



Pemanfaatan Bahan bekas untuk mengembangkan Kreativitas Anak

St. Maria Ulfah

Universitas Terbuka

email: mariaulfah@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan bekas TK Fathina Kabupaten Majene yang berjumlah 20 anak dengan rentang usia 4-5 tahun. Dari 20 anak tersebut terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 perempuan. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas dan pengumpulan datanya melalui teknik observasi dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah : anak yang mampu mengekspresikan diri dalam bentuk gerak sederhana pada kondisi awal 45 % naik menjadi 75 %. Sehingga penelitian ini dikatakan berhasil.

Kata Kunci: Kreativitas, bahan bekas

Abstract

This study aims to increase children's creativity through the use of used materials at Fathina Kindergarten, Majene Regency, which totals 20 children with an age range of 4-5 years. The 20 children consisted of 9 boys and 11 girls. The approach used is a qualitative approach and type of classroom action research and data collection through observation and documentation techniques. The results obtained from this study are: children who are able to express themselves in the form of simple movements in the initial condition of 45% rose to 75%. So that this research is said to be successful.

Keywords: Creativity, used materials

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai perencanaan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya, kepada peserta didik. Sumber daya manusia yang berkualitas hanya dapat diciptakan lewat lembaga pendidikan, baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Kedua lembaga ini secara simultan memproses row input untuk dapat lebih cerdas sebagaimana yang diamanatkan oleh Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945

Alinea ke empat, “.....mencerdaskan kehidupan bangsa.....” Indikator sumber daya manusia yang berkualitas, satu diantaranya adalah munculnya produk kreatif seseorang. Produk kreatif akan muncul bila mana ada motivasi baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik disertai komitmen yang tinggi. Berkenaan dengan hal diatas, maka fungsi sekolah sebagai wahana menumbuh kembangkan kreativitas jiwa harus dioptimalkan.

Proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa sistem pendidikan di Negara kita kebanyakan menerapkan sistem pendidikan satu arah yang mengutamakan

IQ (Kecerdasan intelektual). Dengan sistem pendidikan seperti ini, tingkat kreativitas dan kecerdasan EQ (Kecerdasan emosional) sering kali diabaikan. Orang tua atau guru masih banyak yang kurang menyadari dan menghargai akan pentingnya kreativitas anak. Orang tua dan guru kurang dapat memahami arti kreativitas (yang meliputi aptitude dan non-aptitude) dan bagaimana mengembangkannya pada anak dalam lingkungan pendidikan di rumah, di sekolah.

Pendidikan di sekolah lebih berorientasi pada pengembangan intelegensi (kecerdasan) daripada pengembangan kreativitas, sedangkan keduanya sama pentingnya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dan dalam hidup. Hal ini tampak saat anak-anak diminta untuk membuat suatu karya dengan tema tertentu namun ada beberapa anak yang cenderung takut untuk membuat karya yang berbeda dengan temannya, kemudian ketika anak diminta untuk membentuk sebuah benda berupa hasil karya seperti dari bahan bekas. Karena jika anak memiliki atau dapat mengembangkan kreativitasnya anak akan mempunyai rasa percaya diri, menciptakan hal-hal baru, suka dengan tantangan sehingga bukan tidak mungkin kemampuan untuk berkomunikasi mengolah kata juga akan baik, serta mereka akan lebih mencintai dan menghargai lingkungan karena dapat memanfaatkan media yang sifatnya bekas.

Berdasarkan latar belakang dan pemikiran tersebut, penelitian difokuskan pada Pemanfaatan Bahan bekas yang diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan Kreativitas Anak pada Kelompok A TK Fathina.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu komposisi, produk atau gagasan yang pada dasarnya baru (Hurlock, 1989 :4). Kreativitas ini dapat berupa kegiatan *imaginatif* atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman, tapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman

sebelumnya yang dihubungkan dengan situasi baru.

Kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki dengan membantu mengembangkan kelenturan dan menggunakan imajinasi ,kesiapan untuk mengambil risiko menggunakan diri sendiri sebagai sumber belajar (Montolalu, 2008;3,14).

Kreativitas ini mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan bukan fantasi semata, tetapi merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Kreativitas ini dapat berupa produk, kesusastraan, seni produk ilmiah bahkan bisa bersifat metodologis dan prosedural. Pendapat lain menyatakan bahwa kreativitas adalah merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas ini meliputi fleksibilitas atau keluwesan, kelancaran, keaslian atau orisinalitas dalam pemikiran.

