

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PEMANFAATAN
BAHAN SISA DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM AMAR MA'RUF
PASIR TALANG KABUPATEN SOLOK SELATAN**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**DEVITA GUSTIA
TM/ NIM : 2011/ 1109562**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

ABSTRAK

Devita Gustia, 2013 Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa di Taman Kanak-kanak Islam Amar Ma'ruf Pasir Talang Kabupaten Solok Selatan. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan kreativitas anak di taman kanak-kanak Islam Amar ma'ruf Pasir Talang Kabupaten Solok Selatan masih rendah, anak belum bisa meniru pola dan membuat mainan dengan teknik melipat dan menempel. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan sisa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class room action research*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran guru di kelas secara profesional. Subjek penelitian Taman kanak-kanak Islam Amar Ma'ruf Pasir Talang Kabupaten Solok Selatan pada kelompok B1 yang berjumlah 20 orang anak. Teknik pengumpulan data adalah melalui observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian setiap siklus menunjukkan peningkatan kreativitas anak. Setelah diadakan siklus I sudah mengalami peningkatan tetapi belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka dilanjutkan siklus II. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan pada siklus II, dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kreativitas anak terjadi melalui pemanfaatan bahan sisa, sehingga telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) melebihi dari indikator yang ditetapkan.

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)
Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Di Taman
Kanak-Kanak Islam Amar Ma'ruf Pasir Talang Solok Selatan

Nama : DEVITA GUSTIA
TM/NIM : 2011/1109562
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji :

Nama

Tanda Tangan

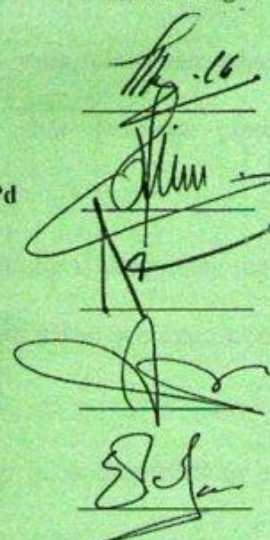
Ketua : Dra. Hj. Izzati, M. Pd

Sekretaris : Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd

Anggota : Asdi Wirman, S.PdI

Anggota : Dra. Zulminiati, M. Pd

Anggota : Elise Muryanti, M. Pd



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian tindakan kelas ini yang berjudul “**Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa di TK Islam Amar Ma’ruf Pasir Talang Kabupaten Solok Selatan**”. Tujuan dari penulisan skripsi penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi penelitian tindakan kelas ini, peneliti menyadari bahwa dalam pelaksanaan sampai proses penyelesaian skripsi banyak melibatkan pihak-pihak serta memberikan bantuan dan saran. Maka pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd selaku pembimbing I yang telah menyediakan waktu memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd selaku pembimbing II yang telah menyediakan waktu memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Asdi Wriman, S.Pi selaku penguji I yang telah memberikan arahan dan masukan, demi kesempurnaan skripsi ini.

4. Ibu Dra Zulminiati, M. Pd selaku penguji II yang telah memberikan arahan dan masukan, demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Elise Muryati, M.Pd selaku penguji III yang telah memberikan arahan dan masukan, demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD yang telah memberikan kemudahan dalam segala urusan.
7. Bapak Prof. Dr. Firman, Ms. Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam segala urusan.
8. Bapak/Ibu staf pengajar dan pegawai tata usaha jurusan PG-PAUD yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
9. Orang tuaku, Suamiku dan anak-anak tercinta yang telah memberikan bantuan, do'a dan dorongan moril serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti
10. Serta rekan-rekan angkatan 2011 atas kebersamaannya dalam suka dan duka selama menjalani masa perkuliahan.

Semoga petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal dan kebaikan yang diridhoi oleh Allah SWT, akhirnya peneliti menyadari keterbatasan ilmu yang dimiliki, sehingga mungkin terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang.

