

P-ISSN ----
E-ISSN ----



Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan
Volume 1, Nomor 1, September 2020

PENGEMBANGAN MEDIA KREATIF BARANG BEKAS UNTUK MELATIH KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI TK CUT MEUTIA BANDA ACEH

Rahma Yuni, Fitriah Hayati dan Lina Amelia
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
Email: rahmayuni.1197@gmail.com

ABSTRAK

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. 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, dan (3) Bagaimana tingkat validitas media kreatif barang bekas menurut ahli. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui (1) proses pembuatan media kreatif, (2) penggunaan media kreatif barang bekas, dan (3) tingkat validitas media kreatif barang bekas oleh ahli. Jenis penelitian adalah R&D (*Research and Development*), lokasi penelitian di TK Cut Meutia Banda Aceh. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi media oleh guru dan data dianalisis dengan menggunakan rumus persentase skala likert. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kevalidan media kreatif dari masing-masing validator yaitu, (1) validator B1 92,5%, (2) validator B2 85%, (3) validator B3 90%, (4) validator B4 80%, (5) validator B5 90%, dan (6) validator B6 97,5%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kreatif barang bekas untuk melatih kreativitas anak di TK Cut Meutia Banda Aceh layak digunakan.

Kata Kunci: media kreatif barang bekas, kreativitas

ABSTRACT

Creativity is an individual mental process in giving birth to ideas, processes, methods or new products that are effective and are imaginative, succession, discontinuity and differentiation that are effective in various fields for solving a problem. The formulation of the problem in this research is focused on (1) How is the process of making used creative media for practicing creativity in children, (2) How to use used creative media, and (3) What is the level of validity of used goods creative media according to experts. The research objective is to find out (1) the process of making creative media, (2) the use of creative media used goods, and (3) the level of validity of creative media used goods by experts. This type of research is R&D (Research and Development), the location of research at TK Cut Meutia Banda Aceh. The instrument used was a media validation sheet by the teacher and the data were analyzed using a Likert scale percentage formula. The results of this study indicate the validity level of creative media of each validator, namely, (1) validator B1

92.5%, (2) B2 validator 85%, (3) B3 validator 90%, (4) validator B4 80%, (5) validator B5 90%, and (6) validator B6 97.5%. Based on these data it can be concluded that the development of creative media used goods to train the creativity of children in Cut Meutia Banda Aceh Kindergarten is appropriate to use.

Keywords: *creative media used goods, creativity*

PENDAHULUAN

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.

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.

James J. Gallagher 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 (Helnita et, al 2015:40).

Prentice (2000) "*considers that creativity involves imaginative and inventive ways of thinking and doing, as a result of which something new comes into being. Creativity is that form of*

imagination which looks forward, foresees, feeds, supplements, plans, covers, resolves, advances, does something new" (Michalopoulou, 2014:70).

Prentice (2000) menganggap kreativitas itu melibatkan cara berpikir dan melakukan imajinatif dan inventif, sebagai akibatnya sesuatu yang baru muncul. Kreativitas adalah bentuk imajinasi yang memandang ke depan, meramalkan, memberi makan, suplemen, rencana, perlindungan, penyelesaian, kemajuan, melakukan sesuatu yang baru (Michalopoulou, 2014:70).

According to Bloomberg (1973), *"creativity is the total of the skills in the divergent thinking category. These categories have been defined as fluency, flexibility, originality, and elaboration. Fluency is the ability to produce and the number of ideas on the topic. Flexibility is the change of perspectives to the problems. Originality is producing unique ideas. Elaboration is detailing the added ideas."* (Dere, 2019:1).

Menurut Bloomberg (1973), kreativitas adalah total keterampilan dalam kategori pemikiran yang berbeda. Kategori-kategori ini telah didefinisikan sebagai kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Kefasihan adalah kemampuan untuk menghasilkan dan jumlah ide pada topik. Fleksibilitas adalah perubahan perspektif terhadap masalah. Orisinalitas menghasilkan ide-ide unik. Elaborasi merinci gagasan yang ditambahkan (Dere, 2019:1).

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 sukseksi, 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.

Menurut Feldman (dalam Haryati, 2012 : 18) sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut :

- a. Produk yang memiliki sifat baru sama sekali, dan belum pernah ada sebelumnya.
- b. Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya.
- c. Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaharuan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada.
- d. Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

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.

