

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK DENGAN
MENGUNAKAN BAHAN SISA
DI TAMAN KANAK-KANAK
AISYIYAH 2 DURI**

ARTIKEL



Oleh :

ELVIDA
NIM : 98985 / 2009

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN ARTIKEL

Judul : Peningkatan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan
Bahan Sisa Di TK Aisyiyah 2 Duri
Nama : Elvida
NIM : 98985
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
Nip: 19600305 198403 2 001

Pembimbing II



Dra. Hj. Izzati, M.Pd
Nip: 195705021 198603 2 003

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK DENGAN MENGGUNAKAN BAHAN SISA DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH 2 DURI

Elvida*

Abstrak

Kemampuan anak dalam peningkatan kreativitas di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri masih rendah. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk peningkatan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan bahan sisa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah kelompok B5 berjumlah 16 orang. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, dan format hasil penelitian anak dilanjutkan dengan teknik persentase. Dapat disimpulkan dengan menggunakan bahan sisa dapat meningkatkan kreativitas anak.

Kata kunci : Peningkatan kreativitas; Menggunakan; Bahan Sisa

Pendahuluan

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal bagi anak usia 4-6 tahun. Pada masa ini anak mulai sensitif untuk menerima berbagai perkembangan seluruh potensi. Proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak dapat di lihat dari begitu banyak kegiatan- kegiatan yang merangsang perkembangan kreativitas anak, salah satunya sumber pembelajaran yang menuntut kreativitas anak dan kemampuan dalam melakukan. Pada dasarnya manusia memiliki potensi kreatif sejak awal diciptakan, dengan potensi kreativitas alami yang dimiliki setiap manusia diciptakan, maka anak senantiasa membutuhkan kreativitas dengan ide-ide kreatif.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupannya. Melalui pendidikan Taman Kanak-kanak diharapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya baik psikis maupun memasuki pendidikan selanjutnya. Bidang pengembangan di Taman Kanak-kanak mencakup dua hal yaitu aspek-aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian dilakukan melalui pembiasaan sedangkan aspek pengembangan kemampuan

dasar (KD) yang terdiri dari hasil belajar dan indikator yang dapat memudahkan guru dalam merancang sumber pembelajaran.

Pentingnya pengembangan kreativitas bagi anak adalah (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini yaitu dilingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dalam pendidikan prasekolah. Secara eksplisit pada setiap perkembangan anak dan setiap jenjang pendidikan bahwa kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan, ditingkatkan disamping mencerdaskan. Utami Munandar (dalam Asrori, 2007:62) mengatakan pengertian pengembangan kreativitas adalah: Kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Anak pada dasarnya dapat menuangkan pikiran-pikirannya dengan cara masing-masing. Proses penuangan pikiran menjadi tidak beraturan atau malah tersendat ketika anak terjebak dalam model menuangkan pikiran yang kurang efektif sehingga kreativitas tidak muncul, tetapi guru harus bisa membuat suatu cara yang bisa menemukan dan memotivasi terarahnya kreativitas anak tersebut sehingga tujuan pembelajaran tersebut tercapai sesuai dengan indikator yang ada. Jadi guru perlu untuk mengasah potensi kreativitas anak dengan berbagai metode atau media yang ada diterapkan di dalam pendidikan.

Salah satu tujuan pendidikan TK yang harus dikembangkan adalah pengembangan kreativitas anak. Kreativitas ini dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan. Masing-masing anak mempunyai modal kreativitas dalam dirinya, guru hanya menyediakan sarana dan prasarana untuk menyalurkan seluruh potensi anak tersebut

Salah satu contoh meningkatkan kreativitas anak adalah dengan menggunakan bahan sisa. Sering sekali guru mencoba untuk mewujudkan ide-ide dari bahan sisa yang bisa dimanfaatkan, namun anak kurang berminat dalam pemanfaatan bahan sisa.

Kenyataan yang peneliti temukan selama mengajar di Taman Kanak-kanak sejak tahun 2006 sampai sekarang adalah kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung di sekolah juga menghambat pengembangan kreativitas anak dalam mengembangkan ide-ide untuk menghasilkan sesuatu yang baru inilah permasalahan yang terjadi di sekolah.

Berdasarkan permasalahan peneliti temukan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri adalah kurangnya minat anak untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan imajinasi untuk menciptakan hasil karya yang direncanakan oleh guru. Sering anak tidak menyelesaikan tugas atau kegiatan yang berhubungan dengan hasil karya yang kreatif dan inovatif.

Barron (dalam Asrori, 2007:61) kreativitas adalah Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Montolalu (2005:3.8), tujuan kreativitas adalah memberikan kesempatan anak untuk mengekspresikan diri, menemukan alternatif cara pemecahan, masalah, keterbukaan, kepuasan diri.

Martini (2006:58) juga mengemukakan bahwa tujuan kreativitas adalah adalah anak yang mendapatkan kesempatan untuk mewujudkan berbagai inisiatif yang dipikirkannya yang akan berkembang menjadi anak yang percaya diri. Yeni (2010:15) mengemukakan bahwa kreativitas dapat dikategorikan kognitif dan nonkognitif. Akan tetapi karakteristik kreativitas juga tentang antusias, banyak akal, berfikir terbuka, spontan, cakap, giat, rajin, fleksibel, dinamis, ingin tahu, mampu menyesuaikan diri, percaya diri, tekun, penuh daya cipta dan pengamat.

Utami Munandar (dalam Asrori, 2007:62) mengatakan pengertian pengembangan kreativitas adalah: Kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Triantoro (2005:12) mengatakan bahwa tujuan pengembangan kreativitas merupakan perwujudan dari kebutuhan tertinggi manusia yaitu aktualisasi diri, menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah, memungkinkan peradapan manusia berkembang dengan pesat.

Yeni (2010:27) tujuan pengembangan kreativitas antara lain, memberi rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadian serta suasana psikologis, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengasah apapun yang dilihatnya, peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak. Montolalu (2005:3.5) mengatakan manfaat pengembangan kreativitas adalah melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri, kreativitas mempunyai nilai terapis karena anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan pada dirinya. anak dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan.

Clar (dalam Asrori, 2007:65) mengatakan manfaat pengembangan kreativitas antara lain, Tilking, merupakan berfikir rasional dan diukur serta dikembangkan melalui latihan-latihan, Feeling, menunjukkan tingkat kesadaran yang melibatkan segi emosional, Sensing, menunjukkan suatu bakat yang ada diciptakan suatu produk baru yang dapat dilihat atau

diedarkan, Intuiting, suatu tingkat kesadaran yang tinggi dihasilkan dengan berfantasi dan melakukan terobosan prasadar dan tak sadar.

Bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak, baik bermain secara individual atau kelompok untuk memenuhi sebagian besar kebutuhab jasmaniah dan rohaniah anak yang mendasar. Hartati (1997:85) mengatakan bermain adalah: suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau dengan seluruh anggota tubuhnya.

