

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI MEDIA BAHAN BEKAS DI TK EL-BETHEL KUTAI BARAT

Yohana Yawar
TK EL-BETHEL

yohanayawar12345@gmail.com

Abstract: *This research is motivated by the low creativity of children aged 5-6 years in TK EL-BETHEL Kutai Barat, East Borneo. Learning in schools focuses on the worksheet so that the stimulation of children's creativity is low. The method used in this research is the method of action research with the Kemmis And Taggart model consisting of planning, action and concurrent implementation and the last reflection. Sources of data in this study amounted to 16 children. The results showed that with the media used materials can improve the creativity of children, it is seen from the average creativity in pre-study of 39.58% experienced an increase in cycle I of 53.52% while the second cycle of 71.68%.*

Keywords: *Creativity; Early Childhood; Used Materials Media*

Abstrak: Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya kreativitas anak usia 3-4 tahun di TK EL-BETHEL Kutai Barat, Kalimantan Timur. Pembelajaran di sekolah terfokus pada lembar kerja sehingga stimulasi kemampuan kreativitas anak rendah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan dengan model Kemmis Dan Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan dan pelaksanaan bersamaan dan yang terakhir refleksi. Sumber data dalam penelitian ini berjumlah 16 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan media bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas anak, hal ini terlihat dari rata-rata kreativitas pada pra-penelitian sebesar 39.58%, mengalami peningkatan siklus I sebesar 53.52% sedangkan siklus II sebesar 71.68%.

Kata Kunci: Kreativitas; Anak Usia Dini; Media Bahan Bekas

How to cite:

Anwar, Yohana. (2021). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Media Bahan Bekas di TK EL-BETHEL Kutai Barat. *Gawi: Journal of Action Research*, 1 (2), 43-48.

PENDAHULUAN

Melatih kemampuan kreativitas anak merupakan salah satu kemampuan manusia yang sangat penting yang harus dipupuk sejak usia dini. Kemampuan ini banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual atau intelegensi, kemampuan bahasa, sosial dan moral yang didukung oleh faktor afektif dan psikomotorik. Kreativitas juga dapat membuat seseorang menunjukkan kemampuannya dalam berekspresi untuk mengungkapkan ide atau gagasan-gagasan baru yang unik (Septianingsih, et al, 2017). Mengingat pentingnya mengembangkan kemampuan kreativitas sejak usia dini, karena kreativitas sangat berpengaruh dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini, maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berpikir anak tidak berkembang dengan baik karena untuk menciptakan suatu produk dan bakat. Sebagaimana Kartini dan Sujarwo (2014:42) menjelaskan 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. Dengan kata lain, sebuah lingkungan pendidikan dalam hal ini sekolah memegang peranan penting dalam mengembangkan kreativitas anak.

Kreativitas merupakan bagian dari kegiatan yang dapat menghasilkan suatu karya seni dan harus disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan dan minat anak. Hasil kreativitas berupa produk bukan merupakan tujuan yang terlalu penting, yang terpenting adalah bagaimana kegiatan yang dilakukan dengan kesenangan (Nabilla & Atin, 2017).

Kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Misalnya, ketika pendidik meminta anak untuk membuat gambar bentuk dengan menggunakan bahan bekas. Dalam membuat kreativitas salah satu kegiatan anak akan membuat kreasi bentuk binatang dari bahan yang terbuat dari bahan bekas. Maka hal ini menunjukkan kelancaran anak dalam membantu kreativitas anak dan dapat menimbulkan imajinasi atau ide-ide yang dihasilkan secara bervariasi. Jadi kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan khususnya pada anak usia dini, karena dengan kreativitas membuat manusia lebih produktif. Namun hasil pengamatan penelitian di TK EL-BETHEL, kreativitas anak masih rendah. Hal ini dapat terlihat oleh peneliti yaitu rasa ingin tahu anak rendah sehingga anak kurang dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya ketika proses pembelajaran berlangsung, anak belum mampu melakukan sesuatu sesuai dengan gagasannya, hasil karya anak masih meniru teman dan guru bukan berdasarkan hasil kreativitas anak sendiri. Selain itu media yang digunakan di Sekolah PAUD tersebut dalam pembelajaran menggunakan LK (Lembar kerja) dan lebih menekankan anak untuk berhitung, menulis dan membaca saja, media yang digunakan hanya pensil, penghapus dan crayon, sehingga kurang memotivasi dan mendorong rasa keinginan tahu anak usia dini. Untuk mendorong kreativitas, anak jarang sekali dilatih atau dikembangkan oleh pendidik dan pendidik juga kurang memanfaatkan media pembelajaran yang berada disekitar sekolah. Salah satu media untuk meningkatkan kreativitas yaitu menggunakan media bahan bekas. Hal ini dianggap sangat penting untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Karena dengan menggunakan bahan bekas sangat bermanfaat untuk mengurangi banyaknya tumpukan sampah, anak juga tidak mudah bosan selama pembelajaran, anak juga dapat mandiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan media bahan bekas dapat menjadikan anak memiliki daya kreativitas yang tinggi.

