PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PEMANFAATAN BAHAN SISA KARDUS BEKAS DI TK FADILAH AMAL I PADANG

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Khairi Angraini
NIM : 2009/51100

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

2012

ABSTRAK

Khairi Angraini 2012, Peningkatan Kreativitas Anak melalaui Pemanfaatan Bahan Sisa Kardus Bekas di TK Fadilah Amal I Padang. Skripsi pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Kemampuan anak usia dini dalam pengembangan kreativitas masih rendah, tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini sebagai pelaksana penelitian ini adalah Khairi Angraini dengan subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B3 TK Fadilah Amal I Padang yang berjumlah 15 orang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang bersifat meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara profesional guru untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilaksanakan. Data penelitian yang diperoleh melalui observasi, penelitian tindakan kelas ini dilakukan 2 siklus. Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak usia dini dari siklus I yang pada umumnya masih rendah, setelah dilakukan tindakan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan kardus bekas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan pemanfaatan bahan sisa kardus dapat meningkatkan pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Fadilah Amal I Padang

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul "**Peningkatan Kreativitas Anak melalui Pemanfaatan bahan Sisa Kardus Bekas di TK Fadilah Amal I Padang**". Penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi S1 di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan pelaksanaan, dan sampai penyelesaian skripsi ini banyak melibatkan pihak yang memberikan bantuan baik moril maupun materil. Maka pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Indra Yeni, S.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, Ms.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Tim Penguji Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan dari skripsi ini.

6. Bapak/Ibu Dosen dan pegawai Tata Usaha Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibunda tercinta, kakak, serta ponakan saya yang telah begitu banyak memberikan doa dan dorongan moril serta kasih sayang yang tidak ternilai bagi peneliti.
8. Bapak Kepala Dinas Pendidikan Propinsi Sumatera barat beserta staf, yang telah memberikan kesempatan dan bantuan materi kepada peneliti.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhai oleh Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap kesempurnaan, untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat demi kesempurnaan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Maret 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN i
ABSTRAK ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI……..... v
DAFTAR BAGAN vii
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GRAFIK ix
BAB I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identitas Masalah 4
C. Batasan Masalah 4
D. Rumusan Masalah 4
E. Rancangan pemecahan Masalah 5
F. Tujuan Penelitian 5
G. Manfaat Penelitian 5
H. Definisi Operasional 6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori 7
1. Hakikat Anak Usia Dini 7
2. Hakikat Kreativitas 8
a. Pengertian Kreativitas 8
b. Ciri-ciri Anak Kreatif 9
c. Pentingnya Kreativitas pada Anak 11
3. Bahan Sisa 12
a. Pengertian Bahan Sisa 12
b. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Memilih Bahan Sisa 13
c. Syarat-syarat Bahan Sisa yang Akan Digunakan untuk Permainan 13
4. Perkembangan Fisik Motorik 14
a. Pengertian Motorik 14
b. Perkembangan Motorik Anak 14
5. Hakikat Bermain Anak Usia Dini 15
a. Pengertian Bermain 15
b. Bermain Kreatif 17
B. Penelitian Yang Relevan 18
C. Kerangka Konseptual 19
D. Hipotesis Tindakan 20
BAB III. RANCANGAN PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 21
B. Subjek Penelitian 21
C. Proses Penelitian 21

D. Teknik Pengumpulan Data 27
E. Instrumen Penelitian 27
F. Analisa Data 28
G. Cara Menganalisis Hasil Observasi 28
H. Indikator Keberhasilan 29
BAB IV. HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Penelitian 32
1. Kondisi Awal 32
2. Deskripsi Penelitian 34
B. Analisis Data 58
1. Analisis Data Siklus I..... 58
2. Analisis Data Siklus II 60
C. Pembahasan 63
BAB V. PENUTUP
A. Kesimpulan 66
B. Implikasi 67
C. Saran 68
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Konseptual 19
2. Siklus I 22
3. Siklus II 22