Dwi (2011:4) mengatakan Bahan sisa adalah merupakan sampah rumah tangga entah itu sampah dari kegiatan memasak didapur, daun-daun yang berguguran, kardus-kardus susu dan kertas yang bertumpuk. Zamiel (2010:9) mengatakan bahwa sampah merupakan sisa-sisa barang atau benda yang sudah tak terpakai yang akhirnya dibuang. Montolalu (2005:8.8) mengatakan beberapa contoh bahan sisa adalah: Kertas bekas (majalah, Koran, kantong beras dll), kardus/karton, bahan/kain, plastik dan kaleng, tali, tutup botol dan karet. Zamail (2010:10) contoh bahan sisa adalah sisa tepung, sayuran, kulit buah, dan daun-daunan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang yang dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi di kelompok B5 Duri sebagai berikut adalah kurang minatnya anak berkreativitas membuat keterampilan, kurangnya sarana prasarana yang mendukung untuk meningkatkan kreativitas anak, anak tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Begitu luasnya ruang lingkup yang mempengaruhi kreativitas anak, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti pada upaya meningkatkan kreativitas anak membuat keterampilan tangan melalui penggunaan bahan sisa di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri. Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yakni: Apakah penggunaan bahan sisa dapat meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri. Maka rancangan pemecahan masalah adalah penggunaan bahan sisa untuk meningkatkan kreativitas anak, tujuan dari enelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak Taman Kanak-kanak dengan menggunakan bahan sisa di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri.

Metode Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yaitu penelitian akademik yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bahan sisa, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran sesuai keinginan. Maka dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti akan menggunakan bahan sisa untuk meningkatkan kreativitas anak.

Subjek Penelitian tindakan kelas dilakukan pada murid kelas B5 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri kecamatan mandau dengan jumlah 16 orang, Adapun alasan pemilihan subjek penelitian ini adalah karena peneliti mengajar di kelas tersebut. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana masing-masing siklus 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan bersiklus, dengan dilakukan sebanyak II siklus. dimulai dengan siklus I dan setelah itu direfleksi, hasil refleksi dari siklus I ini akan sangat menentukan proses penelitian pada siklus berikutnya. Arikunto (2006:16) terdapat empat tahapan yang lazim yang dilalui dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategi dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Secara umum terdapat empat macam teknik pengumpulan data, yaitu : observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi. Data tentang kegiatan anak selama proses belajar mengajar berlangsung, peneliti peroleh dengan jalan mengamati langsung kegiatan anak selama peneliti menyajikan. Teknik wawancara adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diteliti. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (face of face). Data wawancara ini peneliti peroleh dengan cara tanya jawab dan bercakap-cakap dengan anak saat proses kegiatan berlangsung. Data dokumentasi merupakan bukti atau arsip-arsip seperti : RKH, hasil karya anak, format penilaian, foto anak melakukan kegiatan, dan anekdog.

Teknik analisis data dengan dengan cara teknik persentase, yaitu membandingkan dari keseluruhan anak, Format wawancara dilakukan untuk tanggapan keaktifan anak terhadap kegiatan setelah pembelajaran berlangsung, Dokumentasi berupa kamera untuk merekam kegiatan anak yang sedang berlangsung. Data yang diperoleh selama proses pembelajaran

dengan teknik persentase hasil pengamatan dinilai untuk setiap kali pertemuan berdasarkan jumlah persentase anak yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Data yang diperoleh selama proses pembelajaran dengan teknik persentase yang dikemukakan oleh Haryadi (2009:24) dilakukan pengamatan dan penilaian yang berdasarkan jumlah persentase anak yang terlihat dalam aktivitas pembelajaran dengan rumus :

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = Jumlah anak dalam satu kelas

Untuk menentukan bahwa aktivitas anak meningkat, maka interpretasi aktivitas belajar adalah sebagai berikut, Haryadi (2009:24) :

$$\text{Angka Persentase} = \frac{\text{Frekuensi yang sedang dicari}}{\text{Jumlah anak dalam satu kelas}} \times 100\%$$

Persentase aktivitas siswa dikategorikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kategori Penilaian Aktivitas Anak

No	Persentase Aktivitas	Keterangan
1	76 % s/d 100%	Anak Baik (AB)
2	56 % s/d 75%	Baik (B)
3	26 % s/d 55%	Cukup (C)
4	0% s/d 25%	Rendah (R)

Data yang diperoleh dari observasi akan dianalisis, setiap pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagian bahan untuk melakukan tindakan berikutnya. Data yang dianalisis persentase dengan menggunakan rumus untuk mengukur meningkatnya kreativitas anak. Aktinitas dilakukan meningkat jika persentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan sebelumnya.

Indikator keberhasilan, Pupuh (2007:113) mengatakan bahwa keberhasilan kegiatan peningkatan kualitas akan berhasil apabila diikuti ciri-ciri : daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun

kelompok, perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran khusus telah dicapai, baik secara individu maupun kelompok, terjadinya proses pemahaman materi secara sekuensi.

Siklus pertama telah dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 12 September 2011, pertemuan kedua 19 September 2011, pertemuan ketiga 26 September 2011. Tindakan pada siklus I dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Perencanaan, Menyusun perencanaan pembelajaran berupa rencana kegiatan harian yang memuat tentang pembelajaran meningkatkan kreativitas dengan menggunakan bahan sisa, Menyiapkan media dan alat peraga pembelajaran yang akan diberikan kepada anak, Menyiapkan lembaran instrument penulisan yaitu lembaran observasi, lembaran wawancara, dan lembaran penilaian.

Pelaksanaan tindakan terdiri dari 3 bagian utama yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup. Untuk lebih jelasnya akan dikemukakan pada bagian berikut ini pada kegiatan awal guru, Mengkondisikan tempat duduk anak dan mengambil absen kehadiran anak didik dengan nyanyian. Apersepsi yaitu memberikan kaitan pembelajaran yang akan diberikan kepada anak, Kegiatan awal yang akan dilakukan melalui tanya jawab dan percakapan.

Menciptakan kegiatan yang menarik dan merangsang rasa ingin tahun anak sehingga anak tertarik untuk belajar. Pada kegiatan inti guru memperlihatkan alat dan bahan, guru memperkenalkan cara membuatnya, mengajak anak untuk mencoba melakukan, anak dapat menggantung sesuai keinginan, anak mampu menghias figura tersebut. Pada kegiatan akhir anak diajak diskusi tentang kegiatan hari ini yang dilaksanakan, selama proses kegiatan berlangsung, guru memberikan penghargaan, sanjungan, tepuk tangan, dan acungan jempol kepada anak.

Pengamatan dilakukan secara bersamaan saat pelaksanaan berlangsung. Pengamatan merupakan serangkaian kegiatan mengenali, merekam, mendokumentasikan dan mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan hasil yang dicapai sebagai dampak tindakan yang dilakukan. Pengamatan ini bertujuan untuk mengumpulkan data selama penulisan berlangsung.

Refleksi dilakukan sangat permulaan, selama dan sampai akhir pembelajaran sehingga hasil belajar anak dapat dilihat selama proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi berkaitan dengan efektivitas metode mengajar yang dilakukan berdasarkan hasil pengamatan maka dapat dilihat sejauh mana keberhasilan dan tujuan pendidikan yang telah dicapai.

Hasil

Pada kondisi awal sebelum dilakukan penelitian, ditemukan bahwa kreativitas anak yang masih belum berkembang dalam membuat mainan dengan teknik menggunting, melipat, dan menempel. Hal ini terlihat sebagian besar anak Taman kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri dikelas kelompok B5 mengalami kesulitan untuk meniru pola dan kurang termotivasi ketika guru memberikan beberapa kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas. Pada umumnya anak hanya mau menempel saja namun dia tidak mengenal bagaimana cara meniru pola serta bagaimana cara menggunakan gunting.