Padang, 12 Agustus 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	6
1. Hakikat Anak Usia Dini	6
a. Pengertian Anak Usia Dini	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini	6
2. Pendidikan Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	8
c. Karakteristik Anak Usia Dini	9
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	9
3. Kreativitas	10
a. Pengertian Kreativitas	10
b. Tujuan Kreativitas	11
c. Karakteristik Kreativitas	12
d. Manfaat Pengembangan Kreativitas	13
e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas	15
4. Media Pembelajaran Anak Usia Dini	16
5. Bermain dan Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa	18
a. Hakikat Bermain	18

b. Tujuan Bermain	18
c. Karakteristik Bermain	19
d. Manfaat Bermain	20
e. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa	21
B. Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Berfikir	23
D. Hipotesis	24
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	25
B. Subjek Penelitian	25
C. Prosedur Penelitian	25
D. Defenisi Operasional	29
E. Instrumentasi Penelitian	29
F. Teknik Pengumpulan Data	30
G. Teknik Analisa Data	31
H. Indikator Keberhasilan	31
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	32
B. Analisa Data	73
C. Pembahasan	78
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	81
B. Implikasi	82
C. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan

1. Kerangka Berfikir24
2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas26

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Format Observasi	30
2. Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak Pada Kondisi Awal	33
3. Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Pada Siklus I Pertemuan 1	39
4. Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Pada Siklus I Pertemuan 2	44
5. Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Pada Siklus I Pertemuan 3	49
6. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Pada Siklus I	53
7. Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Pada Siklus II Pertemuan 1	57
8. Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Pada Siklus II Pertemuan 2	62
9. Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Pada Siklus II Pertemuan 3	68
10. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Pada Siklus II	72
11. Hasil Observasi Perbandingan Kondisi Awal Siklus I dan Siklus II Pada Kriteria Sangat Tinggi	75
12. Hasil Observasi Perbandingan Kondisi Awal Siklus I dan Siklus II Pada Kriteria Tinggi	76
13. Hasil Observasi Perbandingan Kondisi Awal Siklus I dan Siklus II Pada Kriteria Rendah	77

DAFTAR GRAFIK

Tabel

1. Grafik Kemampuan Kreativitas Anak Pada Kondisi Awal	35
2. Grafik Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Pada Siklus I Pertemuan 1	40
3. Grafik Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Pada Siklus I Pertemuan 2	46
4. Grafik Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Pada Siklus I Pertemuan 3	51
5. Grafik Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Pada Siklus II Pertemuan 1	59
6. Grafik Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Pada Siklus II Pertemuan 2	64
7. Grafik Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Pada Siklus II Pertemuan 3	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Rencana Kegiatan Harian Pada Kondisi Awal	86
2. Rencana Kegiatan Harian Pada Siklus I Pertemuan 1	88
3. Rencana Kegiatan Harian Pada Siklus I Pertemuan 2	90
4. Rencana Kegiatan Harian Pada Siklus I Pertemuan 3	92
5. Lembaran Observasi Sebelum Tindakan Pada Kondisi Awal	94
6. Hasil Observasi Anak Pada Kondisi Awal	95
7. Lembaran Observasi Tindakan Pada Siklus I Pertemuan 1	96
8. Hasil Observasi Anak Pada Siklus I Pertemuan 1	97
9. Lembaran Observasi Tindakan Pada Siklus I Pertemuan 2	98
10. Hasil Observasi Anak Pada Siklus I Pertemuan 2	99
11. Lembaran Observasi Tindakan Pada Siklus I Pertemuan 3	100
12. Hasil Observasi Anak Pada Siklus I Pertemuan 3	101
13. Rencana Kegiatan Harian Pada Siklus II Pertemuan 1	102
14. Rencana Kegiatan Harian Pada Siklus II Pertemuan 2	104
15. Rencana Kegiatan Harian Pada Siklus II Pertemuan 3	106
16. Lembaran Observasi Tindakan Pada Siklus II Pertemuan 1	108
17. Hasil Observasi Anak Pada Siklus II Pertemuan 1	109
18. Lembaran Observasi Tindakan Pada Siklus II Pertemuan 2	110
19. Hasil Observasi Anak Pada Siklus II Pertemuan 2	111
20. Lembaran Observasi Tindakan Pada Siklus II Pertemuan 3	112
21. Hasil Observasi Anak Pada Siklus II Pertemuan 3	113
22. Hasil Observasi Pada Kriteria Sangat Tinggi	114
23. Hasil Observasi Pada Kriteria Tinggi	115
24. Hasil Observasi Pada Kriteria Rendah	116
25. Dokumentasi Penelitian	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan diri individu. Terutama bagi pembangunan bangsa dan Negara. Kemajuan suatu kebudayaan tergantung kepada cara kebudayaan tersebut menggali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia. Hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang bertujuan kepada anak dengan rentang waktu dari lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang sangat pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak anak dalam kandungan. Oleh karena itu pada usia dini disebut tahun emas atau *golden age*. Pada masa inilah anak diberi rangsangan dan dipupuk menjadi anak yang cerdas.