Ciri kreativitas yaitu, 1) mempunyai rasa ingin tahu yang besar 2) aktif, giat dan tanggap terhadap sebuah pertanyaan 3) selalu terbuka terhadap hal-hal yang baru 4) selalu ingin menemukan dan meneliti sesuatu 5) senang jika diberi tugas yang sulit dan berat 6) cenderung mencari jawaban yang luas dan berbeda dengan yang lain, 7) berdedikasi tinggi dan aktif dalam menjalankan tugas 8) mempunyai kemampuan menganalisis sebuah masalah 9) berdaya imajinasi dan abstraksi yang baik 10) punya rasa percaya diri yang tinggi dan mandiri 11) mempunyai kemampuan mencari solusi dan gagasan dalam menyelesaikan masalah dengan baik (Antita Yus, 2011).

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tidak harus dibeli dengan harga yang mahal. Hal ini dapat diminimalisir dengan menggunakan media yang terbuat dari bahan bekas. Menurut Iskandar (2006:2) bahan atau barang bekas yang dimaksudkan adalah semua barang yang telah dipergunakan atau tidak dipakai

lagi atau dapat dikatakan sebagai barang yang telah diambil bagian utamanya.

Bahan bekas yang biasanya disebut sebagai sampah ini dapat berupa plastik, kaleng, kertas dan kain perca. Benda tersebut dapat dimanfaatkan menjadi sebuah benda yang memiliki nilai tinggi. Keberadaan barang bekas yang tidak terpakai sangat mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Bahan bekas merupakan bahan yang berasal dari benda-benda yang telah terpakai yang sudah tidak digunakan. Bahan bekas ini dapat digunakan kembali apabila diolah dan dikreasikan sehingga dapat menjadi sesuatu yang baru yang memiliki nilai tertentu seperti nilai estetika dan nilai edukatif (Nilawati, 2010:3).

Sebagian besar peralatan rumah tangga atau barang rongsokan yang tidak terpakai lagi dapat digunakan sebagai media kreatif yang dapat menghasilkan suatu karya yang inovatif. Bahan bekas selain bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran.

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, barang diartikan sebagai benda yang berwujud, sedangkan arti kata bekas adalah sisa habis dilalui, sesuatu yang menjadi sisa dipakai. Jadi, bahan bekas bisa diartikan sebagai benda-benda yang pernah dipakai (sisa), yang kegunaannya tidak sama seperti benda yang baru. Bahan bekas disebut juga sebagai limbah adalah bahan sisa yang dihasilkan dari proses produksi, baik pabrik maupun rumah tangga. Bentuk limbah tersebut dapat berupa gas dan debu, cair, atau padat. Namun hanya beberapa dari limbah ini yang dapat dijadikan sebagai bahan dasar pembuatan kreativitas anak. Limbah-limbah tersebut dapat terbuat dari kertas, plastik, kaleng atau seng, besi atau aluminium, dan lain sebagainya. (Maryatun, 2007).

Menurut Tim Bina Karya Guru (2004), bahan bekas adalah benda-benda yang tidak berguna lagi jika sudah dibuang namun masih bisa dipakai lagi dengan diolah menjadi barang baru untuk dijadikan sesuatu yang berguna atau dapat dimanfaatkan kembali untuk berkreasi.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan bekas adalah benda-benda limbah yang sudah dibuang dan tidak berguna lagi, namun jika diolah dan dimanfaatkan dengan kreatif akan menjadi barang baru yang kegunaannya tidak sama lagi.

Tujuan guru menggunakan media bahan bekas adalah:

- a) Menciptakan permainan baru dengan memanfaatkan bahan sisa sebagai media bermain di Taman Kanak-kanak
- b) Memotivasi guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan penggunaan bahan sisa sebagai sarana bermain atau sumber belajar bagi anak agar lingkungan belajar lebih berkarya
- c) Mengetahui aneka ragam bahan sisa yang dapat dijadikan sebagai alat bermain atau sumber belajar
- d) Memahami dan mematuhi kriteria keamanan dalam pembuatan atau menciptakan alat main.