Penelitian ini dilakukan dengan II siklus . siklus I dilakukan dengan 3 kali pertemuan yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah peneliti peroleh pada siklus I yang didasarkan pada peningkatan kreativitas anak terhadap bahan sisa dan hasil penilaian yang peneliti lakukan selama pelaksanaan, untuk itu peneliti memperoleh kesimpulan bahwa siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimum. Hal ini terlihat dari hasil persentase rata-rata anak dengan aspek anak membentuk polanya sendiri, anak dapat menggunting sesuai pola yang direncanakan, anak dapat merangkai , anak dapat menempel hasil guntingannya. Pada pertemuan 3 siklus I anak yang dikategorikan amat baik 19%, anak yang baik 25%, anak cukup 19 % , anak yang rendah 37%.

Pada siklus ini peneliti melakukan peningkatan kreativitas dengan menggunakan bahan sisa. Kegiatan ini dilaksanakan untuk peningkatan kreativitas, pada siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimum maka perlu ditingkatkan lagi melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus 2 dengan 3 kali pertemuan, berdasarkan hasil penelitian yang peneliti peroleh pada siklus 2, jumlah anak yang memperoleh nilai rata-rata amat baik mengalami peningkatan dan mencapai kriteria ketuntasan minimum.

Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak dengan Menggunakan Bahan Sisa pada Siklus II (Pertemuan Ketiga)

No	Aspek	Nilai							
		AB	%	B	%	C	%	R	%
1	Anak membentuk polanya sendiri dari kotak susu	12	75	3	19	1	6		
2	Anak dapat menggunting sesuai pola yang direncanakan	13	81	2	12	1	6		
3	Anak dapat merangkai / menyusun sesuai hasil guntingannya	13	81	2	12	1	6		
4	Anak menempelkan hasil guntingannya yang telah disusun	12	75	3	12	1	6		
	Nilai Rata-Rata Kreativitas Anak	13	81	2	13	1	6		

Aspek 1 membentuk polanya sendiri dapat dilihat 12 anak (75%) yang mendapat nilai amat baik, 3 anak (19%) mendapat nilai baik, 1 anak (6%) mendapat nilai cukup dan nilai rendah tidak ada lagi, pada aspek 2 menggunting pola sesuai pola yang direncanakan dapat dilihat 13 anak (81%) yang mendapat nilai amat baik, 2 anak (12%) mendapat nilai baik, 1 anak (6%) mendapat nilai cukup dan nilai rendah tidak ada lagi. Pada aspek 3 merangkai/ menyusun sesuai hasil dapat dilihat 13 anak (81%) yang mendapat nilai amat baik, 2 anak (12%) mendapat nilai baik, 1 anak (6%) mendapat nilai cukup dan mendapat nilai rendah tidak ada lagi. Pada aspek 4 menempelkan hasil guntingan yang telah disusun dapat dilihat 12 anak (75%) yang mendapat nilai amat baik, 3 anak (19%) mendapat nilai baik, 1 anak (6%) mendapat nilai cukup dan mendapat nilai rendah tidak ada lagi. Berdasarkan empat aspek pengamatan tersebut, dapat disimpulkan anak yang memperoleh nilai rata-rata amat baik adalah 13 (81%), anak yang mendapat nilai rata-rata baik adalah 2 (12%), anak yang mendapat nilai rata-rata cukup adalah 1 (6%) dan yang mendapat nilai rata-rata rendah tidak ada lagi.

Peningkatan Kreativitas dengan Menggunakan Bahan Sisa pada Siklus II Pertemuan 3



persentase jumlah anak yang mendapat nilai amat baik menempati posisi tertinggi pada keempat aspek pengamatan, setelah itu diikuti oleh jumlah anak yang mencapai nilai baik dan cukup. Persentase anak yang mencapai nilai rendah pada penelitian siklus II pertemuan 3 ini menempati posisi terendah, sehingga dengan demikian penelitian telah berhasil dilaksanakan pada siklus II dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Pembahasan

Hasil penelitian peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri, diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini:

Pada kondisi awal diperoleh gambaran dalam membentuk pola sendiri anak masih rendah dimana sebagian anak dikelas B5 Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri mengalami kesulitan ketika diadakan kegiatan pembelajaran. Hal ini karena kurangnya pengelolaan kegiatan belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak menyenangkan bagi anak. Anak tidak ada yang mendapatkan nilai tinggi dalam membentuk polanya sendiri 0%, anak dapat menggunting sesuai pola masih 0%, anak dapat merangkai/menyusun guntingannya 0%, dan anak dapat menempelkan hasil guntingannya masih tetap 0%.

Setelah melihat kondisi awal tentang peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri, peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki mengajarkan kreativitas pada anak yang paling tepat adalah bagai mana caranya meningkatkan kreativitas anak dalam membuat mainan, berdasarkan pada kondisi yang ada, peneliti melakukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui bahan sisa guntingan kotak susu. Lee (1989:3.17), sebagian besar peralatan rumah tangga atau barang rongsokan yang tidak terpakai lagi dapat digunakan sebagai media kreatif yang dapat menghasilkan suatu karya yang inovatif.

Dengan adanya membentuk pola sendiri anak akan merasa senang dan gembira serta merangsang anak lebih cepat dalam melaksanakan kegiatannya sendiri. Pada siklus II terdapat peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa pada kondisi awal. Anak yang dapat nilai tinggi pada membentuk pola sendiri dari kotak susu 75%, anak yang dapat menggunting sesuai pola yang direncanakan 81%, dan anak yang dapat merangkai/menyusun sesuai hasil guntingannya 81%, dan anak yang dapat menempelkan hasil guntingannya yang telah disusun 75%

Untuk mencapai hasil yang optimal, peneliti melakukan pembelajaran lebih menarik pada siklus II dengan menambah variasi untuk hiasan dengan guntingan kain. Berdasarkan tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan anak, disamping menambah media peneliti juga memberikan umpan balik kepada anak. Keberhasilan anak dengan menggunakan bahan sisa dari kotak susu adalah sebagai berikut:

Peningkatan Kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa meningkat: Curry dan Arnaund (dalam Sofia Hartati, 2005:99). melalui bahan sisa dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kreativitas anak dalam berkarya.

Kemampuan anak dalam membentuk pola sendiri dari kotak susu bekas dari 6% menjadi 75%, Kemampuan anak dapat menggunting bentuk sesuai pola yang direncanakan dari 6% menjadi 81%, Kemampuan anak dapat merangkai /menyusun guntingannya sesuai keinginannya dari 6% menjadi 81%, Kemampuan anak menempelkan hasil guntingan yang telah disusun dari 6% menjadi 75%.

Simpulan dan Saran

Anak usia dini adalah 0 sampai 6 tahun, sedangkan usia Taman Kanak-kanak, adalah 4 sampai 6 tahun, untuk itu dalam upaya peningkatan kreativitas anak dilaksanakan peneliti melalui bahan sisa di Taman kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri, yang mana dengan menggunakan bahan sisa dapat meningkatkan kreativitas anak dalam bidang seni dan imajinasi anak, kreativitas dikembangkan melalui pengalaman bermain yang imaginative, membiarkan anak-anak terlibat dalam bermain peran untuk menghasilkan ide-ide yang baru dan inovatif. Melalui bahan sisa dapat dijadikan media yang, subjek penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah anak Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 2 Duri kelompok B5 dengan jumlah 16 orang, Objek penelitian ini adalah peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri, dengan menggunakan bahan sisa dari kotak susu, dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata meningkatkan hasil belajar anak, adanya peningkatan persentase kondisi awal dari siklus I ke siklus II, Setelah dilaksanakan siklus II terhadap kegiatan membuat figura ini terlihat adanya peningkatan keberhasilan dalam peningkatan kreativitas anak dibandingkan dengan siklus I, Sikap positif anak kelompok B5 Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 dapat ditingkatkan dengan menggunakan bahan sisa, Strategi yang dilakukan guru dalam

meningkatkan kreativitas dengan bahan sisa terlihat pada siklus II, dalam peningkatan kreativitas meningkat.