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 kreatifitas 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 peningkatakan 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 binatang 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.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian (Setyosari, 2016:276). Sedangkan menurut Sugiyono (dalam Alfianika, 2018:159) metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas penelitian yang digunakan peneliti adalah Jenis penelitian dan pengembangan (*research and Development*) dan rancangan penelitian pengembangan yang digunakan adalah model 4D. Namun peneliti hanya menggunakan 3 tahap yaitu *Define, Design, Development*. Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Lokasi penelitian dilakukan di TK Cut Meutia Banda Aceh. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi. Angket merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para responden untuk dijawab (Sujarweni, 2019:75). Angket validasi digunakan untuk pengumpulan data mengenai kelayakan media kreatif yang dikembangkan. Aspek yang dinilai ialah barang bekas baik dan aman digunakan, praktis dan mudah didapat, ukuran media sesuai, kombinasi warna menarik, kegunaan multifungsi, melatih kreativitas, melatih sosial emosional, melatih bahasa, melatih logika matematika, dan melatih motorik halus anak. Data peneliti dianalisis dengan menggunakan rumus skala likert. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 juli 2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Media kreatif barang bekas pada penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model 4-D Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap, namun pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan tiga tahap saja, yaitu : *define, design, dan develop*. Pengembangan media kreatif barang bekas dalam penelitian ini merujuk pada syarat kualitas yaitu tingkat kevalidan media. Adapun hasil yang diperoleh pada tiap-tiap tahap pengembangan media kreatif yang dimaksud diuraikan sebagai berikut:

Hasil tahap pendefinisian (define)

1. Analisis Permasalahan

Berdasarkan observasi yang peneliti peroleh di TK Cut Meutia Banda Aceh yaitu, kurangnya kreativitas pada anak. Dengan adanya permasalahan ini peneliti tertarik mengembangkan media kreatif barang bekas yang bertujuan untuk melatih kreativitas, logika mate-matika, sosial emosional, bahasa, dan motorik halus pada anak.

2. Analisis Konsep

Tahap ini dilakukan untuk menyesuaikan prosedur penggunaan media sesuai dengan aspek kemampuan yang dikembangkan berdasarkan KD yang ada di Kurikulum, silabus dan RPPH.

3. Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan analisis yang diperoleh, rata-rata usia anak di kelompok B TK Cut Meutia Banda Aceh yaitu 5-6 tahun.

4. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan sebuah media. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang akan dikembangkan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: (1) mempersiapkan alat dan bahan, (2) menentukan aspek yang dikembangkan, (3) memberikan nama pada media, (4) menentukan sasaran pada usia berapa media tersebut digunakan, (5) menjelaskan cara pembuatan media kreatif barang bekas, (6) dan menjelaskan langka-langkah penggunaan media.

5. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap ini untuk menghasilkan bentuk akhir media kreatif setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli media.

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a) Validasi awal oleh ahli

Hasil pengembangan produk awal yang dirancang dan dibuat oleh peneliti dikonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing I dan pembimbing II sebelum masuk ke validasi guru TK. Media kreatif barang bekas yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing ibu Fitriah Hayati, M.Ed dan Ibu Lina Amelia, M.Pd memperoleh masukan saran dan kritikan sebagai berikut.

Revisi I :

- Memperbaiki media : angka dan buah disesuaikan.
- Double tap digantikan dengan perekat
- Kemudian botol bekas ditambah lagi.

Hal ini dilakukan untuk menjadi bekal peneliti merevisi produk yang dikembangkan.

b) Validasi Media

Media kreatif barang bekas dalam penelitian ini telah divalidasi oleh guru kelompok B TK Cut Meutia Banda Aceh yaitu :

Guru	Kelas
Ajimah, S.Pd Aud	B1
Novi Lestari, S.Pd Aud	B2
Mardiana, S.Pd Aud	B3
Afrita Dalmi, S.Pd Aud	B4
Erlinawati, S.Pd Aud	B5
Zetherina, S.Pd Aud	B6

c) Hasil Validasi Media

Ada tiga jenis lembar validasi yang di nilai oleh validator yaitu sebagai berikut :