Sebagaimana kajian Rahmawati et. Al (2021) relevan terhadap penelitian oleh peneliti, bahwa pemanfaatan media bahan bekas sangat membantu proses belajar di kelas TK. Dengan pertimbangan di atas, peneliti akan memfokuskan pada topik penelitian ini mengenai meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK EL-BETHEL, Kutai Barat, Kalimantan Timur.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki mutu praktek pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di TK Elbethel Kutai Barat Penelitian ini dilaksanakan mulai Bulan Januari 2021 semester genap pada beberapa, pelaksanaannya secara Sesi (bergantian).

Objek penelitian ini adalah siswa kelas A yang berjumlah 16 siswa. Obyek penelitian ini adalah data kuantitatif berupa data awal rata-rata nilai hasil belajar siswa sebagai skor dasar dan nilai hasil belajar Prakarya pada siklus I dan Siklus II.

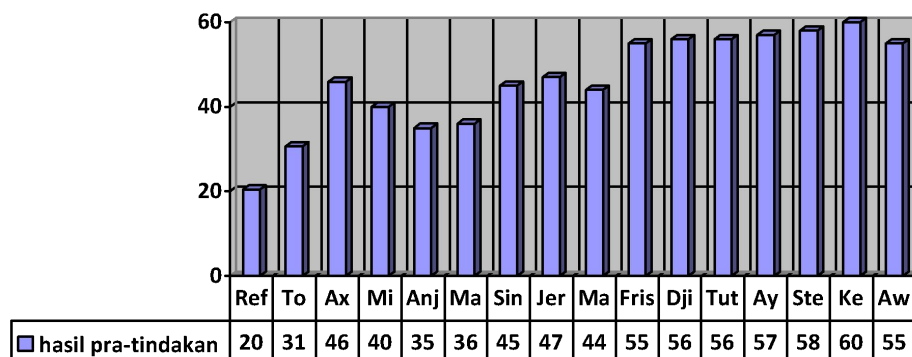
Prosedur atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam kegiatan berbentuk siklus, terdiri dari empat kegiatan pokok yang dikembangkan oleh Kurt Lewin dalam buku Suharsimi (2010 : 131) yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat aspek tersebut berjalan secara dinamis.

Dalam tahap perencanaan, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan secara berpasangan antar pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses yang dijalankan. Pengamatan adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Dalam tahap ini, guru pelaksana mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya. Pada tahap refleksi peneliti bersama guru teman sejawat mendiskusikan hasil tindakan, dari hasil tersebut peneliti dan guru teman sejawat merefleksikan dengan melihat data observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

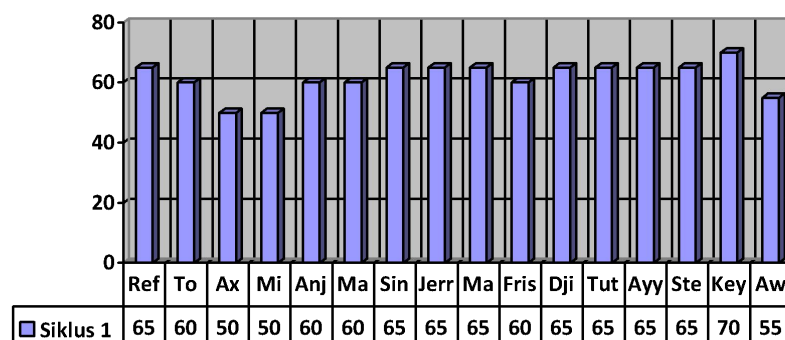
Sebelum peneliti melaksanakan tindakan siklus I, peneliti melakukan persiapan pra penelitian yaitu mengadakan observasi langsung terhadap anak yang kreativitasnya rendah pada kelompok A yang menjadi subjek penelitian. Peneliti melaksanakan observasi yang dilakukan pada hari Senin, Tanggal 11 Januari 2021. Pelaksanaan observasi ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas anak usia 3-4 tahun di kelompok A TK EL-BETHEL Kutai Barat. Adapun data hasil observasi pra penelitian dapat disajikan berikut ini:

Diagram 1. Hasil Pra-Tindakan

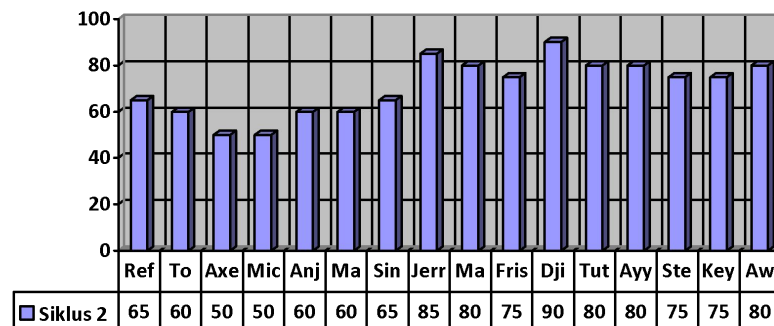


Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kreativitas 16 orang anak rendah dengan jumlah 20.56% dan berada di skala belum berkembang. Setelah peneliti melakukan tindakan kemudian peneliti melakukan pengamatan dan melakukan perhitungan secara menyeluruh tentang karakteristik anak pada siklus I. pada siklus I anak sudah mengalami peningkatan yang baik.