Guru Taman Kanak-kanak diharapkan dapat menggunakan bahan sisa sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran, guru dengan menggunakan kreativitas agar kreatif dalam menciptakan pembelajaran melalui bahan sisa, Untuk merangsang dan menghilangkan kejenuhan anak dalam pembelajaran hendaknya guru dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, dan menyenangkan serta dengan metode yang bervariasi. Menggunakan bahan sisa untuk meningkatkan kreativitas anak Taman Kanak-kanak Kepada pihak Taman. Kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri hendaknya dapat melengkapi alat permainan untuk meningkatkan kreativitas anak untuk pembelajaran berjalan lancar dan tercapai tujuan secara optimal, bagi anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Daftar Rujukan

- Asrori Muhammad. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Darmansyah. 2009. *Praktis Bagi Guru Penulisan Tindakan Kelas Pedoman dan Dosen*. Padang: Sukabina Press.
- Depdiknas. 2003. *Pedoman Pembelajaran TK*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga kependidikan.
- Dwi Rakhmawati. 2011. *Kreasi Unik dengan Sampah Kertas*. Jakarta: Indocamp.
- Hartati. 1997. *Media Pengajaran di TK*. Padang: UNP
- Lee, Catherine. 1989. *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak*. Jakarta: Arcan
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pupuh, Fathurrohman. 2007. *Strategi Belajar Mengajar (Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami)*. Bandung: Refika Aditama.
- Sofia Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Utami Munandar. 1995. *Dasar-Dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta.
- Yeni Rachmawati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak TK*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Zamiel Ahmet. 2010. *Hal-hal Jorok dan Menjijikan di Sekitarmu*. Jogjakarta: Buku Biru

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK DENGAN MENGGUNAKAN BAHAN SISA DI TK AISYIYAH 2 DURI

ELVIDA*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi dengan kurang minatnya anak berkreativitas membuat keterampilan. Kurangnya sarana prasarana yang mendukung untuk meningkatkan kreativitas anak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak taman kanak-kanak menggunakan bahan sisa. Mengembangkan imajinasi dalam menciptakan karya anak dalam memanfaatkan bahan sisa yang ada dilingkungan.

Kemampuan anak dalam peningkatan kreativitas kurang berminat dalam pemanfaatan bahan sisa. Sering anak tidak menyelesaikan tugas kegiatan yang berhubungan dengan hasil karya yang kreatif dan inovatif. penelitian ini dilatar

belakangi tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan bahan sisa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian TK Aisyiyah 2 Duri pada kelompok B5 yang berjumlah 16 orang, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan format hasil penelitian anak selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus, satu siklus tiga kali pertemuan Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan peningkatan tentang kemampuan kreativitas anak dari siklus I yang pada umumnya masih rendah, setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan, terlihat dengan tercapainya persentase tingkat keberhasilan anak sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait bagi anak didik sebagai subjek penelitian, bagi guru TK sebagai bahan masukan bagi peneliti dan bagi dinas dan TK Aisyiyah 2 Duri. Berdasarkan hasil tindakan, dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan dalam kreativitas dengan menggunakan bahan sisa, sebelum tindakan rata-rata yang diperoleh masih rendah, pada siklus I cukup sedang pada siklus II mengalami kenaikan amat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan bahan sisa dapat meningkatkan kreativitas anak yang dilihat dari peningkatan siklus I ke siklus II.

Kata kunci : Kreativitas; Bahan Sisa

Pendahuluan

Taman kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal bagi anak usia 4-6 tahun. Pada masa ini anak mulai sensitif untuk menerima berbagai perkembangan seluruh potensi.

Pada pasal 1 ayat 14 Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistim pendidikan nasional menyatakan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Sesuai dengan UU No.20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3 adalah: Membantu anak didik dalam pengembangan berbagai potensi baik secara psikis maupun fisik yang meliputi

pengembangan moral, nilai, sosial, emosional, kognitif, bahasa, motorik, kemandirian dan seni, untuk mempersiapkan memasuki jenjang pendidikan dasar.”

Salah satu contoh meningkatkan kreativitas anak adalah dengan menggunakan bahan sisa. Sering sekali guru mencoba untuk mewujudkan ide-ide dari bahan sisa yang bisa dimanfaatkan, namun anak kurang berminat dalam pemanfaatan bahan sisa.

Istilah Kreativitas mula-mula diambil dari bahasa Inggris yaitu dari kata dasar “*to create*”. *Creative* (kreatif) berarti menciptakan atau membuat sesuatu yang baru. Dari kata kreativitas ini tampak adanya unsur penciptaan. Clark Mostakis dalam Yeni (2010:13) kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengactualisasikan identitas individu dalam, bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain.

Menurut Barron (dalam Asrori, 2007:61) kreativitas adalah : “Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.”

Menurut Montolalu (2005:3.8), tujuan kreativitas adalah memberikan kesempatan anak untuk mengekspresikan diri, menemukan alternatif cara pemecahan, masalah, keterbukaan, kepuasan diri.

Yeni (2010:15) mengemukakan bahwa kreativitas dapat dikategorikan kognitif dan nonkognitif. Akan tetapi karakteristik kreativitas juga tentang antusias, banyak akal, berfikir terbuka, spontan, cakap, giat, rajin, fleksibel, dinamis, ingin tahu, mampu menyesuaikan diri, percaya diri, tekun, penuh daya cipta dan pengamat.

Utami Munandar (dalam Asrori, 2007:62) mengatakan pengertian pengembangan kreativitas adalah: Kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Dwi (2011:4) mengatakan Bahan sisa merupakan sampah rumah tangga entah itu sampah dari kegiatan memasak di dapur, daun-daun yang berguguran, kardus-kardus susu dan kertas yang bertumpuk.

Zamiel (2010:9) mengatakan bahwa sampah merupakan sisa-sisa barang atau benda yang sudah tak terpakai yang akhirnya dibuang.

Montolalu (2005:8.8) mengatakan beberapa contoh bahan sisa adalah:

- a. Kertas bekas (majalah, Koran, kantong beras dll)
- b. Kardus/karton
- c. Bahan/kain

- d. Plastik dan kaleng
- e. Tali
- f. Tutup botol dan karet

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa bahan sisa/sampah bukan hanya barang yang dibuang tapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media.

Kenyataan yang peneliti temukan selama mengajar di TK sejak tahun 2006 sampai sekarang adalah kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung di sekolah juga menghambat pengembangan kreativitas anak dalam mengembangkan ide-ide untuk menghasilkan sesuatu yang baru inilah permasalahan yang terjadi di sekolah.