TK merupakan suatu lembaga pendidikan yang berada dalam jalur formal dan berfungsi sebagai penyelenggara pendidikan dan upaya mempersiapkan anak untuk melanjutkan ke Sekolah Dasar (SD). Kegiatan di Taman Kanak-kanak berbeda sangat berbeda dengan kegiatan pembelajaran

di sekolah dasar. Pendidikan Taman Kanak-kanak mengupayakan program pengembangan prilaku/pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar. Pengembangan kemampuan dasar meliputi, bahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni, kemampuan dasar merupakan kegiatan yang di persiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia Taman Kanak-kanak (TK) adalah kemampuan kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan ide-ide yang baru, cara dan model yang baru berguna bagi diri dan masyarakat. Kreativitas pada taman kanak-kanak di tampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam bercerita, maupun dalam bermain peran. Kreativitas sangat penting untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada pada diri anak. Anak-anak memiliki banyak kemampuan, suka bermain, rasa ingin tau yang tinggi, banyak bertanya apa, bagaimana, dimana.

Kreativitas anak usia dini memiliki, keterampilan, keaktifan imajinasi bahasa dan kesenangan berbagai rasa, ide dan alat permainan dapat meningkatkan kreativitas anak, anak bergerak dari aktivitas satu keaktivitas lain tanpa merasa lelah, kreativitas anak berkembang cepat menyebabkan anak senang menampilkan ide-ide baru atau imajinasinya.

Melalui perkembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan dalam mengembangkan imajinasinya. Pemenuhan keinginan diperoleh anak dengan menciptakan sesuatu yang lain

dan baru. Kegiatan yang menghasilkan sesuatu ini memupuk sikap anak untuk terus aktif dalam kegiatan kreatif yang akan memacu perkembangan kognitif/keterampilan berfikirnya. Pengembangan kreativitas membuat anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasaan sedih, kecewa, khawatir dan takut yang mungkin tidak dapat dikatakannya.

Pengembangan tersebut dapat dilakukan melalui media-media pembelajaran. Guru harus dapat mempersiapkan segala sesuatu untuk mengembangkan potensi-potensi pada diri anak serta kemampuan yang dimiliki anak diantaranya menyediakan berbagai macam media yang menarik dan memberikan kesempatan sepenuhnya kepada anak untuk memenuhi kebutuhan berekspresinya. Maka kita dihadapkan pada kenyataan dimana taman kanak-kanak kurang dapat menyediakan media yang cukup bagi prakarsa dan kreativitas yang sesuai dengan bakat dan minat anak.

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

Berdasarkan observasi peneliti di Taman Kanak-kanak Islam Amar Ma'ruf Pasir Talang Kabupaten Solok Selatan, peneliti menemukan bahwa masih belum berkembangnya kreativitas anak secara optimal, kreativitas anak

masih rendah, contohnya; anak belum bisa meniru pola, membuat mainan dengan teknik melipat dan menempel. Disebabkan karena metode yang digunakan guru kurang bervariasi, media/alat peraga bahan sisa dapat meningkatkan kreativitas anak.

Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa di Taman Kanak-kanak Islam Amar Ma’ruf Pasir Talang Kabupaten Solok Selatan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kreativitas anak
2. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi
3. Media yang digunakan guru kurang menarik

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti tentang: kreativitas anak masih rendah.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka peneliti ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah pemanfaatan bahan sisa dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Islam Amar Ma’ruf Pasir Talang Kabupaten Solok Selatan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan sisa di Taman Kanak-kanak Islam Amar Ma'ruf Pasir Talang Kabupaten Solok Selatan.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Anak

Untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pemanfaatan bahan sisa

2. Bagi Guru

- a. Sebagai masukan dan sebagai pedoman dalam rangka meningkatkan kreativitas anak usia dini.
- b. Mempermudah pelaksanaan pembelajaran bagi guru agar anak lebih bisa belajar kreatif dan menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah pengetahuan peneliti.
- b. Dapat memberi sumber inspirasi dan bacaan bagi peneliti.