Diagram 2. Siklus 1



Peningkatan yang terjadi di siklus 1, diketahui disebabkan karena media *loose part* yang guru siapkan dapat membantu minat anak untuk mencoba. Meskipun melalui terbimbing, antusias anak dalam membuat prakarya meningkat. Sisi lain, tema yang digunakan di siklus 2 merupakan tema favorit anak di kelas yakni binatang. Berikut merupakan hasil siklus 2 .



Dari beberapa tindakan di pra-tindakan, siklus 1 dan siklus 2 diketahui bahwa pemanfaatan media bahan bekas dapat menumbuhkan kreativitas anak di kelas. kreativitas dapat didefinisikan untuk mengungkapkan pendapat, gagasan, dan pengalaman-pengalaman hidup (Rahayu, et.al, 2020)

Melalui hasil penelitian ini, peneliti menunjukan bahwa media bahan bekas dapat dijadikan sumber belajar menarik bagi anak. Semisalnya, kardus, karton, stik es krim, gelas plastik, dan botol minuman/kemasan. Hal menarik selama penelitian dilakukan, aktivitas prakarya anak juga dapat membantu perkembangan motorik halus. Hal ini terbukti, saat peneliti melakukan pengamatan langsung, terdapat 10 anak yang sudah dapat menggunting sesuai pola. 6 anak masih tidak bisa menggunting dengan baik.

Perhatian anak pada saat proses pembelajaran berlangsung dinilai cukup baik, mereka dapat memfokuskan perhatian selama siklus 1, karena guru membimbing secara terbimbing untuk anak yang mengalami kesulitan dan memberikan apresiasi pada anak yang aktif selama penelitian. Terutama, anak yang menunjukkan gagasan dalam memecahkan masalah sederhana. Apresiasi berupa pujian maupun reward sangat mempengaruhi semangat belajar anak dan motivasi di kelas (Lestari, 2018).

Ketika perbaikan dilaksanakan pada siklus II, guru mengkombinasikan dengan permainan fisik – interaktif yang membantu anak untuk melakukan kerjasama (Astriya & Kuntoro, 2015). Proyek yang dilakukan ialah membuat miniatur sekolah dengan pola yang telah guru siapkan. Tujuan proyek tersebut agar anak dapat berinteraksi antar satu sama lain, untuk membantu sosialisasi diri mereka. Sebagaimana pendapat Yuliani (2010) menegaskan bahwa permainan konstruk sangat membantu anak untuk memiliki kecerdasan sejak dini yang akan membantu pada jenjang Pendidikan selanjutnya.

Pada setiap akhir siklus, guru merefleksikan pembelajaran yang dilakukan bahwa media bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di TK EL-BETHEL, Kutai Barat. Dengan kata lain, dampak penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada guru TK untuk senantiasa memanfaatkan media bahan bekas sebagai media yang dapat membantu peningkatan kreativitas sejak dini. Berikut merupakan hasil rekapitulasi rata-rata kreativitas anak usia 3-4 dari pra-tindakan hingga siklus II.

Siklus	Hasil Rata-rata Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun		
	Nilai Hasil Belajar	Kategori Ketuntasan	Kategori Keberhasilan
Pra-Tindakan	55,82	Belum tuntas	Kurang
Siklus I	69,70	Belum tuntas	Cukup
Siklus II	85,59	Terlampau	Baik Sekali

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan kreativitas anak usia 3-4 tahun dapat meningkat melalui media bahan bekas. Hasil refleksi pada pra-tindakan, siklus I dan siklus II menunjukkan adanya upaya guru dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan dengan keterbatasan media peraga modern. Oleh sebab itu, penelitian ini juga memiliki kontribusi pada penelitian selanjutnya agar penggunaan media bahan bekas dapat dimanfaatkan sebagai bahan pengembangan kecerdasan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Majid (2015). Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi kurikulum 2013. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Astriya, B. R. I., & Kuntoro, S. A. (2015). Pengembangan kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun melalui permainan konstruktif. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 131-144.
- Arikunto, Suharsimi (2008). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Karya
- Arikunto, Suharsimi, Kurt Lewin. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Bina Aksara.
- B, Uno Hamzah (2008). Model Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara
- Dimiyati dan Muiono, (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta Djamarah 2002. *Jurnal Pendidikan, Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*
- Fauziani, N., & Fatimah, A. (2017). Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mencetak Dengan Bahan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia*
- 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>.
- Lestari, N. (2018). Metode Bermain Plastisin dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia 3-4 Tahun. In *SENDIKA: Seminar Pendidikan* (Vol. 2, No. 1, pp. 275-277).
- Nurani, Y., & Sujiono, B. (2010). Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak. Jakarta: Indeks.
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2020). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran gerak dan lagu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 832-840.

Septianingsih, N., Asmawati, L., & Sayekti, T. (2017). Meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media bahan bekas. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 137-146.

Sudjana, Nana. (2015). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.