Berdasarkan permasalahan peneliti temukan di TK Aisyiyah 2 Duri adalah kurangnya minat anak untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan imajinasi untuk menciptakan hasil karya yang direncanakan oleh guru. Sering anak tidak menyelesaikan tugas atau kegiatan yang berhubungan dengan hasil karya yang kreatif dan inovatif. Untuk mengembangkan kembali kreatif anak, peneliti perlu melatih keterampilan anak. Peneliti mengambil inisiatif untuk mendemonstrasikan sebuah keterampilan dengan memanfaatkan bahan sisa secara langsung dan langkah-langkah pembuatannya secara bersama-sama. Bahan sisa yang digunakan tersebut diolah menjadi beberapa produk seperti figura gantung, sandal dan tas.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas melalui penggunaan bahan sisa dengan judul: “Peningkatan Kreativitas Anak dengan Menggunakan Bahan Sisa di TK Aisyiyah 2 Duri”.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah :

1. Kurangnya minat anak berkreativitas membuat beberapa keterampilan tangan.
2. Kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung untuk meningkatkan kreativitas anak.
3. Anak tidak dapat menyelesaikan tugas atau kegiatan yang diberikan guru.

Begitu luasnya ruang lingkup yang mempengaruhi kreativitas anak, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti pada upaya meningkatkan kreativitas anak membuat keterampilan tangan melalui penggunaan bahan sisa di TK Aisyiyah 2 Duri pada TP 2011-2012. Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yakni: Apakah penggunaan bahan sisa dapat

meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri?. Sesuai dengan rumusan masalah maka rancangan pemecahan dalam penelitian ini adalah” Penggunaan bahan sisa untuk meningkatkan kreativitas anak”.

Berdasarkan perumusan masalah, maka penelitian ini memiliki tujuan umum untuk meningkatkan kreativitas anak TK dengan menggunakan bahan sisa di TK Aisyiyah 2 Duri. Sedangkan tujuan penelitian secara khusus adalah:

1. Meningkatkan kreativitas anak.
2. Mengembangkan imajinasi anak dalam menciptakan karya dengan bahan-bahan sisa.
3. Memotivasi anak agar dapat memanfaatkan bahan sisa yang ada di lingkungan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, seperti :

1. Bagi anak yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap peningkatan kreativitas anak dalam proses dan hasil belajar yang akan diperoleh.
2. Bagi guru TK, sebagai bahan masukan dalam mengajar.
3. Bagi peneliti sendiri dapat menambah wawasan dan pengalaman dengan penggunaan bahan sisa untuk meningkatkan kreativitas anak.
4. Bagi lembaga sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
5. Bagi Dinas pendidikan untuk mengambil kebijakan di bidang pendidikan.

Metode Penelitian

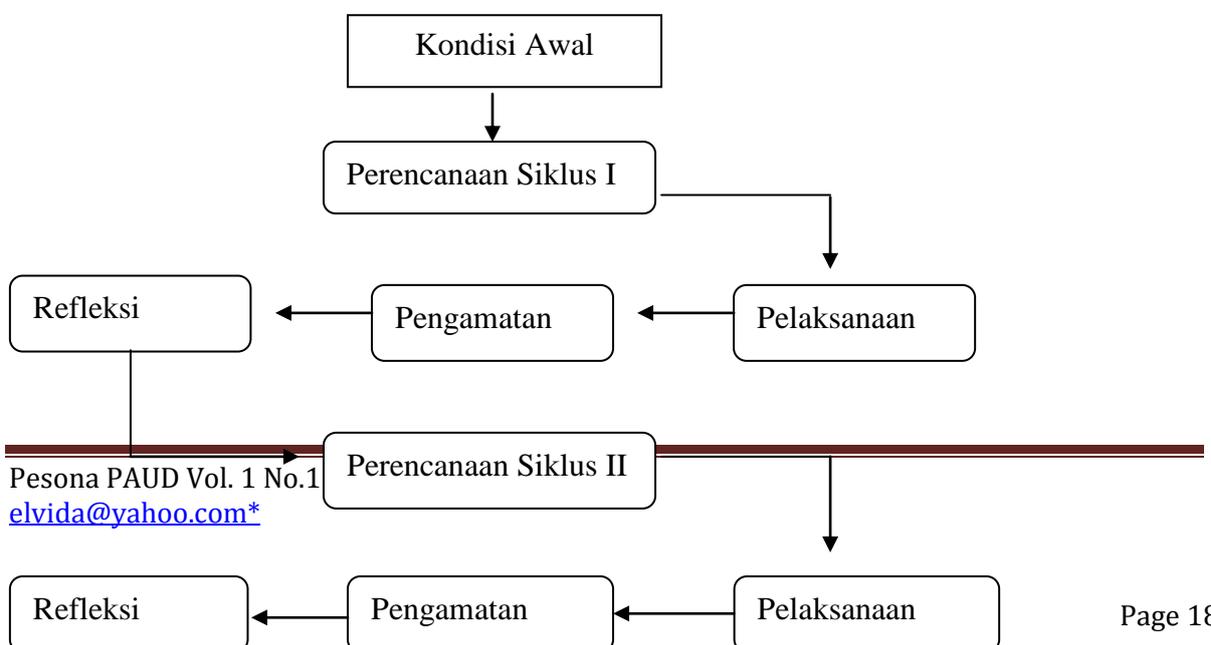
Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yaitu ragam penulisan pembelajaran yang berkonteks dan dilaksanakan oleh guru agar mampu memecahkan masalah-masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran dan memperbaiki mutu pembelajaran serta melakukan cara baru dibidang pembelajaran demi meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran secara optimal. Menurut Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Pendidikan (2003:9), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis refleksi terhadap aksi atau tindakan yang dilakukan oleh guru/pelaku mulai dari perencanaan sampai dengan penulisan terhadap tindakan nyata

didalam kelas yang berupa kegiatan pembelajaran mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan”.

Lebih lanjut, Darmansyah (2009:10) juga mengemukakan bahwa: PTK adalah kegiatan penulisan yang berupaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar melalui suatu tindakan berbentuk siklus berdasarkan pencermatan guru yang mendalam terhadap permasalahan yang terjadi dan berkeyakinan akan mendapatkan solusi terbaik bagi siswa dilingkungan kelasnya sendiri.

Subjek Penelitian tindakan kelas dilakukan adalah murid kelas B5 di TK Aisyiyah 2 Duri dengan jumlah 16 orang. Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan dalam dua siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari beberapa langkah penulisan yaitu : perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi atau refleksi.

Arikunto (2006:117) menyatakan bahwa setiap siklus terdiri dari kegiatan pokok yaitu: 1. Perencanaan (*Planning*), 2. Aksi/tindakan (*Acting*), 3. Observasi (*Observing*), 4. Refleksi (*Reflecting*)



Bagan 1. Siklus Penelitian menurut Ari Kunto

Alat dan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran adalah:

- a. Format observasi untuk anak digunakan untuk mencatat kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan anak.
- b). Format wawancara dilakukan untuk tanggapan keaktifan anak terhadap kegiatan setelah pembelajaran berlangsung.
- c). Dokumentasi berupa kamera untuk merekam kegiatan anak yang sedang berlangsung.

Teknik analisis data dengan dengan cara teknik persentase, yaitu membandingkan dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100%. Data ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif sehingga dapat dilihat kecenderungan data yang ada. Data yang diperoleh dari anak adalah hasil pengamatan anak dari lembaran observasi.