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Kardus Bekas pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	32
Tabel 2.	Perkembangan Kreativitas Anak Dalam Proses Pembelajaran pada Pertemuan Pertama Siklus I	37
Tabel 3.	Perkembangan Kreativitas Anak dalam Proses Pembelajaran pada Pertemuan Kedua Siklus I	40
Tabel 4.	Perkembangan Kreativitas Anak dalam Proses Pembelajaran pada Pertemuan Ketiga Siklus I	42
Tabel 5.	Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Kardus Bekas pada Pertemuan Pertama Siklus II	44
Tabel 6.	Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Sisa Kardus Bekas pada Pertemuan Kedua Siklus II	49
Tabel 7.	Kemampuan Kreativitas Anak dalam Proses Pembelajaran pada Pertemuan Ketiga Siklus II (Setelah Tindakan)	51
Tabel 8	Kemampuan Kreativitas Anak dalam Proses Pembelajaran pada Pertemuan Ketiga Siklus II (Setelah Tindakan)	54
Tabel 9	Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Bahan Sisa Kardus Bekas Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 Setelah Tindakan	59
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Bahan Sisa Kardus Bekas Siklus II Pertemuan 1, 2, 3	61

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Kardus Bekas pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) 34
Grafik 2. Perkembangan Kreativitas Anak Dalam Proses Pembelajaran pada Pertemuan Pertama Siklus I 38
Grafik 3. Perkembangan Kreativitas Anak dalam Proses Pembelajaran pada Pertemuan Kedua Siklus I 41
Grafik 4. Perkembangan Kreativitas Anak dalam Proses Pembelajaran pada Pertemuan Ketiga Siklus I 43
Grafik 5. Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Kardus Bekas pada Pertemuan Pertama Siklus II 45
Grafik 6. Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Sisa Kardus Bekas pada Pertemuan Kedua Siklus II 50
Grafik 7. Kemampuan Kreativitas Anak dalam Proses Pembelajaran pada Pertemuan Ketiga Siklus II (Setelah Tindakan) 53
Grafik 8 Kemampuan Kreativitas Anak dalam Proses Pembelajaran pada Pertemuan Ketiga Siklus II (Setelah Tindakan) 55
Grafik 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Bahan Sisa Kardus Bekas Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 Setelah Tindakan 57
Grafik 10 Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Bahan Sisa Kardus Bekas Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 (TK) adalah suatu bentuk pendidikan anak usia dini dengan menggunakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai usia sekolah dasar. Adapun tujuan pendidikan di TK 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 in sesuai dengan paradigma pendidikan TK, 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 :

1. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia.
2. 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.

3. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
4. Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan di atas bahwa perilaku kreatif perlu dipupuk sejak dini, agar anak kelak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan bermakna.

Bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur maupun bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat berharga bagi anak. Bagi mereka, bermain bukan hanya menjadi kesenangan akan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tak mau harus dipenuhi, selain itu dengan bermain anak akan mengenal dan mencintai lingkungan serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap lingkungan.

Dari pengamatan yang telah peneliti lakukan pada kelas B3 TK Fadilah Amal I Padang, peneliti menemukan bahwa kurangnya kreativitas anak dalam menciptakan suatu hasil karya, hal ini terlihat pada saat proses belajar mengajar. Anak selalu bertanya kepada guru setiap apa yang akan mereka buat, metode pembelajaran yang berpusat kepada guru juga ikut menunjang kurang berkembangnya kreativitas anak. Guru selalu memprogram apa yang dibuat oleh anak, sehingga ide-ide anak tidak tersalurkan dan kreativitas anak terabaikan.

