

**MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI  
PEMANFAATAN BAHAN BEKAS PADA  
ANAK KELOMPOK B DI TK IT  
ANEUK METUWAH BELIA**

**Skripsi**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

Oleh:

**Eka Rahmawati**  
NIM:1711070027



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN  
GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH  
2021**

LEMBARAN PERSETUJUAN

MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI PEMANFAATAN BAHAN BEKAS  
PADA ANAK KELOMPOK B DI TK IT ANEUK MEUTUAH BELIA

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 18 Agustus 2021

Pembimbing I



Fitriah Hayati, M.Ed  
NIDN : 0128038801

Pembimbing II



Elvinar, M.Pd  
NIDN : 1305018201

Menyetujui  
Ketua Prodi PG PAUD



Fitriah Hayati, M.Ed  
NIDN : 0128038801

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Drs. Musdiani, M.Pd  
NIDN : 0031126364

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>v</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Definisi Operasional.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini.....	7
2.2 Kreativitas.....	11
2.3 Media.....	19
2.4 Permainan.....	24
2.5 Penelitian yang Relevan .....	33
2.6 Kerangka Berpikir.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>36</b>
3.1 Setting Penelitian.....	36
3.2 Tempat, Subjek, dan Waktu Penelitian.....	37
3.3 Prosedur Penelitian Tindakan.....	37
3.4 Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	41
3.5 Metode Pengumpulan Data .....	42
3.6 Instrumen Penelitian.....	42
3.7 Teknik Analisis Data .....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
4.1 Profil TK IT Aneuk Meutuah Belia.....	48
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	48
4.3 Analisis Data.....	55
4.4 Pembahasan .....	60
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>61</b>
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>63</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULAN**

### **1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia merupakan hak asasi manusia termasuk anak usia dini. Hal ini berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yakni pendidikan diselenggarakan dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa. Selain itu dalam pasal 28 ayat 1 yang berbunyi yaitu pendidikan anak usia dini diselenggarakan anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Menurut Yamin (2013), masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya karena merupakan masa peka dan masa emas dalam kehidupan anak.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa usia anak dari lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya, masa ini adalah masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan agama, fisik kreativitas, bahasa, sosial emosional, dan seni. Sehingga upaya meningkatkan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai sejak baru lahir agar pertumbuhan dan perkembangannya anak usia dini dan tercapai secara optimal. Proses pembelajaran pendidikan anak usia dini akan memberikan

kesempatan penuh kepada peserta didik untuk memenuhi kebutuhan berekspresi, berimajinasi, berkreativitas, dengan berbagai cara dan media seperti krayon, pensil, plastisin, gunting, bahan alam, bahan bekas, dan kertas. Sehingga perkembangan anak dapat terangsang dan anak akan menciptakan sesuatu yang diinginkan, oleh sebab itu sering ada ungkapan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak dini yang dilakukan meliputi pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan sekolah dasar dan kehidupan tahap berikutnya. Sederhananya konsep paud adalah konsep pendidikan yang ingin menawarkan kepada masyarakat akan pentingnya pendidikan karakteristik perilaku anak usia dini. Sesuai dengan hadits Nabi yang terjemahannya sebagai berikut: “Tuntutlah ilmu sejak dari buaian sampai liang lahat” Hadits tersebut menjadi dasar dari ungkapan “Long life education” atau pendidikan seumur hidup. Kehidupan didunia ini rupanya tidak sepi dari kegiatan belajar, sejak mulai lahir sampai hidup ini berakhir. Benar hadist Rasulullah Muhammad saw. “Udlubul ilma mahdi illal lahdi”, menuntut ilmu sejak buaian sampai liang lahat.

Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa terutama pada masa kanak-kanak. Keingintahuan anak untuk belajar menjadikan anak kreatif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat beralih ke hal lain untuk dipelajari. Karakteristik anak usia dini menjadi hal yang penting untuk dipahami agar memiliki generasi yang

mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia emas (*the golden age*) tersebut. Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang memiliki kreativitas yang rendah. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang 5-6 tahun. Pada usia tersebut bermain merupakan sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Bermain dapat mengembangkan kreativitas dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting bagi dunia anak usia dini. Kreativitas yang diharapkan muncul yaitu anak dapat mengeksplorasi ide yang ada dalam pikirannya ke dalam bentuk karya. Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran anak usia dini. Bermain secara langsung mempengaruhi kreativitas anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya, sehingga memberikan kebebasan anak-anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas.

Belajar permainan yang bermanfaat bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kreativitas salah satunya melalui media bahan bekas (Rulli, 2016). Melalui bahan bekas anak dapat melatih konsentrasi serta imajinasinya. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009

tentang Standar PAUD, tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun salah satunya yaitu meniru bentuk. Meniru bentuk dalam pembelajaran anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan seperti menyusun pola, menempel pola serta menggunting sesuai dengan pola yang telah digambar, dan membuat bentuk imajinatif lainnya.

Hasil observasi yang dilakukan pada semester I tahun ajaran 2020/2021 pada kelompok B di TK IT Aneuk Meutuah Belia, yaitu sebagian besar anak-anak belum memenuhi kriteria kreativitas anak. Kriteria yang diharapkan yaitu dapat memilih alternatif serta menciptakan sesuatu (kombinasi baru) dari ide yang ada pada pengetahuan sebelum dan akan datang. Hal ini ditandai dengan kurangnya anak dalam menemukan ide kreativitas yang akan dieksplorasi ke dalam suatu bentuk atau karya. Berdasarkan data yang diperoleh 6 dari 13 anak yang memiliki kreativitas masih kurang. Sehingga memerlukan simulasi tambahan untuk dapat meningkatkan kreativitas.

Berkaitan dengan masalah tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru yang mengajar pada kelompok B di TK IT Aneuk Meutuah Belia. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa metode yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini adalah dengan mewarnai, kolase dan melipat tetapi kegiatan bermain tidak sering diterapkan serta tidak ada lembar penilaian terhadap peserta didik dalam setiap peningkatan kreativitas anak, terkadang juga tidak menentu menggunakan metode dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, sehingga kurang efisien kreativitasnya.

Berdasarkan hal tersebut dan melihat sejumlah permasalahannya maka peneliti meneliti lebih jauh permasalahannya yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Melalui Pemanfaatan Bahan Bekas pada Anak Kelompok B TK IT Aneuk Meutuah Belia”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas yang menjadi rumusan masalahnya adalah: “Bagaimana meningkatkan kreativitas melalui pemanfaatan bahan bekas pada anak kelompok B di TK IT Aneuk Meutuah Belia?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B melalui permainan bahan bekas di TK IT Aneuk Meutuah Belia.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagi anak, untuk meningkatkan kreativitas melalui kegiatan permainan.
- 2) Bagi guru, untuk mengetahui tentang metode dan strategi yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan permainan
- 3) Bagi orang tua dapat mengetahui dan memahami metode dalam meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan melipat, sehingga orang tua dapat bekerjasama dengan pihak guru maupun sekolah untuk bersama-sama membina, membimbing anak-anak agar meningkatkan kreativitas anak.

## **1.5 Definisi Operasional**

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang arah penulisan proposal ini, sebelumnya dijelaskan maknanya

1. Kreativitas, yaitu sebagai daya cipta dan sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Salah satu cara yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah dengan permainan. Kreativitas dalam penelitian ini adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak.
2. Permainan adalah kegiatan bermain yang dilakukan dalam membentuk atau menciptakan sebuah bentuk atau hasil karya tertentu. Berbagai manfaat dapat diperoleh dalam permainan konstruktif, salah satunya adalah kemampuan anak untuk berdaya cipta atau kreatif. Permainan dalam penelitian ini yaitu permainan dengan menggunakan bahan bekas.
3. Taman Kanak-kanak adalah suatu pendidikan usia dini yang bertujuan untuk membina tumbuh kembang anak usia lahir sampai enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik ataupun nonfisik.