Adapun macam-macam bahan bekas atau bahan sisa di lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu:

- a) Kertas bekas (majalah, koran, kantong beras, dan lain-lain),
- b) Kardus/karton,
- c) Kain/bahan kaos,
- d) Plastik/kaleng,
- e) Styrofoam dan busa,
- f) Tutup botol dan karet,
- g) Tali (Montolalu, 2010)

Semua bahan bekas tersebut jika dimanfaatkan secara optimal akan memacu motorik halus anak dengan cara membentuknya menjadi sesuatu yang baru dan menyenangkan sesuai dengan keinginan dan kemampuan anak. Misalnya anak dapat membuat topi atau kapal dari kotak makan atau kotak susu bekas.

Bahan bekas selain bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran juga dapat mengurangi limbah bahan sisa rumah tangga. Selain itu dengan memanfaatkan bahan bekas sebagai media pembelajaran dapat mengajarkan kepada anak untuk memanfaatkan bahan-bahan yang tidak terpakai agar menjadi lebih bermanfaat. Bahan bekas yang dapat digunakan berupa

kotak bekas, stik es, kertas kue, koran, dan ampas kelapa.

Bahan bekas ini kemudian dibuat dan dikreasikan oleh anak langsung dengan melibatkan anak secara langsung dalam memanfaatkan barang bekas, maka diharapkan keterampilan motorik halus anak dapat berkembang.

Adapun pemanfaatan barang bekas diantaranya:

a. Membuat Tempat Pensil dari Kaleng

- 1) Bahan – bahan yang dibutuhkan Untuk Membuat Tempat Pensil dari Kaleng dan Kertas Undangan Bekas, yaitu:
- 2) 1 Kaleng bekas (Susu atau permen)
- 3) 3buah Kertas Undangan bermotif
- 4) Double tape
- 5) Lakban Putih
- 6) Penggaris
- 7) Pensil
- 8) Gunting

Langkah – langkah kerjanya yaitu sebagai berikut:

- 1) Ukur panjang kaleng menggunakan penggaris
- 2) Aplikasikan ukuran panjang kaleng tersebut pada kertas Undangan, ambil bagian undangan yang bermotif dan tidak terdapat tulisan, kemudian potong menggunakan gunting.
- 3) Rekatkan double tape pada bagian luar kaleng secara memutar mengikuti lingkaran kaleng
- 4) Tempelkan kertas undangan yang sudah digunting pada bagian luar kaleng sampai menutupi semua bagian luar kaleng.
- 5) Gunting motif berwarna emas pada kertas undangan, untuk dijadikan sebagai aksesoris tambahan.
- 6) Dan yang terakhir balut bagian luar kaleng dengan lakban putih agar kertas undangan tidak mudah lusuh dan rusak jika terkena air.

b. Kotak Bekas

Kotak bekas yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian ini berupa kotak yang terbuat dari kertas/kardus yang tidak terlalu tebal, namun tidak terlalu tipis. Kotak bekas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kotak bekas susu, sabun, dan pasta gigi. Kotak bekas ini dapat dimanfaatkan menjadi mobil-mobilan. Kertas Kue Kertas kue yang telah digunakan dapat dimanfaatkan menjadi media bermain anak usia dini. Salah satu media bermain yang dapat dibuat yaitu ayam-ayaman dan bentuk pakaian. Cara membuatnya yaitu dengan melipat pring tersebut menjadi dua bagian kemudian diberi mata, jengger dan sayap yang ditempel oleh anak. Sedangkan untuk kegiatan membuat pakaian, yaitu dengan memberi pola pada kertas terlebih dahulu, setelah itu barulah digunting dan ditempel di stik es.

c. Stik Es

Pemanfaatan bahan bekas dengan menggunakan stik es ini yaitu dengan cara membuat bentuk kupu-kupu dengan media koran yang diberi pola. Cara membuatnya yaitu dengan media koran yang telah diberi pola kupu-kupu tersebut ditempel stik.

d. Ampas kelapa

Ampas kelapa yang telah dipakai dapat dimanfaatkan kembali menjadi media bermain anak, salah satunya dengan cara membuat kolase dari ampas kelapa. Cara memanfaatkannya yaitu dengan memberikan warna pada ampas kelapa terlebih dahulu agar terlihat menarik oleh anak, setelah itu ampas kelapa yang telah diberi warna dijemur hingga kering. Setelah kering, ampas kelapa dapat digunakan untuk media kolase. Cara menggunakan media ampas kelapa ini yaitu dengan membuat gambar terlebih dahulu, setelah itu gambar tersebut diberi lem hingga rata ke seluruh permukaan gambar, barulah kemudian gambar tersebut diberi ampas kelapa sesuai dengan keinginan anak.

