

**PENGEMBANGAN MEDIA KREATIF BARANG BEKAS
UNTUK MELATIH KREATIVITAS PADA ANAK
KELOMPOK B DI TK CUT MEUTIA BANDA ACEH TAHUN
AJARAN 2019/2020**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh :

Rahma Yuni
1611070015



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH 2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Rahma Yuni
NIM : 1611070015
Program Studi : PG-PAUD
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kreatif Barang Bekas Untuk
Melatih Kreativitas Pada Anak Kelompok B Di TK Cut
Meutia Banda Aceh.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi
program sarjana.

Banda Aceh, 5... Agustus 2020

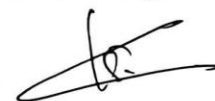
Pembimbing I



Fitria Hayati, M.Ed

NIDN: 0128038801

Pembimbing II

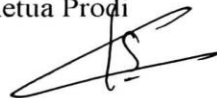


Lina Amelia, M.Pd

NIDN: 010709852011

Mengetahui,

Ketua Prodi



Lina Amelia, M.Pd

NIDN: 010709852011

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Manfaat Penelitian	9
1.5. Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
2.1. Konsep Anak Usia Dini	11
2.2. Kreativitas.....	12
2.3. Media	24
2.4. Barang Bekas	29
2.5. Langkah –Langkah dan Proses Pembuatan Media Kreatif	33
2.6. Kajian Penelitian Relevan.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
3.1. Jenis dan Desain Penelitian.....	39
3.2. Lokasi Penelitian.....	39
3.3. Model Penelitian Pengembangan (R&D)	40
3.4. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	40
3.5. Jenis Data	43
3.6. Tehnik Pengumpulan Data.....	43
3.7. Tehnik Analisa Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Hasil Analisis Data	46
4.2. Pembahasan	72
BAB V SIMPILAN DAN SARAN.....	79
5.1. Simpulan	79
5.2. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun atau biasa disebut *Golden Age*. *Golden Age* dalam artian yaitu usia emas yang merupakan dimana anak memiliki potensi yang harus dikembangkan sesuai dengan aspek perkembangannya. Anak usia dini memiliki karakteristik tertentu yang khas dan unik, selalu aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta selalu ingin bereksplorasi dan belajar. Dengan demikian alangkah baiknya pendidikan dimulai sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam proses perawatan dan pengasuhan. Tujuan pendidikan pada umumnya menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga dapat memwujudkan dirinya. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda sehingga membutuhkan pendidikan yang berbeda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk mengidentifikasi dan memupuk bakat atau kreativitas sejak usia dini.

Pentingnya pendidikan diberikan pada anak usia dini terdapat didalam undang-undang sidiknas nomor 20 tahun 2003. Peraturan pemerintah tentang pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Proses belajar pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Dengan kreativitas anak dapat berkembang sesuai dengan karakteristiknya.

Ada beberapa pendapat para ahli mengenai kreativitas diantaranya :

James J. Gallagher (dalam Yeni & Euis, 2011) menyatakan bahwa “*creativity is a mental process by which an individual creates new ideas of products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Kemudian Supriadi, 1994 (dalam Yeni & Euis, 2011) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang realatif berbeda dengan apa yang telah ada, selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesti, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Selain itu Clarkl Monstakis (dalam Yeni & Euis, 2011) menyatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain.

Adapun Semiawan, 1997 (dalam Yeni & Euis, 2011) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu dalam melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif dan bersifat imajinatif, suksesti, diskontinuitas dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Kreativitas merupakan tindakan seorang yang sadar mendapatkan sesuatu perspektif baru dan sebagai hasilnya membawa sesuatu yang baru. John Naisbitt dan Aburdene dalam buku

Re-inventing the Corporation menyatakan begitu pentingnya suatu basis pendidikan dan latihan yang dapat menciptakan kreativitas. Mereka menyebutkan dengan proses pembelajaran bagaimana berpikir (*learn how to think*), pembelajaran bagaimana belajar (*learn how to learn*), dan pembelajaran menciptakan sesuatu (*learn how to create*), (dalam rachmandani, 2017:2).