4. Bagi Sekolah

- a. Penelitian kreativitas anak ini merupakan asset penting bagi sekolah, karna dapat peningkatan mutu sekolah.
- b. Sebagai acuan bagi sekolah untuk melaksanakan jika ada kegiatan yang sejenis.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Suyanto (2005:7) "Anak Usia Dini adalah sosok individu yang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Sedangkan menurut Partini (2010:1) Anak Usia Dini merupakan generasi penerus bangsa, dipundak merekalah kelak kita menyerahkan peradapan yang telah kita bangun dan akan kita tinggalkan. Kesadaran akan arti pentingnya generasi penerus yang berkualitas, agar membekali anak dengan pendidikan yang baik agar dirinya menjadi manusia seutuhnya dan menjadi lebih baik dari pada sebelumnya."

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan untuk melanjutkan generasi ke generasi berikutnya maka dari itu kita membekali mereka dengan pendidikan yang lebih berkualitas, sehingga mereka menjadi anak yang berguna bagi bangsa dan Negara.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Solehuddin (dalam Masitoh, 2006:64) menyatakan bahwa karakteristik anak adalah unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egosentris, berjiwa petualangan, daya konsentrasinya pendek, gaya imajinasi tinggi,

senang berteman. Dengan ciri-ciri ini perlu agar anak-anak yang berbeda di usia dini ini tidak berada di dalam perkembangan yang salah.

Menurut Aisyah (2007:4) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut: Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi merupakan masa yang paling potensial untuk belajar, mereka menunjukkan sikap egosentris yang besar, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek dan sebagai bagian dari makhluk sosial.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa masing-masing anak mempunyai karakteristik yaitu: unik, aktif rasa ingin tahu yang tinggi, egosentris dan berjiwa berpetualang dan sifat yang berbeda-beda dari temannya, oleh sebab itu pendidikan harus bisa memberikan pendidikan yang sesuai dengan karakter masing-masing, agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dan optimal.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut (UU No.20 tahun 2003) Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih

lanjut. Menurut Anwar (2009:2) Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang berfungsi untuk membantu dan perkembangan jasmani, serta perkembangan kejiwaan peserta didik yang dilakukan di dalam maupun di luar lingkungan keluarganya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan program pendidikan yang diberikan kepada anak usia 4-6 tahun untuk menentukan perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan keterampilan yang dibutuhkan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri di keluarga, sekolah dan masyarakat.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyanto (2005:3) menjelaskan bahwa "pendidikan anak usia dini (PAUD) bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai filsafat suatu Negara. Anak dapat dipandang sebagai suatu individu yang baru mulai mengenal dunia, ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, etika dan berbagai hal tentang dunia, ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain.

Menurut Sujiono (2009:43) tujuan pendidikan anak usia dini adalah: 1) untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, 2) Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar, 3) intervensi dini dengan memberikan rangsangan sehingga dapat menumbuhkan potensi-potensi yang tersembunyi, 4) melakukan deteksi dini terhadap

kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi-potensi yang dimiliki anak.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan dan mengoptimalkan seluruh potensi anak dalam kehidupan, anak mampu dalam berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Aisyah (dalam Hartati, 2005:14) anak usia dini memiliki karakteristik yang khas yaitu: 1) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, 2) merupakan pribadi yang unik, 3) suka berfantasi, 4) berimajinasi yang paling potensial untuk belajar, 5) menunjukkan sikap egosentris, 6) memiliki daya konsentrasi yang pendek, 7) sebagai bagian dari makhluk sosial.

Menurut Suyanto (2005:33) Karakteristik anak usia dini dapat terlihat dalam satuan PAUD yang meliputi; 1) pendidikan keluarga, 2) taman bermain (*play group*), 3) Raudatul Affal (ra), taman kanak-kanak (TK) serta sampai ke kelas awal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak itu unik dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi menunjukkan sikap egosentris.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Semiawan (2009:46) ada beberapa manfaat Pendidikan Anak usia dini yang harus diperhatikan sebagai berikut: 1) Untuk

mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, 2) Mengenal anak dengan dunia sekitar, 3) Mengembangkan sosialisasi anak, 4) Mengenalkan peraturan dapat menanamkan disiplin kepada anak, 5) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya, 6) Memberikan stimulus kultural kepada anak

Menurut Winn dan Pacher (1992:36) manfaat dari pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut: 1) belajar berkumpul dengan anak yang lain, 2) belajar bergaul dengan orang lain, 3) bangga menjadi anggota kelompok, 4) mengantarkan anak untuk mandiri, 5) mengenal figure selain ibu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk menjadikan bakat pembentuk karakter anak dan mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangan.