Alat peraga yang digunakan guru kurang menarik, guru hanya menggunakan majalah anak sebagai media dalam berkreasi dengan anak, sehingga membuat anak kurang kreatif.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Kreativitas Anak melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Kardus Bekas di TK Fadilah Amal I Gadut Kec. Lubuk Kilangan Padang".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya kreativitas anak dalam menciptakan hasil karya
2. Guru sering mengabaikan kreativitas pada anak
3. Alat peraga yang digunakan guru kurang menarik dan kurang bervariasi

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini di batasi pada kurangnya perkembangan kreativitas anak dalam menciptakan suatu hasil karya. Hal ini terlihat pada saat proses belajar mengajar, anak selalu bertanya kepada guru setiap apa yang akan mereka buat. Anak tidak mampu menciptakan suatu karya tanpa ada contoh dari guru.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu : bagaimana meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan sisa kardus bekas di TK Fadilah Amal I Padang.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan sesuai dengan batasan masalah. Permasalahan di TK Fadilah Amal I Padang adalah kurangnya perkembangan kreativitas anak dalam menciptakan suatu hasil karya. Maka rancangan pemecahan masalah yang akan peneliti lakukan adalah melalui bahan sisa yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan sisa kardus bekas di kelas B3 TK Fadilah Amal I Padang.

G. Manfaat Penelitian

Peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan sisa kardus bekas dapat memberi manfaat diantaranya.

1. Bagi anak

   Penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas anak

2. Bagi sekolah

   Penelitian ini memberikan sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah, yang tercermin dari peningkatan kemampuan profesional para pendidik, dan perbaikan proses serta hasil belajar peserta didik.

3. Bagi peneliti lain

   Penelitian ini dapat menjadi pedoman atau acuan dalam melakukan penelitian terkait.

H. Defenisi Operasional

Ada dua istilah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yang perlu mendapat penjelasan yaitu “Kreativitas dan Bahan Sisa”.

“Kreativitas” dalam PTK ini dimaksudkan untuk menumbuhkan sikap dasar kreatif pada anak usia dini, memberikan kesempatan, menghargai karya anak, menerima anak apa adanya dan memotivasi anak agar lebih baik.

“Bahan sisa” dalam PTK ini dimaksudkan bagaimana supaya bahan sisa/bekas bisa dimanfaatkan lagi dan berguna untuk menunjang pembelajaran anak, sehingga anak bisa berkreasi dan menghasilkan karya-karya baru. Bahan sisa yang digunakan sebagai materi ajar dalam PTK ini adalah kardus bekas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Setiap anak lahir dengan potensi yang berbeda-beda memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Ada anak yang berbakat menari, musik, matematika, bahasa dan adapula yang berbakat olahraga. Menurut Dewantara dalam (Slamet, 2005:6) merangkum semua potensi anak menjadi cipta, rasa, dan karsa.

Membelajarkan anak usia dini tidaklah mudah. Kadang kita memberikan fasilitas belajar yang mahal dan berharap anak belajar banyak, tetapi kenyataannya malah anak tidak belajar. Kadang dengan mainan yang sangat sederhana dan murah anak-anak sangat tertarik dan ingin tahu banyak tentang mainan itu dan mekanisme kerjanya. Bermain sambil belajar, dimana esensi bermain menjiwai setiap kegiatan pembelajaran amat penting bagi anak usia dini.

Pembelajaran anak usia dini menggunakan essensial bermain. Essensial bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Guru memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal. Selain itu untuk membelajarkan anak usia dini lingkungan perlu ditata agar

kondusif untuk belajar. Penataan lingkungan belajar dan fasilitas belajar untuk anak usia dini amat penting untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, terutama perkembangan bahasanya.

2. Hakekat Kreativitas

   a. Pengertian kreativitas

      Semiawan, (2001:4), dalam bukunya menyatakan kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Ini berarti bahwa dengan kreativitas anak mampu menciptakan gagasan baru, Moeslichatoen (1985:19), menyatakan kreativitas adalah kemampuan anak untuk menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan untuk mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.

      Kreativitas tidak saja merupakan kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru dan berbeda, namun kreativitas bisa saja menghasilkan sesuatu yang baru dari produk lama. Seseorang juga bisa dikatakan kreatif, jika dapat menghasilkan sesuatu yang belum pernah mereka hasilkan sebelumnya.

      Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir yang divergen artinya pemikiran yang berbeda dari sesuatu yang telah ada atau kemungkinan-kemungkinan yang lain. Hurlock (1978:3), menyatakan semua kreativitas mencakup gabungan dari gagasan atau produk lama kedalam bentuk baru, tetapi yang lama merupakan dasar

bagi yang baru. Hal ini juga ditegaskan oleh Munandar dalam Semiawan, (2001:4), yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi dan unsur-unsur yang ada.

Lebih kongkrit lagi, Drevdhl dalam Hurlock (1978)4), menyatakan :

> Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin pembuatan korelasi baru.

Jadi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kreativitas adalah hasil dari sebuah pemikiran yang menghasilkan sebuah produk atau sesuatu yang sifatnya benar-benar baru, atau sesuatu yang telah lama untuk dijadikan baru, dapat pula sebagai sesuatu yang dipikirkan oleh yang bersangkutan atau bisa juga sesuatu yang dikembangkan dari bentuk yang telah ada.

b. Ciri-ciri anak kreatif

Individu yang memiliki potensi kreativitas tinggi menunjukkan sikap dan perilaku yang kadang-kadang tidak dimiliki oleh orang lain. Menurut Munandar (2004:34) ada tiga kondisi dari pribadi kreatif yaitu :

1) Keterbukaan terhadap pengalaman
2) Kemampuan untuk menilai situasi dengan patokan pribadi seseorang
3) Kemampuan bereksperimen, untuk bermain dengan konsep-konsep

Selain itu menurut Anik (2007:15) mengemukakan biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu bagi mereka amat berarti penting dan disukai, mereka tidak perlu menghiraukan kritik ataupun ejekan dari orang lain. Mereka pun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui oleh orang lain.

Orang yang inovatif berani berbeda, menonjol, dan membuat kejutan atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka.

Bagaimanakah sesungguhnya ciri-ciri anak usia dini yang kreatif tersebut, Paultorance dari universitas Georgia dalam Maxim (1985) dalam Suratno (2005:11) menyebutkan ciri-ciri tindakan kreatif anak usia dini adalah :

> Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif, anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal membutuhkan usaha kreatif, anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya, dan anak kreatif juga menikmati permainan dengan kata-kata dan tampak sebagai pencerita yang alamiah.

Untuk memenuhi rasa keingintahuannya perlu diberikan bekal pengetahuan dan pengalaman yang lebih banyak dibandingkan dengan anak yang kurang atau tidak kreatif. Pengetahuan dan pengalaman itu akan menjadi lebih bermakna dan akan bertahan lama jika dapat diperoleh secara langsung. Untuk itu diperlukan berbagai macam kegiatan eksperimen dan eksplorasi yang dapat dilakukan anak.

Disinilah diperlukan pemfasilitasan bagi tumbuhnya kreativitas anak. Guru TK, orang tua dan juga orang-orang yang dekat dengan anak perlu memahami bagaimana memfasilitasi anak agar kreativitas itu muncul sebagai kekuatan real yang sangat diperlukan bagi kehidupannya kelak.

c. Pentingnya kreativitas pada anak

Munandar dalam Seto (2000:10), menyebutkan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada diri anak, yaitu :

1) Dengan kreativitas anak dapat mewujudkan dirinya, kreativitas hanya ada pada anak yang sehat mental dan bebas dari hambatan untuk mengekpresikan diri sepenuhnya. Dalam hal ini ia berhasil mengembangkan dan menggunakan semua bakat dan kemampuannya guna memperkaya hidupnya.

2) Kreativitas atau cara berpikir pada anak melahirkan berbagai kemungkinan dalam pemecahan masalah. Ini memberikan peluang pada anak untuk memberikan penalaran berdasarkan informasi yang telah tersedia atau mengingat dan berpikir.
3) Menyibukkan diri secara kreatif untuk memberikan kepuasan pada anak.
4) Kreativitas memungkinkan anak untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan dan teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.