➤ **Draft awal I**

Tabel.1 Rancangan Pembuatan Media Kreatif

1. Nama Media	Botol Kreatif
2. Sasaran	5-6 tahun
3. Kemampuan yang dikembangkan	<ul style="list-style-type: none">➤ Kreativitas➤ Logika mate-matis➤ Sosial emosional➤ Motorik halus➤ Bahasa
4. Bahan dan Alat	<ul style="list-style-type: none">➤ Bahan : Botol plastik Aqua, Kertas busa, Kertas karton tebal, Origami, Resleting baju, Perekat.➤ Alat : Gunting, Cutter, Penggaris, Pensil, Lem fox, Lem tembak.
5. Cara Membuat :	<ul style="list-style-type: none">➤ Langkah awal persiapkan botol plastik, kemudian potong bagian atas botol plastik, setelah itu berikan lem lilin diseluruh badan botol.➤ Setelah diberikan lem, tempel kan kertas busa menutupi seluruh badan botol.➤ Kemudian bentuk pola lingkaran diatas kertas karton sebanyak lima lingkaran, setelah itu gunting lingkaran sesuai pola.➤ Setelah digunting membentuk lingkaran, berikan lem ke seluruh lingkaran, kemudian lapiasi dengan origami yang sudah digunting sesuai pola lingkaran.➤ Kemudian setelah menjadi beberapa keping lingkaran buatlah beragam ekspresi di masing-masing lingkaran seperti senyum, gembira, marah, sedih, takut dan lain-lain.➤ Setelah kepingan lingkaran tadi jadi ekspresi wajah, kemudian buatlah tulisan sesuai ekspresi yang dibuat, tulisan dapat di buat sendiri ataupun diprint sesuai keinginan, kemudian lapiasi tulisan tersebut menggunakan kertas busa karton agar bagian tulisannya tidak mudah rusak/robek.

- Langkah selanjutnya buatlah angka 1-5 satu persatu, tulisan angka dapat ditulis/diprint , kemudian lapiasi angka menggunakan kertas busa agar angka bagus dan tidak mudah rusak/robek.
- Setelah angka selesai dibuat, buatlah lima macam buah sesuai angka. Hal ini dilakukan agar anak mudah memahami jumlah benda sesuai dengan tulisan/bentuk angka tersebut.
- Setelah semuanya selesai dibuat, tempelkan perekat di bagian belakang masing-masing angka, buah dan ekspresi. Untuk botolnya tempelkan juga perekat pada bagian botol yang ingin diletakkan angka buah serta ekspresi. Hal ini dilakukan agar anak mudah menempel dan melepas kembali benda tersebut.
- Selanjutnya buatlah restleting dibagian atas mulut botol yang di potong tadi tempelkan menggunakan lem lilin, kemudian ambil bagian yang telah dipotong tadi satukan kembali. Hal ini dilakukan agar botol dapat dibuka dan ditutup.
- Dan langkah terakhir tempelkan angka 1-5 pada masing-masing botol, kemudian tempelkan masing-masing jenis buah pada setiap botol sesuai angka. Contoh : Jika angkanya 5 maka tempelkan buah apel sebanyak angka lima. Selanjutnya tempelkan jenis ekspresi pada masing-masing botol, lalu tempelkan tulisan dibagian bawah ekspresi sesuai tulisan jenis ekspresi. Contoh : tulisan “senyum” tempelkan dibagian bawah gambar senyum.

Tabel.2 Penggunaan Media Kreatif

Cara Penggunaan :
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperkenalkan media kreatif kepada anak dan mengajak anak menyusun angka, ekspresi, buah dan tulisan pada masing-masing botol. 2. Guru menanyakan pada anak bagaimana perasaan anak hari ini, apakah sedih, marah, senang, gembira. Sambil memperlihatkan gambar ekspresi pada media kreatif botol tersebut. Jika anak senang, maka anak boleh menempelkan ekspresi senyum pada media kreatif. 3. Guru menyuruh anak menirukan macam-macam ekspresi. 4. Guru menyuruh anak menyebutkan huruf apa saja yang terdapat pada kata “senyum” dan kemudian menempelkan kata “senyum” dibagian botol. 5. Guru menyuruh anak mengambil angka (misalnya angka 5) ditempelkan di atas bagian botol.