Data yang diperoleh selama proses pembelajaran dengan teknik persentase yang dikemukakan oleh Haryadi (2009:24) dilakukan pengamatan dan penilaian yang berdasarkan jumlah persentase anak yang terlihat dalam aktivitas pembelajaran dengan rumus :

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = Jumlah anak dalam satu kelas

Untuk menentukan bahwa aktivitas anak meningkat, maka interpretasi aktivitas belajar adalah sebagai berikut, Haryadi (2009:24) :

$$\text{Angka Persentase} = \frac{\text{Frekuensi yang sedang dicari}}{\text{Jumlah anak dalam satu kelas}} \times 100\%$$

Persentase aktivitas siswa dikategorikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kategori Penilaian Aktivitas Anak

No	Persentase Aktivitas	Keterangan
1	76 % s/d 100%	Anak Baik (AB)
2	56 % s/d 75%	Baik (B)
3	26 % s/d 55%	Cukup (C)
4	0% s/d 25%	Rendah (R)

Menurut Kurnia (2009:113) mengatakan Proses perbaikan dapat dilakukan jika terjadi bukti-bukti otentik adanya kegagalan dalam belajar sambil bermain sebagai berikut: apabila 75% dari jumlah anak mencapai taraf keberhasilan dan apabila 75% atau lebih dari jumlah anak yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan kurang. Kemampuan kreativitas anak meningkat.

Hasil

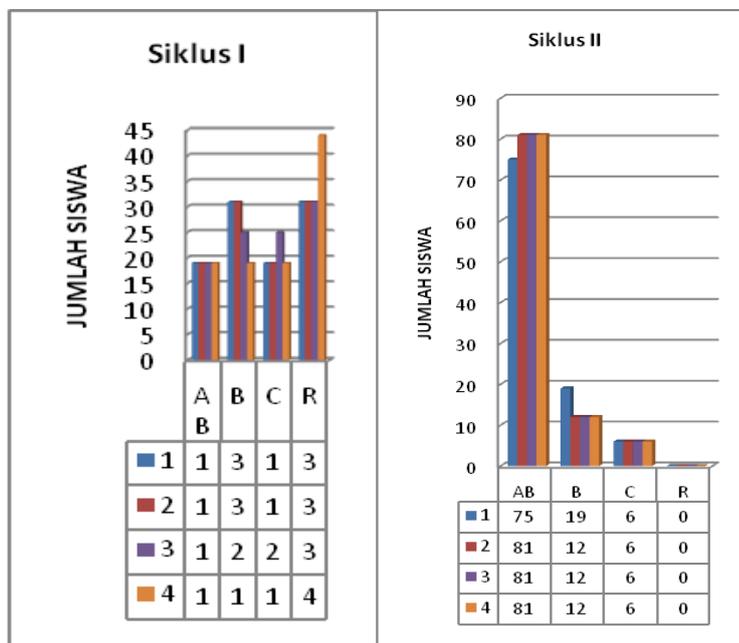
Berdasarkan hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus II dalam melakukan kegiatan peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa, anak memperoleh nilai rata-rata meningkat. Berdasarkan analisis terhadap aspek yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tindakan telah dapat memenuhi pencapaian optimal yang telah ditetapkan maka penelitian ini telah cukup memadai sampai siklus II untuk itu penelitian di hentikan.

Tabel 2 : Rekapitulasi Hasil Observasi Kreaktifitas Anak Pada Siklus I dan II

No	Aspek	Siklus I								Siklus II							
		Jumlah Anak 16				Jumlah Anak 16				Jumlah Anak 16				Jumlah Anak 16			
		AB		B		C		R		AB		B		C		R	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak membentuk polanya sendiri dari kotak susu	3	19	5	31	3	19	5	31	12	75	3	19	1	6	0	0
2	Anak dapat menggunting sesuai pola yang direncanakan	3	19	5	31	3	19	5	31	13	81	2	12	1	6	0	0
3	Anak dapat merangkai / menyusun sesuai hasil guntingannya	3	19	4	25	4	27	5	31	13	81	2	12	1	6	0	0
4	Anak menempelkan hasil guntingannya yang telah disusun	3	19	3	19	3	19	7	44	13	81	2	12	1	6	0	0
Nilai Rata-Rata		12	76	17	106	13	82	22	137	51	318	9	55	4	24	0	0

Berdasarkan tabel diatas, jumlah rata-rata anak yang amat baik pada kondisai awal yaitu 0% pada siklus I naik menjadi 19% untuk selanjutnya pada siklus II naik menjadi 81%. Pada siklus I naik menjadi 27% untuk selanjutnya pada siklus II menjadi 12%. Jumlah rata-rata anak yang baik pada kondisai awal yaitu 22% pada siklus I naik menjadi 31% untuk selanjutnya pada siklus II (6%). Siklus I menjadi 21% untuk selanjutnya pada siklus II tidak ada.

Grafik 1 : Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativifitas Anak Pada Siklus I dan II



Berdasarkan grafik diatas, maka dapat dilihat peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa yaitu anak membentuk polanya sendiri sebelum tindakan 0%, pada siklus I naik 19%, selanjutnya pada siklus dua menjadi 75%. Untuk aspek anak dapat menggunting sesuai pola yang direncanakan sebelum tindakan 0% pada siklus I naik 19%. Selanjutnya pada siklus kedua naik lagi 81%. Untuk aspek anak dapat merangkai/menyusun sesuai hasil guntingan anak sebelum tindakan 0% yang mendapatkan kategori amat baik 6% pada siklus I, pada siklus II naik 81%. Untuk aspek anak menempelkan hasil guntingannya yang telah disusun anak siklus I masih tetap 6% pada siklus II naik 81%. Berdasarkan grafik diatas, maka dapat dilihat peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa kategori baik pada aspek anak membentuk polanya sendiri pada kondisi awal 0%, pada pada siklus I naik 31%, selanjutnya pada siklus dua naik menjadi 12%. Untuk aspek anak dapat menggunting sesuai pola yang direncanakan pada kondisi awal 0% pada siklus I tetap 25%. Selanjutnya pada pada siklus kedua naik lagi 12%.

Berdasarkan grafik diatas, maka dapat dilihat peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa, kategori cukup pada aspek anak membentuk polanya sendiri dari kotak susu pada kondisi awal 25%, pada pada siklus I 19% dan siklus dua 6%. Untuk aspek

anak dapat menggunting sesuai pola yang direncanakan pada kondisi awal 19% pada siklus I 19%. Selanjutnya pada pada siklus kedua 6%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus II dalam melakukan kegiatan peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa, anak memperoleh nilai rata-rata meningkat dapat dilihat pada siklus II telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat pada persentase rata-rata siklus II adalah 78% berarti peningkatan kreativitas anak dengan bahan sisa di TK Aisyiyah 2 Duri melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75%. Berdasarkan analisis terhadap aspek yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kinerja dalam tindakan telah dapat memenuhi pencapaian optimal yang telah ditetapkan maka penelitian ini telah cukup memadai sampai siklus II untuk itu penelitian di hentikan.

Hasil penelitian peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa di TK Aisyiyah 2 Duri, diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini: Pada kondisi awal diperoleh gambaran dalam membentuk pola sendiri anak masih rendah dimana sebagian anak dikelas B5 TK Aiyiyah 2 Duri mengalami kesulitan ketika diadakan kegiatan pembelajaran. Hal ini karena kurangnya pengelolaan kegiatan belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak menyenangkan bagi anak. Anak tidak ada yang mendapatkan nilai tinggi dalam membentuk polanya sendiri 0%, anak dapat menggunting sesuai pola masih 0%, anak dapat merangkai/menyusun guntingannya 0%, dan anak dapat menempelkan hasil guntingannya masih tetap 0%.

Setelah melihat kondisi awal tentang peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa di TK Aisyiyah 2 Duri, peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki mengajarkan kreativitas pada anak yang paling tepat adalah bagaimana caranya meningkatkan kreativitas anak dalam membuat mainan, berdasarkan pada kondisi yang ada, peneliti melakukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui bahan sisa guntingan kotak susu.