Menurut Stone dalam Asmawati (2014:37) menjelaskan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan bahan alam dan bahan sisa sebagai media bermain bagi anak usia dini adalah, memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar bagi anak usia dini, memotivasi guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain, meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan alam dan bahan bekas. Bahan-bahan alam dan bahan sisa yang ada di sekitar, yang dapat dimanfaatkan yaitu: bahan sisa meliputi, kertas bekas, kardus atau karton, kain perca, plastik, kaleng, tutup botol, karet, dan bahan alam yaitu: batu-batuan, kayu, ranting, akar, daun, bunga, biji-bijian, pelepah, bambu, dan lain-lain.

Media botol bekas merupakan media dari bahan sisa yang ada di lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan. Sedangkan pengertian botol sendiri mempunyai arti wadah untuk benda cair, yang berleher sempit dan biasanya dibuat dari kaca atau plastik, dan bekas memiliki arti, a) tanda yang tertinggal atau tersisa, b) sesuatu yang tertinggal sebagai sisa, c) sudah pernah dipakai

METODE

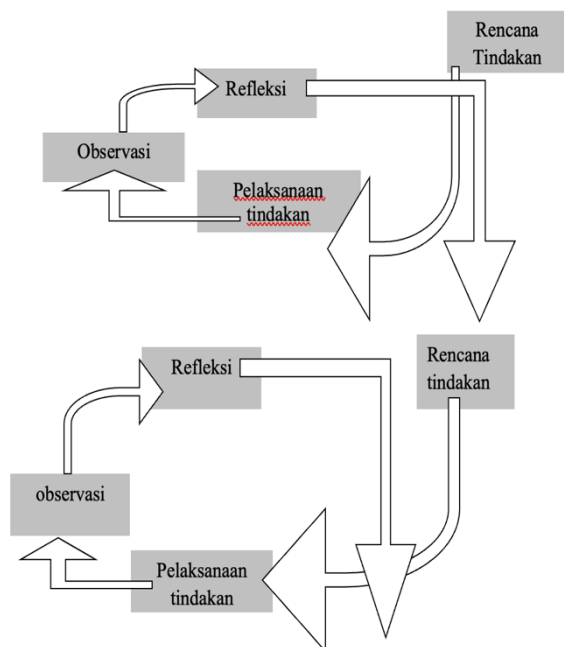
Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). PTK dilakukan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari 4 tahapan utama yaitu 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Fokus dalam penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan alam pada Kelompok A di TK Fathina Kabupaten Majene.

A. Setting dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Fathina Kabupaten Majene. Taman Kanak-Kanak ini beralamat di Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene Provinsi Sulawesi Barat. Adapun subyek penelitian

yaitu kelas A dengan jumlah anak didik sebanyak 20 orang pada tahun Pelajaran 2018/2019 pada bulan Maret sampai Mei.

Rancangan penelitian disesuaikan dengan skenario tindakan yang telah direncanakan, kemudian dilaksanakan dalam situasi yang aktual. Model yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc. Taggart dalam Kasbolah (1997: 24), dengan menggunakan sistem spiral yang sesuai dengan tahapan penelitian tindakan.



Gambar 3.1 Skema Tahapan alur penelitian tindakan kelas (Kasbolah, 1997: 24)

Adapun uraian lebih terperinci dari pelaksanaan masing-masing siklus tersebut yaitu:

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan melalui pengenalan dengan pihak sekolah. Mulai dari mengambil data anak didik dan guru kemudian memperlihatkan tema pembelajaran kepada Kepala TK dan guru kelas. Tema pembelajaran bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak di TK Fathina Kabupaten Majene. Kegiatan pada tahap perencanaan antara lain:

- a. Menelaah kurikulum berdasarkan Kurikulum 2013.
- b. Membuat silabus taman kanak-kanak yang dituangkan ke dalam RKH sesuai dengan tema pembelajaran sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan tindakan kelas.
- c. Mempersiapkan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu bahan alam sisa.
- d. Membuat lembar observasi untuk melihat peningkatan kreativitas anak pada saat proses pembelajaran berlangsung selama penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas dengan langkah-langkah yang diajukan dalam pelaksanaan tindakan kelas terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup, sebagai berikut:

a. pembukaan

- 1) Langkah-langkah perbaikan :
- 2) Guru meminta anak berbaris di halaman untuk pemanasan
- 3) Guru meminta anak mengikuti instruksi senam
- 4) Guru meminta anak berlari ditempat
- 5) Guru meminta anak berbaris sambil menunggu giliran menendang bola
- 6) Guru memanggil anak satu persatu untuk menendang bola
- 7) Guru meminta masing-masing anak menendang bola sambil berhitung sendiri 1-10

b. Kegiatan Inti

- 1) Judul kegiatan : Membuat tempat pensil
- 2) Penataan ruang seperti biasanya membentuk U
- 3) Pengorganisasian anak : posisi anak berada di tempat duduknya masing-masing
- 4) Guru menyiapkan bahan dan alat
- 5) Guru menjelaskan cara membuat tempat pensil
- 6) Guru bersama anak membuat tempat pensil

c. Kegiatan penutup

- 1) Judul kegiatan : Menceritakan benda-benda yang menyerupai lambang bilangan
- 2) Guru meminta anak untuk duduk di tempatnya masing-masing
- 3) Guru menceritakan benda-benda yang menyerupai lambang bilangan
- 4) Guru memberi reward dan umpan balik

3. Tahap Observasi

Pelaksanaan observasi harus menjadi perhatian bagi peneliti agar hasil penelitian menjadi valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Observasi dilakukan dengan cara mengidentifikasi keadaan anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencatat pada lembar observasi. Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Fathina Kabupaten Majene..

4. Tahap Refleksi

Refleksi dalam penelitian ini untuk mengamati tindak lanjut yang akan dilaksanakan untuk pembelajaran berikutnya. Refleksi merupakan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam pencapaian tujuan sementara. Refleksi juga bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kemajuan kreativitas anak berkembang.

Untuk mendapatkan data yang lengkap dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan situasi dan kondisi penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi riil tentang strategi yang ditempuh guru dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Hasil observasi akan menjadi bahan banding terhadap hasil pengumpulan data dengan teknik lainnya.

b. Dokumentasi

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif, sehingga data-data yang terungkap melalui observasi dan dokumentasi akan dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif guna mendeskripsikan hasil penelitian yang telah diperoleh. Dengan demikian hasil penelitian kualitatif sehingga diharapkan dapat menjelaskan tentang permasalahan yang dikaji tentang meningkatkan kreativitas anak di TK Fathina Kabupaten Majene.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, perkembangan kemampuan kreativitas anak masih kurang. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan sangat kurang. Hal ini terbukti sebahagian besar anak di kelompok usia 5-6 tahun mengalami kesulitan ketika pada kegiatan pembelajaran kreativitas. Seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Data hasil belajar anak sebelum perbaikan

Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
•	3	15 %	Baik
✓	6	30 %	Sedang
○	11	55 %	Kurang
Jumlah	20	100%	

Sumber: data hasil observasi

Keterangan :

- kategori baik atau berkembang
- ✓ kategori sedang atau mulai berkembang
- kategori kurang atau belum berkembang

dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa anak yang berkategori baik atau sudah berkembang berjumlah 3 orang anak, kategori sedang atau mulai berkembang 6 orang anak dan yang berkategori kurang atau belum berkembang berjumlah 11 orang

anak, maka berdasarkan data hasil tersebut maka dilakukan perbaikan-perbaikan.

Deskripsi hasil penelitian dalam tahapan yang berupa siklus-siklus yang dilakukan, pada pembelajaran dalam 2 siklus sebagai berikut :

1. Siklus I

Tabel 4.2 Data hasil belajar anak siklus I

Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
•	8	40 %	Baik
✓	6	30 %	Sedang
○	6	30 %	Kurang
Jumlah	20	100%	

Sumber: data hasil observasi

Keterangan :

- kategori baik atau berkembang
- ✓ kategori sedang atau mulai berkembang
- kategori kurang atau belum berkembang

Dari tabel tersebut terlihat bahwa anak yang berhasil dengan kategori baik yaitu berjumlah 8 orang anak, jumlah anak yang berhasil dengan kategori sedang 6 orang anak dan sisanya anak yang kurang berjumlah 6 orang anak. Sehingga dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dalam hal ini jumlah anak dalam pencapaian hasil belajar belum sesuai dengan yang diharapkan guru.