Dalam kehidupan sehari-hari pengembangan kreativitas sangatlah penting, karena kreativitas merupakan kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Kreativitas bukan sekedar keberuntungan melainkan sebuah kerja keras yang disadari. Kegagalan bagi orang yang kreatif merupakan sebuah variabel pengganggu untuk keberhasilan. Orang yang selalu kreatif biasanya selalu mencoba hal untuk mencapai keberhasilan. Meningkatkan kreativitas termasuk bagian integral dari kebanyakan program untuk anak berbakat. Jika ditinjau dari program atau sasaran belajar siswa, kreativitas biasanya disebut sebagai prioritas, kreativitas memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang tertentu. Kreativitas selain bermakna baik untuk pengembangan diri juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Dengan demikian pengembangan kreativitas pada anak, khususnya usia dini sangatlah penting.

Setiap anak memiliki bakat kreatif, ditinjau dari segi pendidikan bakat kreatif dapat dikembangkan dan perlu dipupuk sejak dari usia dini. Bila bakat dan kreativitas anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang secara optimal, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Oleh sebab itu diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Salah satunya yaitu mengajak anak menciptakan suatu media baru yang dapat dimanfaatkan menjadi APE (alat permainan edukatif).

Salah satu sarana yang menjadi sumber belajar anak di TK, adalah penggunaan alat permainan edukatif atau yang lebih dikenal dengan APE. Alat ini bisa didapatkan dengan cara membeli maupun dengan cara membuatnya sendiri. Umumnya di TK, masih banyak yang

membeli alat-alat untuk sumber belajar. Hal tersebut dapat menumbuhkan budaya konsumtif yang dapat melemahkan kreativitas dan inovasi guru dalam menyelenggarakan proses belajar yang berkualitas bagi anak didiknya.

Saat ini dapat kita lihat bahwa ditaman kanak-kanak atau TK sebagian besar sekolah sudah mengembangkan kreativitas, namun masih belum begitu terlihat peningkatan kreativitas pada anak, sebagian kecilnya sudah terlihat namun sebagian besar belum. Hal ini dikarenakan pendidik hanya terfokus pada pembelajaran yang sudah ada sebelumnya atau pembelajaran yang terus-menerus diulang, pembelajaran yang berkaitan dengan hal baru dan bersifat kreatif belum begitu muncul. Jika suatu pembelajaran itu tidak menarik bagi anak maka akan menyebabkan kejenuhan, dengan demikian imajinasi serta pola pikir kreatif pada anak akan terpendam. Sebaiknya pembelajaran di TK dirancang semenarik mungkin, sebagaimana guru menjadikan pembelajaran yang efektif dan mengasah imajinasi anak sehingga akan memunculkan kreativitas pada anak.

Di TK Cut Meutia Banda Aceh, setiap harinya guru telah melakukan berbagai upaya mempersiapkan pembelajaran menggunakan alat dan bahan yang telah tersedia disekolah untuk meningkatkan kreativitas anak. Seperti kegiatan menggambar bebas, mewarnai gambar yang sudah ada, kolase, melipat origami, akan tetapi belum didapat peningkatan kreativitas pada anak didik secara signifikan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan selama bulan Juli 2019 terlihat bahwa pencapaian kreativitas pada anak kelompok B3 masih terbilang rendah. Hal ini terlihat dari keseharian anak yang masih dibantu oleh guru sewaktu kegiatan berlangsung, dari 23 anak hanya 7 orang anak yang dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan guru.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti peroleh rendahnya kreativitas anak, hal ini terlihat dari kurangnya minat anak untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan imajinasi