Dengan adanya membentuk pola sendiri anak akan merasa senang dan gembira serta merangsang anak lebih cepat dalam melaksanakan kegiatannya sendiri. Pada siklus II terdapat peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa pada kondisi awal. Anak yang dapat nilai tinggi pada membentuk pola sendiri dari kotak susu 75%, anak yang dapat menggunting sesuai pola yang direncanakan 81%, dan anak yang dapat merangkai/

menyusun sesuai hasil guntingannya 81%, dan anak yang dapat menempelkan hasil guntingannya yang telah disusun 75%

Untuk mencapai hasil yang optimal, peneliti melakukan pembelajaran lebih menarik pada siklus II dengan menambah variasi untuk hiasan dengan guntingan kain. Berdasarkan tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan anak, disamping menambah media peneliti juga memberikan umpan balik kepada anak. Keberhasilan anak dengan menggunakan bahan sisa dari kotak susu adalah sebagai berikut:

Peningkatan Kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa meningkat:

1. Kemampuan anak dalam membentuk pola sendiri dari kotak susu bekas dari 6% menjadi 75%.
2. Kemampuan anak dapat menggunting bentuk sesuai pola yang direncanakan dari 6% menjadi 81%
3. Kemampuan anak dapat merangkai /menyusun guntingannya sesuai keinginannya dari 6% menjadi 81%.
4. Kemampuan anak menempelkan hasil guntingan yang telah disusun dari 6% menjadi 75%.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas,maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Anak usia dini merupakan anak yang mempunyai pendidikan formal berbentuk TK, Pendidikan RA yang berusia 4-6 tahun.
2. Upaya peningkatan kreativitas anak dilaksanakan peneliti melalui bahan sisa di TK Aisyiyah 2 Duri, yang mana dengan menggunakan bahan sisa dapat meningkatkan kreativitas anak dalam bidang seni dan imajinasi anak.
3. Kreativitas dikembangkan melalui pengalaman bermain yang imaginative, membiarkan anak-anak terlibat dalam bermain peran untuk menghasilkan ide-ide yang baru dan inovatif. Menurut Curry dan Arnaud (dalam Sofia Hartati, 2005:99)
4. Melalui bahan sisa dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kreativitas anak dalam berkarya.
5. Melalui bahan sisa dapat dijadikan media yang mengasyikan untuk meningkatkan kreativitas anak.

6. Subjek penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah anak Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 2 Duri kelompok B5 dengan jumlah 16 orang.
7. Objek penelitian ini adalah peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa di TK Aisyiyah 2 Duri.
8. Dengan menggunakan bahan sisa dari kotak susu, dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata meningkatkan hasil belajar anak, adanya peningkatan persentase kondisi awal dari siklus I ke siklus II.
9. Setelah dilaksanakan siklus II terhadap kegiatan membuat figura ini terlihat adanya peningkatan keberhasilan dalam peningkatan kreativitas anak dibandingkan dengan siklus I
10. Sikap positif anak kelompok B5 TK Aisyiyah 2 dapat ditingkatkan dengan menggunakan bahan sisa.
11. Strategi yang dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas dengan bahan sisa terlihat pada siklus II, dalam peningkatan kreativitas meningkat.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dalam penelitian, ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Guru TK diharapkan dapat menggunakan bahan sisa sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran.
2. Guru dengan menggunakan kreativitas agar kreatif dalam menciptakan pembelajaran melalui bahan sisa
3. Untuk merangsang dan menghilangkan kejenuhan anak dalam pembelajaran hendaknya guru dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, dan menyenangkan serta dengan metode yang bervariasi.
4. Menggunakan bahan sisa untuk meningkatkan kreativitas anak TK.
5. Kepada pihak TK Aisyiyah 2 Duri hendaknya dapat melengkapi alat permainan untuk meningkatkan kreativitas anak untuk pembelajaran berjalan lancar dan tercapai tujuan secara optimal.
6. Bagi anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Daftar Rujukan

- Asrori Muhammad. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV.Wacana Prima.
- Cucu Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Anak untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Darmansyah. 2009. *Praktis Bagi Guru Penulisan Tindakan Kelas Pedoman dan Dosen*. Padang: Sukabina Press.
- Depdiknas. 2003. *Pedoman Pembelajaran TK*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga kependidikan.
- Dwi Rakhmawati. 2011. *Kreasi Unik dengan Sampah Kertas*. Jakarta: Indocamp.
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- PG-PAUD. 2009. *Panduan Skripsi Padang*. PG-PAUD FIP UNP.
- Pupuh, Fathurrohman. 2007. *Strategi Belajar Mengajar (Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami)*. Bandung: Refika Aditama.
- Utami Munandar. 1995. *Dasar-Dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta.
- Yeni Rachmawati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak TK*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Zamiel Ahmet. 2010. *Hal-hal Jorok dan Menjijikan di Sekitarmu*. Yogyakarta: Buku Biru

Pada kondisi awal sebelum dilakukan penelitian, ditemukan bahwa kreativitas anak yang masih belum berkembang dalam membuat mainan dengan teknik menggunting, melipat, dan menempel. Hal ini terlihat sebagian besar anak dikelas kelompok B5 mengalami kesulitan untuk meniru pola dan kurang termotivasi ketika guru memberikan beberapa kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas. Pada umumnya anak hanya mau menempel saja namun dia tidak mengenal bagaimana cara meniru pola serta bagaimana cara menggunakan gunting.

Berdasarkan kondisi yang ada di atas, peneliti mengadakan tindakan perbaikan. Pada aspek 1. membentuk polanya sendiri dapat dilihat tidak ada anak yang mendapat nilai baik sekali, 4 anak (25%) mendapat nilai baik, 4 anak (25%) mendapat nilai cukup dan 8 anak (50%) mendapat nilai rendah, 2 menggunting pola sesuai pola yang direncanakan dapat dilihat tidak ada anak yang mendapat nilai baik sekali, 4 anak (25%) mendapat nilai baik, 3 anak (19%) mendapat nilai cukup dan 9 anak (56%) mendapat nilai rendah, 3 merangkai/ menyusun sesuai hasil dapat dilihat tidak ada anak yang mendapat nilai baik sekali, 2 anak (12%) mendapat nilai baik, 4 anak (25%) mendapat nilai cukup dan 10 anak (63%) mendapat nilai rendah, 4 menempelkan hasil guntingan yang telah disusun dapat dilihat tidak ada anak yang mendapat nilai baik sekali, 3 anak (19%) mendapat nilai baik, 3 anak (19%) mendapat nilai cukup dan 10 anak (62%) mendapat nilai rendah.