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Gallgher (dalam Rachmawati, 2010:13) mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu merupakan gagasan atau pun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

Menurut Supriadi (1995) mengutarakan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa

gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadi eskalasi dalam kemampuan berfikir. Selanjutnya Monstakis (dalam Munandar, 2005:15) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengeluarkan sesuatu yang baru, menciptakan karya-karya yang baru dan bisa mengembangkan segala bakat dan kemampuannya.

b. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menurut Montolalu (2005:34) tujuan pengembangan kreativitas anak sebagai berikut: 1) Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya, 2) Mengenalkan cara dalam menemukan alternative pemecahan masalah, 3) Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian, 4) Membuat anak kreatif, yaitu anak yang memiliki: a) Kelancaran untuk mengemukakan gagasan, b) Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah, c) Orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran, d) Keuletan dan kesabaran

atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

Menurut Munandar (2005:19) tujuan pengembangan kreativitas sebagai berikut: a) Meningkatkan kesadaran kreativitas, b) Memperkokoh sikap kreatif seperti: menghargai gagasan baru, c) Mengajarkan teknik menemukan gagasan dan memecahkan masalah secara kreatif, d) Melatih kemampuan kreatif secara umum.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kreativitas adalah dapat mengekspresikan diri melalui hasil karya, membuat anak memiliki sikap keterbukaan dan mengajarkan teknik menemukan gagasan dan memecahkan masalah secara kreatif

c. Karakteristik Pengembangan Kreativitas

Menurut Supriadi (1995:13) mengatakan bahwa karakteristik pengembangan kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua karakteristik tersebut sangat penting, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian yang kreatif tidak akan menghasilkan apa pun.

Menurut Supriadi (dalam Montolalu, 2005:13) kreativitas dapat dilahirkan dari orang yang cerdas yang memiliki psikologi yang sehat. Karakteristik kreativitas adalah sebagai berikut: a) Terbuka terhadap

pengalaman baru, b) fleksibel dalam berfikir dalam merespon, c) Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, d) Tertarik pada kegiatan kreatif, e) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar, f) Percaya diri dan mandiri, g) Senang mengajukan pertanyaan yang baik.

Selanjutnya Ayan (dalam Rachmawati, 2010:16) melengkapi karakteristik pengembangan kreativitas sebagai berikut: 1). Antusias 2). Banyak akal 3). Berfikiran terbuka 4). Bersikap spontan 5). Ingin tahu 6). Bersemangat 7). Cerdas 8) Mandiri.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan karakteristik pengembangan kreativitas adalah karakteristik dapat kita lihat, betapa sangat beragamnya kepribadian orang yang kreatif, orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian positif dan juga negatif.

d. Manfaat Pengembangan Kreativitas

Pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Menurut Montolalu (2005:3-5) manfaat pengembangan kreativitas anak TK adalah sebagai berikut:

1. Manfaat pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui perkembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan untuk berekspresi menurut caranya sendiri.
2. Pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa. Pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan berekspresi

itu, anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya.

3. Manfaat pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika.

Disamping kegiatan-kegiatan berekspresi yang sifatnya mencipta, anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan tarian, musik dan sebagainya. Dengan kegiatan tersebut maka anak akan senantiasa menyerap pengaruh indah yang didengar, dilihat dan dihayati. Perasaan estetis atau perasaan keindahan anak akan terbina dan dikembangkan.

Menurut Salim (2009:20) manfaat pengembangan kreativitas adalah sebagai berikut: a) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, b) Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, c) Dengan berkekrativitas anak memberikan kepuasan pada diri individu, d) Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkat kualitas hidupnya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pengembangan kreativitas adalah dengan berkekrativitas akan tersalurkan bakat-bakat yang terpendam, dapat meningkatkan kualitas hidupnya, dan dengan berkekrativitas dapat menyelesaikan suatu masalah.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas

Menurut Amabile (dalam Munandar, 2005:23) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak yaitu, evaluasi, hadiah, persaingan/kompetisi antar anak dan lingkungan yang membatasi.

Sementara menurut Torrance (dalam Arieti, 2006:15) yaitu: 1) usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi, 2) pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak, 3) terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual, 4) terlalu banyak melarang, 5) takut dan malu, 6) penekanan yang salah kaprah terhadap kererampilan verbal tertentu dan 7) memberikan kritikan yang bersifat destruktif.