untuk menciptakan hasil karya yang direncanakan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kesempatan yang diberikan kepada anak untuk bereksplorasi dalam mencoba hal-hal baru sehingga menghambat pengembangan kreativitas anak dalam mengembangkan ide-ide untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Pada dasarnya saat ini untuk meningkatkan kreativitas pada anak tidak harus mengeluarkan biaya yang besar, jika guru memiliki gagasan yang luas mengenai kreativitas, maka tidak sulit bagi guru untuk mengembangkannya. Kreativitas dapat dikembangkan dengan alat dan bahan yang sederhana salah satunya yaitu dengan barang bekas yang beraneka ragam jenis dan bentuknya, baik barang bekas dari plastik, botol, kaleng, daun dan lain sebagainya. Hal ini dapat terwujud dengan adanya kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan serta meningkatkan kreativitas anak didik melalui alat dan bahan yang mudah dicari serta sederhana dengan pemanfaatan barang bekas ini guru dapat melibatkan anak untuk membuat media yang menarik, misal membuat tempat pensil karakter dengan tema tumbuhan dari botol aqua bekas.

Disini guru dapat menggali pola pikir kreatif anak melalui botol bekas tersebut. Dengan memanfaatkan barang bekas ini guru tidak lagi kesulitan dalam pemilihan media yang harus dibeli, selain mudah didapat, media ini sangat menarik jika di buat bersama anak didik. Dengan begitu anak didik akan lebih merasa bersemangat ketika dilibatkan langsung dalam pembuatan media itu sebagai media pembelajaran. Penggunaan barang bekas disini harus juga diperhatikan tingkat keamanannya agar tidak membahayakan bagi anak didik.

Dengan demikian langkah yang diambil peneliti agar kreativitas anak-anak dapat meningkat adalah dengan bermain menggunakan barang bekas (botol plastik), alasan peneliti memilih barang bekas botol plastik karena aman untuk anak, mudah didapat, sederhana serta menghemat biaya.

Selain meningkatkan kreativitas pada anak kegiatan ini dapat membangun dan mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus pada anak, mengasah imajinasi anak, mengembangkan daya pikir anak, dan melatih konsentrasi pada anak, serta menambah pengalaman baru baik peneliti, guru maupun anak didik. Sehingga kreativitas dapat berkembang dengan optimal.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Kreatif Barang Bekas Untuk Melatih Kreativitas Pada Anak Kelompok B Di TK Cut Meutia Banda Aceh.**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada :

1. Bagaimana proses pembuatan media kreatif barang bekas untuk melatih kreativitas pada anak?
2. Bagaimana penggunaan media kreatif barang bekas untuk melatih kreativitas pada anak?
3. Bagaimana tingkat validitas media kreatif barang bekas menurut ahli?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka yang menjadi tujuan penelitian adalah:

1. Mengetahui proses pembuatan media kreatif barang bekas untuk melatih kreativitas anak.
2. Mengetahui penggunaan media kreatif barang bekas untuk melatih kreativitas anak.

3. Mengetahui tingkat validitas media kreatif barang bekas oleh ahli.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian media Barang bekas untuk meningkatkan kreativitas diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1.4.1. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah kreativitas dan inovasi guru dalam menyelenggarakan proses belajar yang berkualitas bagi anak didiknya.

1.4.2. Bagi Sekolah

Penggunaan media kreatif barang bekas dapat memberikan wawasan atau pengetahuan baru tentang manfaat lain dari penggunaan barang bekas.

1.4.3. Bagi Anak

Dengan menggunakan media barang bekas dapat mengasah kreativitas dan imajinasi anak didik serta menambah pengalaman baru bagi anak.

1.4.4. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengetahuan baru tentang pentingnya kreativitas bagi perkembangan anak, dan juga menemukan alternatif lain untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak melalui media barang bekas.

1.5. Definisi Istilah

Pengembangan merupakan proses, cara, perbuatan mengembangkan. Menurut UU RI No 18 tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah

terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolution) dan perubahan secara bertahap.

Media kreatif Barang bekas merupakan alat peraga yang terbuat dari barang bekas yang dapat didaur ulang sehingga menjadikan barang bekas tersebut menjadi media kreatif yang bersifat multifungsi untuk melatih kreativitas, imajinasi, sosial-emosional, logika matematik, dan bahasa.

Sedangkan kreativitas merupakan suatu ide, gagasan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru atau sesuatu ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya suatu hal baru.