Berdasarkan empat aspek pengamatan tersebut, dapat disimpulkan anak yang memperoleh nilai rata-rata amat baik adalah 0%, anak yang mendapat nilai rata-rata baik adalah 3 (19%), anak yang mendapat nilai rata-rata cukup adalah 3 (19%) dan yang mendapat nilai rata-rata rendah adalah 10 (62%).

dapat dilihat bahwa jumlah anak yang memperoleh nilai rendah paling tinggi pada aspek pengamatan aktivitas 3 dan 4, sehingga tindakan perbaikan yang dilaksanakan perlu lebih ditekankan

dapat dilihat persentase perkembangan kreativitas anak pada pertemuan I siklus II yaitu dapat dilihat empat aspek yang diamati berkaitan dengan kreativitas anak. Aspek 1 membentuk polanya sendiri dapat dilihat 6 anak (38%) yang mendapat nilai baik sekali, 4 anak (25%) mendapat nilai baik, 4 anak (25%) mendapat nilai cukup dan 2 anak (12%) mendapat nilai rendah, aspek 2 menggunting pola sesuai pola yang direncanakan dapat dilihat 5 anak (31%) yang mendapat nilai baik sekali, 4 anak (25%) mendapat nilai baik, 4 anak (25%) mendapat nilai cukup dan 3 anak (19%) mendapat nilai rendah, aspek 3 merangkai/ menyusun sesuai hasil dapat dilihat 6 anak (38%) yang mendapat nilai baik

sekali, 5 anak (31%) mendapat nilai baik, 3 anak (19%) mendapat nilai cukup dan 2 anak (12%) mendapat nilai, aspek 4 menempelkan hasil guntingan yang telah disusun dapat dilihat 5 anak (31%) yang mendapat nilai baik sekali, 4 anak (25%) mendapat nilai baik, 3 anak (19%) mendapat nilai cukup dan 4 anak (25%) mendapat nilai rendah.

Berdasarkan empat aspek pengamatan tersebut, dapat disimpulkan anak yang memperoleh nilai rata-rata amat baik adalah 6 (38%), anak yang mendapat nilai rata-rata baik adalah 4 (25%), anak yang mendapat nilai rata-rata cukup adalah 4 (25%) dan yang mendapat nilai rata-rata rendah adalah 3 (19%). Persentase pengamatan kreativitas anak pada masing-masing aspek tersebut dapat dilihat bahwa jumlah anak yang memperoleh nilai AB telah meningkat, namun peningkatan belum melebihi 75%.

Pada siklus II pertemuan 2 Pada aspek 1 membentuk polanya sendiri dapat dilihat 7 anak (44%) yang mendapat nilai amat baik, 4 anak (25%) mendapat nilai baik, 3 anak (19%) mendapat nilai cukup dan 2 anak (12%) mendapat nilai rendah.

Pada aspek 2 menggunting pola sesuai pola yang direncanakan dapat dilihat 6 anak (38%) yang mendapat nilai amat baik, 4 anak (25%) mendapat nilai baik, 4 anak (25%) mendapat nilai cukup dan 2 anak (12%) mendapat nilai rendah.

Pada aspek 3 merangkai/ menyusun sesuai hasil dapat dilihat 7 anak (44%) yang mendapat nilai amat baik, 4 anak (25%) mendapat nilai baik, 3 anak (19%) mendapat nilai cukup dan 2 anak (12%) mendapat nilai rendah.

Pada aspek 4 menempelkan hasil guntingan yang telah disusun dapat dilihat 6 anak (36%) yang mendapat nilai amat baik, 5 anak (31%) mendapat nilai baik, 3 anak (19%) mendapat nilai cukup dan 2 anak (12%) mendapat nilai rendah.

Berdasarkan empat aspek pengamatan tersebut, dapat disimpulkan anak yang memperoleh nilai rata-rata amat baik adalah 7 (44%), anak yang mendapat nilai rata-rata baik adalah 4 (25%), anak yang mendapat nilai rata-rata cukup adalah 3 (19%) dan yang mendapat nilai rata-rata rendah adalah 2 (12%).

Berdasarkan hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus II dalam melakukan kegiatan peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa, anak memperoleh nilai rata-rata meningkat. Berdasarkan analisis terhadap aspek yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tindakan telah dapat memenuhi pencapaian optimal yang telah

ditetapkan maka penelitian ini telah cukup memadai sampai siklus II untuk itu penelitian di hentikan

direncanakan pada kondisi awal 19% pada siklus I 19%. Selanjutnya pada pada siklus kedua 6%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus II dalam melakukan kegiatan peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa, anak memperoleh nilai rata-rata meningkat dapat dilihat pada siklus II telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat pada persentase rata-rata berarti peningkatan kreativitas anak dengan bahan sisa di TK Aisyiyah 2 Duri melebihi kriteria ketuntasan minimal yaitu 75%. Berdasarkan analisis terhadap aspek yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kinerja dalam tindakan telah dapat memenuhi pencapaian optimal yang telah ditetapkan maka penelitian ini telah cukup memadai sampai siklus II untuk itu penelitian di hentikan.

Hasil penelitian peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri, diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini: Pada kondisi awal diperoleh gambaran dalam membentuk pola sendiri anak masih rendah dimana sebagian anak dikelas B5 Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri mengalami kesulitan ketika diadakan kegiatan pembelajaran. Hal ini karena kurangnya pengelolaan kegiatan belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak menyenangkan bagi anak. Anak tidak ada yang mendapatkan nilai tinggi dalam membentuk polanya sendiri 0%, anak dapat menggunting sesuai pola masih 0%, anak dapat merangkai/menyusun guntingannya 0%, dan anak dapat menempelkan hasil guntingannya masih tetap 0%. Setelah melihat kondisi awal tentang peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa di TK Aisyiyah 2 Duri, peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki mengajarkan kreativitas pada anak yang paling tepat adalah bagai mana caranya meningkatkan kreativitas anak dalam membuat mainan, berdasarkan pada kondisi yang ada, peneliti melakukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui bahan sisa guntingan kotak susu. Dengan adanya membentuk pola sendiri anak akan merasa senang dan gembira serta merangsang anak lebih cepat dalam melaksanakan kegiatannya sendiri. Pada siklus II terdapat peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa pada kondisi awal. Anak yang dapat nilai tinggi pada membentuk pola sendiri dari kotak susu 75%, anak yang dapat menggunting sesuai pola yang direncanakan 81%, dan anak yang dapat merangkai/

menyusun sesuai hasil guntingannya 81%, dan anak yang dapat menempelkan hasil guntingannya yang telah disusun 75%

Untuk mencapai hasil yang optimal, peneliti melakukan pembelajaran lebih menarik pada siklus II dengan menambah variasi untuk hiasan dengan guntingan kain. Berdasarkan tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan anak, disamping menambah media peneliti juga memberikan umpan balik kepada anak. Keberhasilan anak dengan menggunakan bahan sisa dari kotak susu adalah sebagai berikut: (1) Kemampuan anak dalam membentuk pola sendiri dari kotak susu bekas dari 6% menjadi 75%, (2) Kemampuan anak dapat menggunting bentuk sesuai pola yang direncanakan dari 6% menjadi 81%, (3) Kemampuan anak dapat merangkai /menyusun guntingannya sesuai keinginannya dari 6% menjadi 81%, (4) Kemampuan anak menempelkan hasil guntingan yang telah disusun dari 6% menjadi 75%.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas anak melalui melalui bahan sisa di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Duri, dapat terlaksana dengan baik, namun belum sempurna sebagaimana mestinya, Kreativitas dikembangkan melalui pengalaman bermain yang imaginative, membiarkan anak-anak terlibat dalam bermain peran untuk menghasilkan ide-ide yang baru dan inovatif.

Saran dari penelitian ini adalah diharapkan kepada guru Taman Kanak-kanak dapat menggunakan bahan sisa sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran. Untuk merangsang dan menghilangkan kejenuhan anak dalam pembelajaran hendaknya guru dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, dan menyenangkan serta metode yang bervariasi. Diharapkan kepada pihak yayasan Taman Kanak-kanak untuk dapat melengkapi alat permainan untuk meningkatkan kreativitas anak untuk pembelajaran berjalan lancar dan tercapai tujuan secara optimal.