Refleksi

Dilihat dari jumlah persentase anak yang berhasil dengan kategori baik baru 40 %. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum berhasil namun masih perlu bimbingan, maka dilaksanakan siklus ke II.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi tindakan pada siklus I peneliti membuat rancangan tindakan siklus II sebagai berikut :

1. Persiapan dibuat lebih matang sehingga pembelajaran untuk melakukan PTK dapat dilaksanakan dengan baik
2. Guru/Peneliti menyampaikan kembali tujuan pembelajaran
3. Setelah pembelajaran usai, guru dan anak bercakap-cakap mengenai hasil karya yang berhasil diselesaikan.

b. Tindakan

Dari hasil tindakan dan pengamatan, peneliti melihat antusiasme yang lebih baik lagi dibanding pada siklus I.

c. Observasi

Seiring dengan perubahan dan kemajuan dalam bermain kemampuan kreativitas anak pun semakin meningkat, Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa kemampuan anak semakin berkembang dengan baik terbukti sebagian besar anak sudah mampu meningkatkan kemampuan kreativitas dengan baik dari 45 % naik menjadi 75 % pada siklus II.

d. Refleksi

Dari hasil observasi yang dilakukan kreativitas semakin meningkat dan kemampuan anak dalam berinteraksi, bekerja sama dan bersosialisasi meningkat pula.

Salah satu kegiatan di Taman Kanak-kanak yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak adalah kegiatan bermain. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa melalui tindakan siklus I dan siklus II, kemampuan kreativitas semakin meningkat.

Dari pertemuan ini diperoleh data hasil belajar anak sebagai berikut :

Tabel : 4.3 Data hasil belajar anak siklus II

Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
•	15	75 %	Baik
✓	4	20 %	Sedang
○	1	10 %	Kurang
Jumlah	20	100%	

Sumber: data hasil observasi

Keterangan :

- kategori baik atau berkembang
- ✓ kategori sedang atau mulai berkembang
- kategori kurang atau belum berkembang

Dari tabel di atas terlihat bahwa anak yang berhasil dengan kategori baik yaitu berjumlah 15 orang anak, jumlah anak yang berhasil dengan kategori sedang 4 orang anak dan sisanya anak yang kurang berjumlah 1 orang anak. Sehingga dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dalam hal ini jumlah anak dalam pencapaian hasil belajar sudah sesuai dengan yang diharapkan guru.

Dilihat dari jumlah persentase anak yang berhasil dengan kategori baik mencapai 75 %. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sudah berhasil.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas anak. Untuk merangsang dan meningkatkan kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dalam berbagai variasi yang disajikan dalam bentuk permainan.

Agar anak berminat mengikuti pembelajaran dengan rileks, peningkatan perilaku sosial hendaknya dikembangkan dalam nuansa bermain yang berbeda karena berdasarkan respons guru, mungkin perlu disajikan variasi bermain yang berbeda dari sebelumnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmawati, Luluk. 2014. Perencanaan Pembelajaran PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak (jilid 2 edisi ke enam)*. Jakarta : Erlangga.
- Iskandar, Agus. 2006. Daur Ulang Sampah. Azka Mulia Media: Jakarta.
- Mudjito. 2007. Pedoman Bidang Pengembangan Pembiasaan Di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Moeslichatoen. (1999). Metode Pengajaran di Tamam Kanak-Kanak. Jakarta Rineka Cipta. Sudono, A
- Munandar, Utami (1997), Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah, Jakartagramedia widyasarana indonesia
- Montolalu ,Y, B (2008), Menjadi Pribadi Kreatif Dan Inovatif dan Cendikia, Bandung Acarya Media Utama
- Montalalu. 2010. Bermain dan Permainan Anak, Jakarta: Universitas Terbuka
- Nursalam. (2005). Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak. Jakarta : Salemba Medika.
- Nilawati, Eva Sativa. 2010. Menyulap Sampah Jadi Kerajinan Cantik. Nobel Edumedia: Jakarta
- Tim Bina Karya Guru. 2004. Terampil Berhitung Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas III. Jakarta: Erlangga
- Yus Anita (2011), Penilaian perkembangan Belajar Anak Taman Kanak Kanak , Jakarta Kencana