Menurut Munandar (dalam Rachmawati, 2010) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak sebagai berikut: 1) Tidak memperbolehkan anak bermain dengan anak dari keluarga yang berbeda pandangan, 2) selalu menolak gagasan anak, 3) orang tua selalu menekan anak, 4) orang tua ketat mengawasi kegiatan anak. Selanjutnya Lehmen (dalam Soefandi, 2009:140) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas adalah faktor lingkungan meliputi:

a. Rumah

Di rumah, banyak kondisi yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Rumahlah yang dianggap sebagai lingkungan pertama yang membangkitkan kemampuan alamiah anak untuk bersikap kreatif. Untuk itu, penting bagi orang tua untuk menyadari bahwa setiap anak memiliki kepribadian yang unik, pribadi yang mempunyai minat dan bakat yang berbeda-beda.

b. Sekolah

Sekolah kerap lebih banyak memberikan penghargaan kepada anak, pembelajaran-pembelajaran di sekolah harus dibuat sedemikian

rupa agar anak dapat berfikir secara holistik dan dapat memperkaya dan memberi makna pada perkembangan kreativitas anak.

c. Sosial

Berkaitan dengan kondisi masyarakat yang ada, sikap mereka yang kurang mendukung sikap kreatif anak kurang memberikan penghargaan pada usaha-usaha kreativitas merupakan salah satu hal yang dapat menghambat kreativitas.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas adalah faktor keluarga, sekolah dan masyarakat, tanpa ada dorongan dari ketiga faktor ini kreativitas anak tidak akan berkembang.

4. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medus yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlag (dalam Arsyad, 2006) media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan mengandung maksud-maksud pengajaran. Briggs (dalam Sujana, 2004) media pembelajaran meliputi yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, rekorder, kaset video, kamera, foto, gambar dan grafik. Arif (2003:6)

menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan lancar.

Berdasarkan kesimpulan di atas, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan pengirim ke penerima mempengaruhi terhadap daya nalar seseorang untuk menuangkan ide/gagasan dalam sebuah tulisan.

5. Bermain dan Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa.

a. Hakikat Bermain

Menurut Hurlock (1997) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa pertimbangan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak lain. Sedangkan menurut Montessori (dalam Montolalu, 2005:1-6) bermain adalah untuk mengembangkan fungsi yang tersembunyi dalam diri seseorang individu.

Menurut Soefandi (2009:16) bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karna disenangi

dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

b. Tujuan Bermain

Bermain yang dilakukan anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Menurut Moeslichatoen (2004:61) tujuan bermain yaitu: “ a) Menghindari pertentangan, b) Berbagi kesempatan atau giliran, c) Menuntut hak dengan cara yang diterima, d) Mengkombinasikan keinginan yang dapat diterima kelompoknya.” Sedangkan menurut Sujiono (2009 :145) tujuan bermain adalah: “a) dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan, b) dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, c) dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, d) dapat mengembangkan kemandirian menjadi dirinya sendiri.”

Berdasarkan tujuan bermain di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain dapat bersosialisasi dengan teman dan menghindari pertentangan, berbagai kesempatan atau giliran menuntut hak yang dapat diterima di dalam bermain.

c. Karakteristik Bermain

Menurut Montolalu (2005:2-5) karakteristik bermain adalah

1. Bermain sukarela, dikatakan suka rela karna keinginan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan diri anak.
2. Bermain adalah pilihan anak. Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus.
3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau stres.
4. Bermain adalah simbolik, bermain tidak selalu menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia pra sekolah. Melalui kegiatan bermain anak akan mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan sekarang.
5. Bermain adalah Aktif Melakukan Kegiatan.

Menurut Musfiro (2005:6) karakteristik bermain sebagai berikut:

- 1) Bermain selalu menyenangkan dan menikmati atau menggembirakan,
- 2) Anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lain tetapi semata-mata karna anak memang ingin melakukannya,
- 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela,
- 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta,
- 5) Bermain juga bersifat nonliteral,

pura-pura atau tidak senyatanya, 6) Bermain tidak memiliki kaedah ekstrinsik, 7) Bermain bersifat aktif, 8) Bermain bersifat fleksibel.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah anak bermain dengan sukarela, bermain pilihan anak, bermain menyenangkan bagi anak. Dengan bermain anak akan lebih aktif, selalu menyenangkan dan menggembirakan.

d. Manfaat Bermain

Menurut Tedjasaputra (2011:42) manfaat bermain dapat mengembangkan kreativitas anak melalui percobaan serta pengalaman yang ia dapat diwaktu bermain, dengan bermain anak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, akan memberi perasaan puas, anak dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan daya ciptanya secara bebas serta hasil karya lainnya.