6. Kemudian menyuruh anak menempelkan buah yang berjumlah lima untuk ditempelkan di bawah angka "5".
7. Guru menyuruh anak menyebutkan nama- nama buah yang ada pada botol, kemudian menyuruh anak menyebutkan huruf awalan dari buah tersebut.
8. Kemudian guru mengajak anak menyebutkan berapa jenis warna yang ada di media kreatif tersebut.

Tabel.3 Validasi Media Kreatif

No	Aspek	Kriteria	Guru kelas					
			B1	B2	B3	B4	B5	B6
1	Barang bekas	Pemilihan barang bekas baik dan aman digunakan.	4	4	4	4	4	4
		Praktis dan mudah di dapat.	4	4	3	3	3	3
2	Bentuk	Ukuran media sesuai	4	3	3	3	4	4
		Kombinasi warna menarik	4	3	3	3	3	4
3	Kegunaan	Multifungsi	4	3	4	4	4	4
4	Kemampuan yang dikembangkan	Melatih kreativitas anak	3	3	4	3	4	4
		Melatih sosial-emosional anak	3	4	3	3	3	4
		Melatih bahasa anak	3	3	4	3	3	4
		Melatih logika mate-matika anak	4	4	4	3	4	4
		Melatih motorik halus anak.	4	4	4	3	4	4

Jumlah :	37	34	36	32	36	39
Hasil (%)	92,5	85	90	80	90	97,5

Kesimpulan :

Maka hasil yang diperoleh dari perhitungan diatas sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{214}{240} \times 100 \% = 89,16 \%$$

Dari hasil validasi guru kelas B1-B6 dapat dinyatakan bahwa media kreatif barang bekas yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah nilai pada kriteria pernyataan 1-10 pada angket yang telah diberikan validator untuk dinilai yaitu untuk keseluruhan sebesar 214 dengan persentase kevalidan 89,16 %. Hal ini dinyatakan bahwa media sangat layak digunakan untuk media pembelajaran.

➤ **Draft Revisi II**

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator maka peneliti melakukan perbaikan cara pembuatan media kreatif ada beberapa poin yang ditambahkan peneliti, dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel.4 Cara Pembuatan Media Kreatif

<p>➤ Bahan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Botol plastik Aqua : Untuk tempat pensil 2) Kertas busa/Origami : Untuk balutan botol, untuk membuat buah-buahan, tulisan dan angka. 3) Kertas karton tebal : untuk dasar membuat pola lingkaran ekspresi 4) Origami : Untuk melapisi pola lingkaran ekspresi 5) Resleting baju : Untuk membuka tutup botol yang telah dipotong 6) Perekat : Untuk menempelkan ekspresi, buah, angka dan tulisan. <p>➤ Alat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Gunting : Untuk mengguting origami, kertas busa, kertas karton 2) Cutter : Untuk memotong bagian atas botol 3) Penggaris : Untuk mengukur tinggi dan lebar kertas yang akan digunting 4) Pensil : Untuk membuat pola lingkaran, buah dan angka 5) Lem fox : Untuk menempelkan origami 6) Lem tembak : Untuk menempelkan kertas busa dan perekat.
<p>Cara Membuat :</p> <p>Waktu yang dibutuhkan untuk membuat media kurang lebih 2-3 hari, dan media dibuat menggunakan metode proyek, dan penggunaan bahan jika anak tidak bisa menggunakan kertas busa bisa digantikan menggunakan origami</p>

sesuai kemampuan anak.

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator maka penulis melakukan perbaikan langkah-langkah penggunaan media kreatif ada beberapa poin yang ditambahkan dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel.5 Penggunaan Media Kreatif

Cara Penggunaan :
Poin yang ditambahkan : <ol style="list-style-type: none">1. Guru memperlihatkan macam-macam ekspresi pada anak (menggunakan media lain).2. Guru menyuruh anak menyebutkan huruf apa saja yang terdapat pada kata “senyum”, (menggunakan media lain). <p>Catatan : Penggunaan media kreatif dapat digunakan 3-4 kali pertemuan dalam seminggu, dan pada saat guru memperkenalkan angka dan kata pada anak, guru terlebih dahulu mempersiapkan media yang lebih besar penulisan kata dan angkanya agar mudah dipahami oleh anak secara klasikal.</p>

➤ **Draft Akhir**

Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli, validasi dilakukan dengan 3 jenis lembar validasi yaitu validasi rancangan media, validasi penggunaan media, dan validasi produk media kreatif.