Sementara itu Seto, (2004:11), menyatakan kreativitas perlu dirangsang perkembangannya sejak masa kanak-kanak, sampai pada usia empat tahun, seseorang anak telah mencapai separuh kecerdasannya. Itulah sebab rangsangan yang diberikan pada tahun-tahun pertama kehidupannya akan memberikan hasil yang paling besar dalam peningkatan potensinya. Pengembangan kreativitas anak pada hakekatnya bertujuan untuk memacu cara berpikir kreatifnya yang bercirikan pemikiran diferegen dengan ditandai kelenturan, kelancaran, keaslian dan pendalaman berpikir.

3. Bahan sisa

a. Pengertian bahan sisa

Amran, (1985:50) mendefenisikan bahan sisa adalah barang yang tidak dipakai lagi dan hendak dijadikan barang lain.

Sedangkan menurut Sumanto dalam Sasrina (2009), menyatakan bahwa : Bahan sisa bisa berupa kertas koran, kertas, kalender, kain perca, plastik, sendok, es krim, serutan kayu, serutan pensil, sedotan minuman, tutup botol dan sebagainya.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahan sisa adalah barang yang diperoleh dari barang yang tidak dipakai lagi untuk dijadikan barang baru. Untuk dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak dari bahan sisa yang tidak dipakai lagi, maka dapat dijadikan media yang menarik yang dapat difungsikan oleh anak.

b. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan sisa

Menurut *Early Childhood Care and Development Resource Center* (ECCD CR) (2009:6), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan sisa antara lain :

> 1) Pastikan barang yang akan digunakan dalam kondisi bersih terutama untuk beberapa barang yang dibeli dari pemulung, misalnya, botol-botol plastik bekas, 2) pastikan tidak ada cairan atau sebuk yang tersisa pada barang bekas yang akan digunakan, misalnya pada plastik kemasan, botol, kaleng dan lain-lainnya, 3) perhatikan segi keamanannya, apakah ada sisa yang tajam, runcing, misalnya pada kaleng dan tutup botol, 4) utamakan untuk menggunakan barang yang ada di sekitar kita dulu dari pada membeli.

c. Syarat-syarat bahan sisa yang akan digunakan untuk permainan

1) Mengandung nilai pendidikan, 2) aman untuk dijadikan permainan oleh anak, 3) dapat mengembangkan kemampuan anak, 4) menarik bagi anak, 5) sederhana (pembuatannya tidak terlalu sulit

untuk anak, 6) murah, 7) mudah dibuat, 8) awet atau tidak mudah rusak.

Dari defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa sebelum mempergunakan suatu barang yang akan dijadikan untuk menunjang pembelajaran anak terlebih dahulu harus diperhatikan dari segi keamanan, kebersihan, menarik, dan dapat mengembangkan kemampuan anak.

4. Perkembangan fisik motorik

   a. Pengertian motorik

      Gallahue dan Moeslichatoen (2004:10), menyatakan motorik berasal dari kata “motor” yaitu suatu dasar biologi atau mekanika uang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Sejalan dengan ini Muhibbin dalam Moeslichatoen (2004:10), menyatakan “motor” sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi/rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik, jadi dapat dipahami motorik dan gerak adalah hal yang sama namun, gerak disini melibatkan fungsi motorik yaitu otak, syaraf, otot dan rangka.

   b. Perkembangan motorik anak

      Moeslichatoen (2004:8), menyatakan perkembangan adalah sebuah istilah umum yang mengacu pada kemajuan dan kemunduran yang terjadi hingga akhir hayat. Perkembangan meliputi semua aspek dari perilaku manusia, dan dipisahkan ke dalam periode usia.