Menurut Montolalu (2005:1-15) ada 7 macam manfaat bermain sebagai berikut: 1) Bermain memicu kreativitas, 2) Bermain mencerdaskan otak, 3) Bermain menanggulangi konflik, 4) Bermain untuk melatih empati, 5) Bermain mengasah panca indra, 6) Bermain sebagai media terapi, 7) Bermain melakukan temuan

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain dapat mengembangkan kreativitas anak dan dapat melakukan percobaan dan temuan-temuan yang baru

e. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa

Ada empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu, pertama, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis. Kedua, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya, ketiga peran serta guru dalam mengembangkan kreativitasnya, artinya ketika kita ingin anak-anak kreatif maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif juga dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak, keempat peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Kreativitas sama halnya dengan aspek psikologis lainnya, sebaiknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan. Munandar (dalam Suyanto, 2005) perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak pra sekolah dapat diidentifikasi dari ciri-ciri berikut: a) Senang menjajaki lingkungan, b) Mengamati dan memegang segala sesuatu, c) Rasa ingin tahu yang besar, suka mengajukan pertanyaan dengan tak henti-hentinya, d) Bersifat spontan menyatakan pikiran dan perasaannya, e) Suka berpetualang, selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, f) Suka melakukan eksperimen, membongkar dan mencoba berbagai hal, g) Tidak merasa bosan, ada-ada saja yang ingin dilakukan, h) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Dalam pembelajaran di TK banyak sekali kegiatan yang bisa digunakan sebagai penunjang pengembangan kreativitas anak, salah satu diantaranya adalah pemanfaatan bahan sisa kardus bekas kardus bekas adalah kardus yang tidak dipakai lagi untuk dimanfaatkan kembali. Kardus bekas dapat mengembangkan kreativitas, untuk mengeluarkan ide-ide yang kreatif, tidak ada pernah merasa lelah.

B. Penelitian yang Relevan

Melison (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pemanfaatan plastik kemasan di TK Bunda Karya Duri, hasil setelah tindakan Siklus I dan II, Peningkatan kreativitas anak meningkat lebih 75%.

Putri (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya peningkatan kreativitas anak melalui permainan tabung transparan, di TK Datul Falah Padang, hasil setelah tindakan siklus I dan II, peningkatan kreativitas anak meningkat lebih 75%.

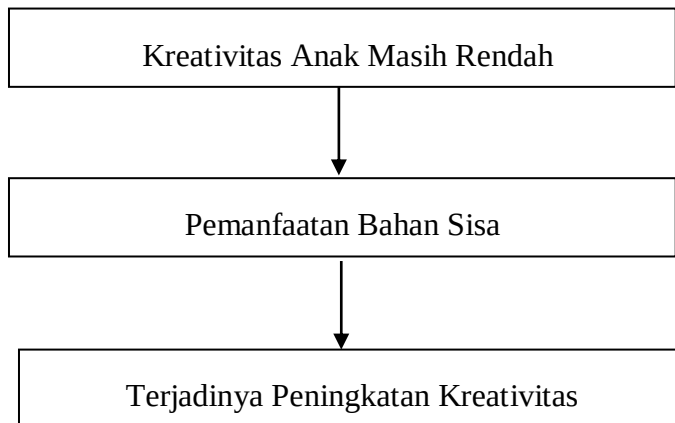
Adapun hubungan penelitian relevan dengan penelitian ini saling berkaitan satu sama lain dengan meningkatkan kreativitas anak. Persamaannya dengan pemanfaatan bahan sisa dapat meningkatkan kreativitas anak. Sedangkan perbedaannya yakni pada penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan sisa.

C. Kerangka Berfikir

Pada saat ini perkembangan kreativitas anak belum berkembang secara optimal, kenyataannya yang ada pada peneliti menunjukkan bahwa peserta didik masih kurang dalam mengeluarkan ide-ide, kreativitas anak masih rendah dan media yang digunakan guru kurang menarik.

Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah melalui pemanfaatan bahan sisa kardus bekas. Kegiatan ini melatih anak-anak untuk mengeluarkan ide-ide yang kreatif, mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreasi, melatih otot jari mata dan keterampilan tangan dan melatih pengamatan. Dengan berkarya anak akan lebih kreatif lagi dimasa yang akan datang. Setiap anak diberi kebebasan untuk menciptakan hasil karya dari kardus bekas. Anak dapat membuat apa yang dipikirkannya, dengan hasil karyanya tersebut dapat dimanfaatkan kembali. Kegiatan ini melatih anak bekerja sama dan meningkatkan kreativitas anak.

Media yang akan digunakan dalam pemanfaatan bahan sisa kardus bekas adalah, kardus yang tidak dipakai lagi, gunting, lem kertas kado. Dengan kegiatan ini dapat meningkatkan kreativitas anak. Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Kondisi Awal

Bagan 1. Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah melalui pemanfaatan bahan sisa kardus bekas dapat meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Islam Amar Ma'ruf pasir Talang Kabupaten Solok Selatan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti bahas pada bab terdahulu dapat di simpulkan bahwa :

1. Berdasarkan nilai yang diperoleh anak pada kondisi awal, siklus I dan II terjadi peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan sisa. Pada setiap siklus terjadi perbaikan kearah yang diharapkan ,secara keseluruhan sudah mencapai criteria ketuntasan minimal (KKM).
2. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, terlihat pada siklus II pertemuan 3 sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran terjadi peningkatan yang sangat memuaskan .
3. Kreativitas kemampuan seseorang anak untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan karya seni. Kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Islam Amar Ma'ruf dapat diperoleh gambaran tentang peningkatan kreativitas anak masih rendah dimana media yang digunakan guru kurang menarik, metode yang digunakan kurang bervariasi.
4. Meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan sisa, bertujuan agar anak dapat menghasilkan karya-karya yang baru.
5. Kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan sisa di kelompok B1 sudah meningkat, sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II pertemuan 3

6. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan pemanfaatan bahan sisa ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Islam Amar Ma'ruf Pasir Talang.
7. Kreativitas anak meningkat setelah dilakukan pemanfaatan bahan sisa. Ini dapat dilihat dari peningkatan kreativitas anak dari siklus I ke siklus II yaitu dengan peningkatan nilai pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bahan sisa telah berhasil meningkatkan kreativitas anak di TK Islam Amar Ma'ruf Pasir Talang Kabupaten Solok Selatan.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis, maka implikasi penelitian adalah :

1. Selama ini kreativitas anak belum berkembang secara optimal, setelah peneliti menemukan melalui pemanfaatan benda sisa, dapat meningkatkan kreativitas anak.
2. Pemanfaatan bahan sisa ini memudahkan guru dalam meningkatkan kreativitas anak, karena melalui pemanfaatan bahan sisa ini menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kreativitas

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas peneliti ingin memberikan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang :

1. Bagi guru agar kegiatan ini dapat dikembangkan lebih luas secara optimal dan lebih bervariasi pada pemanfaatan bahan sisa.
2. Bagi lembaga pendidikan, dapat menunjang fasilitas pengajaran dengan menggunakan bahan sisa dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, menyediakan media agar anak lebih berkembang kreativitasnya.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
5. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang peningkatan kreativitas anak dengan media yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Pembelajaran dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Anwar, Ahmad Arsyad. 2009. *Pendidikan anak usia dini*. Bandung: Alfabeta
- Arieti. 2006. *Berkreativitas Melalui Musik dan Tari*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang : Uversitas Negeri Padang
- Depdiknas, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan. 2003. *Penelitian Tindakan Keas*. Jakarta
- Harlock. 1997. *Perkembangan Anak Jilid I Edisi Enama*. Jakarta : Erlangga
- Hartati, Sofia. 2005. *Pengembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Rineka Cipta
- Kunandar. 2008. *Media Pendidikan* . PT.Raja Gratmido Persada: Jakarta
- Masitoh. 2006. *Strategi Pembelajaran di TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Melison. 2011. *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Plastik Kemasan di TK Bunda Duri*.
- Munandar, Utami. 2005. *Pengemabangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moeslichaton, R. 2004. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta : Rineka Cipta
- Montolalu, BEF, dkk. 2005. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiro, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Partini. 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Grafindo Lentera Media
- Putri. 2011. *Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tabung Transparan di TK. Datul Falah Padang*