- 1) Berdasarkan hasil validasi dari guru kelas B1-B6 mengenai cara pembuatan media yang telah direvisi, semua validator memberikan nilai “layak dilakukan” oleh anak. Jadi simpulan yang dapat penulis ambil bahwa proses pembuatan media “layak” untuk dilakukan di sekolah TK.
- 2) Berdasarkan hasil validasi mengenai langkah-langkah penggunaan media kreatif yang telah direvisi mendapatkan nilai “layak” dari keseluruhan validator. Dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan media layak untuk diterapkan di TK.
- 3) Langkah akhir yaitu validasi produk media kreatif yang telah dibuat. Berdasarkan hasil persentase nilai dari keseluruhan menggunakan rumus skala likert menunjukkan bahwa media “sangat layak” untuk diterapkan pada pembelajaran di TK.

Jadi kesimpulan yang dapat peneliti kutip adalah bahwa media kreatif barang bekas “valid/layak” dijadikan media pembelajaran, karena media bersifat multifungsi yang pemanfaatannya bukan hanya fokus pada satu aspek melainkan beberapa aspek perkembangan anak.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan sebuah perencanaan tahap awal yang dilakukan adalah observasi kesekolah TK Cut Meutia Banda Aceh. Langkah awal yang akan dilakukan dalam pembuatan media kreatif adalah : (1) Pemilihan alat dan bahan, (2) Mempersiapkan rancangan atau desain media, (3) Setelah media selesai dirancang, kemudian membuat langkah-langkah penggunaan media.

Setelah produk dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli, validasi dilakukan dengan 3 jenis lembar validasi yaitu: (1) validasi pembuatan media, (2) validasi penggunaan media, dan (3) validasi media kreatif barang bekas. Dari hasil validasi munculkan kritik dan saran dari validator, jadi peneliti melakukan revisi berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator adalah sebagai berikut.

1) Hasil Validasi Cara Pembuatan Media Kreatif Barang Bekas

Pada draft I mengenai cara pembuatan media setelah melakukan validasi ada beberapa masukan bahwa media agak terlalu sulit jika di buat oleh anak, terkecuali guru mengganti alat dan bahan yang lebih sederhana lagi. Berdasarkan masukan tersebut sehingga peneliti melakukan perbaikan pada draft II.

Pada draft II peneliti melakukan perbaikan mengenai alat dan bahan yang digunakan pada draft I peneliti hanya menggunakan kertas busa saja untuk menutup keseluruhan botol plastik, dan setelah direvisi peneliti menambahkan alat dan bahan kertas origami dapat digunakan untuk menutup badan botol plastik, hal ini dilakukan agar memudahkan anak membuat media kreatif tersebut, namun jika anak sanggup menggunakan busa tidak akan jadi masalah, dan peneliti menambahkan penjelasan mengenai alat dan bahan untuk apa saja digunakan dalam pembuatan media. Kemudian peneliti juga menambahkan waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan media lebih kurang 2-3 hari, serta metode yang digunakan saat membuat media menggunakan metode proyek. Hal ini dilakukan agar membuat anak bekerjasama dengan temannya secara berkelompok.

Dan pada draft akhir peneliti telah melakukan perbaikan sehingga mendapatkan kelayakan yang diberikan oleh validator, sehingga cara pembuatan media dapat diterapkan pada pembelajaran TK.

2) Hasil Validasi Langkah-Langkah Pembuatan Media Kreatif Barang bekas

Pada draft I mengenai langkah-langkah penggunaan media setelah melakukan validasi mendapatkan beberapa masukan bahwa saat memperkenalkan angka dan kata pada anak medianya tidak cocok untuk klasikal terkecuali secara kelompok, dan penulisan kata pada media diperbesar lagi, serta penggunaan huruf menggunakan huruf kecil semua. Berdasarkan masukan tersebut sehingga peneliti melakukan perbaikan pada draft II.

Pada draft II setelah mendapatkan masukan peneliti melakukan perbaikan mengenai penggunaan media yaitu peneliti menambahkan catatan bahwa pada saat guru memperkenalkan angka dan kata pada anak guru terlebih dahulu menggunakan media lain yang lebih besar penulisannya agar memudahkan anak memahami angka dan huruf secara klasikal. Dan peneliti menambahkan beberapa langkah penggunaan sehingga

mencapai 10 langkah penggunaan, serta peneliti menambahkan waktu penggunaan media dapat digunakan 3-4 kali pertemuan dalam seminggu.