Sementara itu Cratty dalam Moeslichatoen (2004:6) menyatakan perkembangan motorik berkaitan dengan mekanisme otot, sarat yang memberikan penampilan progresif di dalam keterampilan motorik. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional (2010:9) yang menyatakan bahwa usia dini adalah masa emas bagi perkembangan motorik peserta didik di TK. Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Ada tiga unsur yang menentukan dalam perkembangan motorik, yaitu otak saraf, dan otot, ketika motorik bekerja, ketiga unsur tersebut melakukan perannya masing-masing secara interaksi positif. Artinya ketiga unsur tersebut saling menunjang dan saling melengkapi, jadi dapat disimpulkan perkembangan motorik adalah kemajuan dari fungsi fisik manusia yang berlangsung dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku kemampuan.

5. Hakekat bermain anak usia dini

   a. Pengertian bermain

      Bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentan kehidupan, dalam kultur maupun bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat berharga bagi anak. Bagi mereka, bermain bukan hanya menjadi kesenangan akan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tak mau harus dipenuhi, selain itu dengan bermain anak akan mengenal

dan mencintai lingkungan serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap lingkungan.

Konsep di atas menunjukkan bahwa bermain perlu diberikan kepada anak terutama anak usia Taman Kanak-Kanak. Pada usia ini merupakan usia anak kreatif bermain atau disebut juga dengan "usia bermain" dimana sebagian besar aktivitas dan kreativitas anak pada Anak Usia Dini terlihat dengan adanya kegiatan bermain, sehingga dengan demikian anak akan memperoleh kesenangan dan kepuasan untuk perkembangan individunya yang lebih wajar, yaitu perkembangan yang sesuai dengan pertumbuhan fisik dan usianya baik secara fisiologis, psikologis, sosial emosional, maupun intelegensinya.

Untuk lebih jelas tentang bermain Moeslichatoen (2004:32) "bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal".

Bagi anak, bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar anak berkembang secara wajar dan utuh, walaupun berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualangan dalam dunia anak-anak. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak.

Sehubungan dengan pendapat di atas, Sudono (2000:1) memberikan batasan tentang pengertian bermain sebagai berikut :

> Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi

memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Bermain juga akan membuka wawasan karena memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada anak-anak untuk bereksplorasi sehingga pemahaman suatu pengetahuan dapat dipahami oleh anak dengan lebih mudah.

Pengertian di atas keduanya memperjelas konsep bermain yang sesungguhnya, dimana bermain merupakan aktivitas dasar manusia yang tidak terencana yang terkadang berkhayal dalam bermain dan juga bermain merupakan suatu kegiatan sendiri tanpa ada paksaan dan peraturan pelaksanaannya. Namun yang jelas bermain merupakan aktivitas dasar yang penting diberikan kepada anak usia dini. Karena bermain dapat membantu perkembangan individu si anak.

b. Bermain kreatif

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengungkapkan kreativitas. Melalui bermain, anak-anak dapat menganalisa berbagai situasi atau benda dan mencoba menemukan cara baru untuk menatanya kembali. Misalnya saat bermain, *membuat figura*, mereka akan kreatif membuat sendiri mainan ini sesuai dengan keinginan mereka.

Menurut Komite Kebijakan Laboratorium Perkembangan Anak seperti yang dikutip Gatron dan Allen, pengoptimalan perkembangan anak yang ingin dicapai melalui bermain kreatif ini secara terperinci meliputi :

> 1) nilai dari dan kepercayaan diri, 2) kepercayaan, tanggung jawab dan kepedulian terhadap sesama, 3) hubungan interpersonal dan keterampilan berkomunikasi yang efektif, 3) kemampuan untuk bersikap/berpikir secara mandiri dan mengembangkan kontrol diri, 5) keterampilan untuk mengemukakan gagasan dan perasaan pemahaman dan pengelolaan informasi tentang lingkungan fisik dan sosialnya, 6) pemrolehan dan penggunaan keterampilan untuk memecahkan masalah, 7) ingin tahu tentang dunia sekitarnya, dan rasa nyaman dalam belajar dan bereksplorasi.

Jadi pendekatan permainan kreatif ini akan mengasah kemampuan anak terutama dalam menumbuhkan optimisme dan aktualisasi dari anak. Pendekatan ini juga akan mengasah anak untuk menciptakan gagasan dalam lingkungan yang sportif dan menjelajahi dinamika kreativitas dalam lingkungan yang aman dan menyenangkan bagiannya.

B. Penelitian Yang Relevan

Peneliti akan mengaplikasikan peningkatan kreativitas anak. Adapun berbagai penelitian yang relevan didefenisikan sebagai berikut :

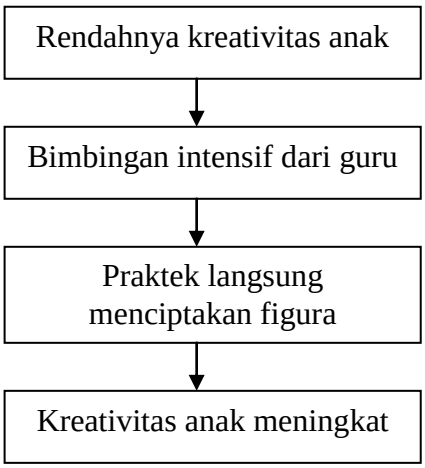
1. Putri (2001), upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan tabung transparan di TK Darul Falah Padang, hasilnya setelah tindakan siklus I dan II, peningkatan kreativitas anak meningkat lebih 75%.
2. Melisan (2011), meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pemanfaatan plastik kemasan di TK Bunda Karya Duri, hasilnya setelah tindakan siklus I dan II, peningkatan kreativitas anak usia dini meningkat lebih 75%.

3. Sari (2011) melalui kegiatan kolase dari bahan alam di TK Kartika 1-7 Padang, hasilnya setelah tindakan siklus I dan II, peningkatan kreativitas anak usia dini meningkat lebih 75%.

C. Kerangka Konseptual

Strategi pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak melalui bahan sisa salah satunya yang disukai oleh anak. Melalui bahan sisa salah satunya membuat figura dari kardus bekas, membuat figura dari kardus bekas yang meningkatkan perkembangan kreativitas anak karena dengan menciptakan sebuah figura dari kardus bekas dapat merangsang otak anak untuk berimajinasi dan mengeluarkan ide-idenya.

Kerangka berpikir untuk menggambarkan peningkatan perkembangan kreativitas anak melalui bahan sisa yaitu menciptakan sebuah figura terlebih dahulu dicontohkan oleh guru dengan bimbingan intensif, praktek langsung cara membuat figura dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Bahan sisa (menciptakan sebuah figura) dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Fadilah Amal I Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pendidikan AUD (PAUD) 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.
2. 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
3. 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
4. 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

5. Penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan dalam pembelajaran refleksi mengenai hasil dari tindakan
6. Kemampuan anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan memanfaatkan kardus bekas pada anak B3 TK Fadilah Amal I Padang
7. Penggunaan kardus bekas dalam pembelajaran pada anak kelompok B3 TK Fadilah Amal I Padang dapat meningkatkan sikap positif anak
8. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran membuat mainan dengan teknik, mengunting, menempel melalui pemanfaatan bahan sisa kardus bekas dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B3 TK Fadilah Amal I Padang

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan TK, maka simpulkan yang ditarik mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian – penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa pemanfaatan bahan sisa kardus bekas yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam hal menciptakan berbagai bentuk dari kardus bekas
2. 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.

C. Saran

1. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan kardus bekas dan bahan sisa lainnya dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membuat mainan dengan teknik menggunting dan menempel
2. Untuk merangsang dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreativitas dan menyenangkan
3. kepada pihak TK Fadilah Amal I Padang hendaknya dapat mengajak anak-anak untuk mengumpulkan bahan sisa seperti kardus bekas, plastik kemasan, koran, dan lain-lain agar dapat dimanfaatkan dan juga untuk mengurangi biaya
4. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kreativitas anak melalui metode dan media yang lainnya
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan
6. Bagi anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif

DAFTAR PUSTAKA

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

Bentri, Alwen, dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK.* Padang UNP.

Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan 2003. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta : B4/PGB/04.

Dhieni, Nurbiana. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Hurlock. Elizabeth. B. 1998. *Perkembangan Anak Jilid 2.* Jakarta : Erlangga.

Hariyadi Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan.* Jakarta : PT. Prestasi Pustaka Raya.

Moeslichatoen. 1998. *Metode Pengajaran di TK.* Jakarta : Rineka Cipta.

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

Munandar, Utami. 2007. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru.* Jakarta Rajawali Pers.

Munandar, Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah.* Jakarta.

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

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

Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK.* Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Kependidikan. Jakarta.

Sudjana Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Solehudin, dkk. *Pembaharuan Pendidikan TK.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Fisik.* Jakarta : Universitas Terbuka.

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.

SATUAN KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN 1
KELOMPOK B3

Semester/Minggu : II/1
Tema/Subtema : Rekreasi/ alat transportasi
Hari/Tanggal : Rabu, 14 Desember 2011
Waktu : 08.00 – 11.00 wib

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Alat	Anak
- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan agar lebih tertib (sp 1)	I. Pembukaan ± 30 menit - Berbaris, Ikrar, Nyanyi Salam, do'a - Pembicaraan pagi	Anak langsung	Observasi Observasi Hasil karya	
-Membuat mainan dengan tehnik menggunting,melipat dan menempel (Sn.16)	II. Inti ± 60 menit Area Seni Praktek langsung Membuat mainan dari kardus bekas"membuat dompet" 1. Meniru pola dengan menggunakan berbagai media 2. Membuat berbagai bentuk dari kardus bekas 3. Membuat mainan dengan teknik melipat, menggunting dan menempel	Anak langsung Kardus bekas	Unjuk kerja	
- Membersihkan peralatan makan setelah digunakan (Sp 35)	III. Istirahat ± 30 menit - Bermain, mencuci tangan, berdo'a sebelum sesudah makan	Tempat cuci tangan, lap tangan	Observasi	
- Berbicara dengan suara yang ramah dan teratur	IV. Penutupan ± 30 menit - Diskusi - Berdo'a - Pulang	Anak Langsung	Observasi	

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Afliana

Padang, 14 desember 2011
Guru Kelompok B3

Khairi Angraini,A.Ma

SATUAN KEGIATAN HARIAN UNTUK SIKLUS I PERTEMUAN 2
KELOMPOK B3

Semester/Minggu : II /1
Tema/Subtema : Rekreasi / Alat transportasi
Hari/Tanggal : kamis, 15 desember 2011
Waktu : 08.00 – 11.00 wib

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Alat	Anak
- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan agar lebih tertib (SP.1)	I. Pembukaan ± 30 menit - Berbaris, Ikrar, Nyanyi Salam, do'a	Anak langsung	Observasi	
- Membuat mainan dengan tekhnik menggunting,melipat dan menempel (Sn.16)	II. Inti ± 60 menit ❖ Area Seni "Menghias figura dengan kertas kado bekas 1. Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda 2. Membuat berbagai bentuk dari kardus bekas 3. Membuat mainan dengan teknik melipat, menggunting dan menempel	Figura Kertas kado bekas	Penugasan	
- Membersihkan peralatan makan setelah digunakan (SP.35)	III. Istirahat ± 30 menit - Bermain, mencuci tangan, berdo'a sebelum sesudah makan	Tempat cuci tangan, lap tangan	Observasi	
- Berbicara dengan suara yang ramah dan teratur	IV. Penutupan ± 30 menit - Diskusi - Berdo'a - Pulang	Anak Langsung	Observasi	

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Padang, 15 desember 2011
Guru Kelompok B3

Afliana

Khairi Angraini,A.Ma