Kemudian pada draft akhir setelah selesai direvisi media mendapatkan nilai kelayakan pada penggunaan media kreatif barang bekas yang diberikan oleh validator. Sehingga penggunaan media dapat di terapkan sebagai pembelajaran di TK.

3) Hasil Instrumen Validasi Media Kreatif Barang Bekas

Berdasarkan hasil persentase dari lembar validasi media kreatif barang bekas maka kelayakan media mencapai sebagai berikut :

Tabel. Hasil Persentase Kelayakan

Guru	Kelas	Hasil (%)	Kategori Pencapaian
Ajimah, S.Pd Aud	B1	92,5 %	Sangat Layak
Novi Lestari, S.Pd Aud	B2	85 %	Sangat Layak
Mardiana, S.Pd Aud	B3	90 %	Sangat Layak
Afrita Dalmi, S.Pd Aud	B4	80 %	Layak
Erlinawati, S.Pd Aud	B5	90 %	Sangat Layak
Zetherina, S.Pd Aud	B6	97,5 %	Sangat Layak

Berdasarkan data uji kevalidan, media kreatif barang bekas memenuhi kategori valid dengan skor rata-rata dari semua penilaian ahli mencapai 89,16 % sehingga dinyatakan sangat layak digunakan pada pembelajaran di TK Cut Meutia Banda Aceh.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan nilai analisis data mengenai media kreatif barang bekas yang dikembangkan peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Pengembangan media kreatif barang bekas dikembangkan dengan model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap, namun pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan tiga tahapan saja yaitu : pendefinisian, rancangan dan pengembangan. Pada tahap pendefinisian mencari data di lapangan untuk memperoleh informasi yang mendukung perlunya pengembangan media kreatif barang bekas, pada tahap perancangan peneliti melakukan pemilihan alat dan bahan yang baik dan aman, menyusun langkah-langkah pembuatan produk, dan selanjutnya tahap pengembangan media dilakukan menggunakan uji validitas oleh ahli dengan cara memberikan angket kepada masing-masing ahli.
- 2) Berdasarkan data uji kevalidan, media kreatif barang bekas ini memenuhi kategori valid dengan skor rata-rata dari semua penilaian ahli mencapai 89,16 % sehingga dinyatakan sangat layak digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media kreatif barang bekas ini mendapatkan kategori kelayakan namun masih perlu direvisi, hal ini dilakukan agar

terciptanya produk yang lebih baik dan berkualitas sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan ini peneliti menyarankan:

- 1) Bagi penulis, agar terus dapat menciptakan karya-karya baru yang lebih kreatif dari sebelumnya sehingga dapat meningkatkan keefektifan media untuk pembelajaran.
- 2) Bagi pembaca, dapat melakukan pengembangan karya yang lebih baik dan lebih kreatif agar dapat dihasilkan produk-produk yang lebih inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- 3) Bagi guru, agar dapat menerapkan media kreatif dari barang bekas untuk melatih kreativitas serta berbagai aspek perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Alfianika, Ninit. (2018). *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: penerbit Deepublish.

Dere, Zeynep. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. *Department of Child Development, Medical School of Izmir Odemiş, Ege University, Turkey*.

https://www.researchgate.net/publication/332153574_Investigating_the_creativity_of_children_in_early_childhood_education_institutions (Diakses 26 Juli 2020).

Haryati. 2012. *Aktivitas cerdas pengis kegiatan PAUD*. Yogyakarta: Tugu Publiser.

Helnita, Rita, N., & Lili, K. (2015). Pengaruh Metode Bermain Sentra Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Buah Hati*, 2(2).

(Diakses 20 Juli 2020)

Michalopoulou, Aikaterini. (2014). Creativity Expressed through Drawings in Early Childhood Education. *Department of Early Childhood Education, University of Thessaly, Greece*.

<http://www.macrothink.org/journal/index.php/ije/article/download/5328/4478> (Diakses 27 Juli 2020)

Rachmawati Yeni, Kurniati Euis. (2011). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak*. Jakarta: Kencana.

Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Sujarweni, Wiratna. (2019). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka baru Press