



**Meningkatkan Kreativitas Melalui Pemanfaatan Bahan Bekas pada Anak  
Kelompok B TK IT Aneuk Meutuah Belia**

Eka Rahmawati<sup>1</sup>, Fitriah Hayati<sup>2</sup>, dan Elvinar<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> STKIP Bina Bangsa Getsempena  
\*ekarahmawati2189@gmail.com

**Abstrak**

Kreativitas merupakan kemampuan yang penting dimiliki oleh anak usia dini. Dengan demikian diperlukan media pembelajaran untuk dapat meningkatkan kreativitas anak. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan bekas pada anak kelompok B di TK IT Aneuk meutuah Belia. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah kelompok B sebanyak 13 anak. Teknik pengumpulan data antar lain dengan observasi selama tindakan dan dokumentasi kegiatan pembelajaran selama dilakukan di kelas. Berdasarkan hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa pemanfaatan bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas anak RA Kelompok B di TK IT Aneuk meutuah Belia. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil pencapaian Dengan pemanfaatan bahan bekas menjadi media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil observasi penilaian kreativitas anak pada siklus I dengan jumlah perolehan dengan kategori belum berkembang 30% (4 anak), kategori mulai berkembang 40% (5 anak), kategori berkembang sesuai harapan 24% (3 anak), dan kategori berkembang sangat baik 7% (1 anak). Pada siklus II jumlah perolehan dengan kategori belum berkembang 11% (1 anak), kategori mulai berkembang 22% (3 anak), kategori berkembang sesuai harapan 44% (6 anak), dan kategori berkembang sangat baik 24% (3 anak). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas anak.

**Kata Kunci:** Meningkatkan, Kreativitas, Bahan Bekas

**Abstract**

Creativity is an important ability for early childhood. Thus, learning media are needed to be able to increase children's creativity. The purpose of this study was to increase children's creativity through the use of used materials in group B children at TK IT Aneuk Meutuah Belia. This research is a classroom action research conducted in two cycles. The research subjects were group B as many as 13 children.

Data collection techniques include observation during the action and documentation of learning activities during class. Based on the results of this study, it was explained that the use of used materials could increase the creativity of RA Group B children in TK IT Aneuk Meutuah Belia. This can be proven through the results of the achievement. Using used materials as learning media can increase children's creativity. This can be proven through the results of the observation of the assessment of children's creativity in the first cycle with the amount of acquisition under the undeveloped category of 30% (4 children), the developing category of 40% (5 children), the developing category according to the expectations of 24% (3 children), and the category very well developed 7% (1 child). In the second cycle the number of gains in the underdeveloped category was 11% (1 child), 22% started to develop (3 children), the developing category was as expected by 44% (6 children), and the very well developed category was 24% (3 children). Based on these data, it can be concluded that the use of used materials can increase children's creativity.

***Keywords:** Increase, Creativity, Used Materials*

## **PENDAHULUAN**

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 Santrock (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.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang 5-6 tahun. Pada usia tersebut media merupakan sebuah sarana yang dapat mengembangkan kreativitas dan lewat media 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. Media 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.

Media yang bermanfaat bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kreativitas salah satunya melalui media bahan bekas (Nurhidaya, 2020). 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.

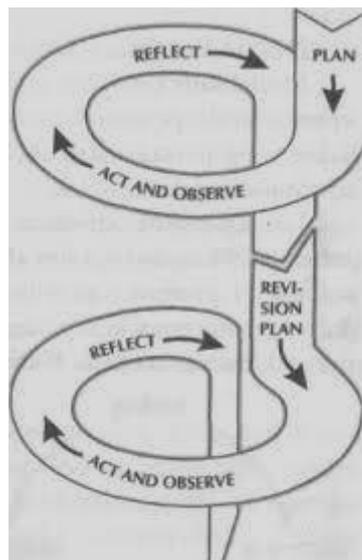
Berkaitan dengan masalah tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru yang mengajar pada kelompok B di TK IT Aneuk Meutuah Belia. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa metode yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini adalah dengan mewarnai, kolase dan melipat tetapi kegiatan media 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. Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B melalui permainan bahan bekas di TK IT Aneuk Meutuah Belia.

#### ***METODE PENELITIAN***

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru dalam melaksanakan tugas pokoknya, yaitu mengelola pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam arti luas (Hamdani dan Hermana, 2011). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK IT Aneuk Meutuah Belia yang beralamat di Jln. Prof Ali Hasyimi, Desa Lamteh, Kecamatan Ulee Kareng, Kota Banda Aceh. Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 13 anak yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada minggu ketiga dan keempat bulan Maret 2021, semester genap dengan tahun ajaran 2020/2021.

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan prosedur penelitian dengan mengadopsi model penelitian tindakan kelas yang telah dikembangkan Kemmis dan Taggart. Model Kemmis dan Taggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari 4 komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus (Kusuma dan Dwitanggama, 2012). Berikut dikemukakan bentuk desain penelitian Kemmis dan Mc Taggart.



**Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart**

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam beberapa Siklus, dan setiap Siklus terdiri atas empat tahapan pokok yaitu *perencanaan (Plan)*, pemberian tindakan (*act*), pengamatan (*observe*) dan refleksi (*reflect*). Pada penelitian ini, tahap tindakan dan observasi dilakukan dalam waktu bersamaan karena kegiatan ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap Siklus terdiri dari beberapa tahap, apabila Siklus I belum berhasil, maka dapat dilakukan Siklus II dan seterusnya sampai diperoleh hasil yang memuaskan.

Tahap penelitian yang lazim digunakan dalam penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2010) yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Adapun skenario penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan dalam penelitian ini meliputi Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH), menyiapkan sarana dan media yang digunakan antara lain: tutup botol, menyusun dan mempersiapkan lembar observasi terhadap peningkatan kreativitas anak melalui bahan bekas, menyusun rubrik observasi kreativitas. Rubrik dimaksudkan untuk mempermudah dalam melakukan penilaian, dan mempersiapkan media dokumentasi seperti kamera.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan skenario (perencanaan) atau mengacu pada RKH yang telah disusun sebelumnya oleh peneliti. Kegiatan dimulai dengan pesona pagi, yaitu anak-anak melakukan kegiatan berbaris. Kemudian anak-anak dikondisikan untuk dapat mengikuti kegiatan permainan, lalu masuk ke dalam kelas. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan awal, yaitu anak dikondisikan di dalam kelas, kemudian anak duduk di karpet, berdoa awal kegiatan, menyanyikan lagu, menghafal surat pendek, bacaan sholat, hadist, dan doa-doa harian. Guru menyiapkan dadu yang berisikan angka-angka pada setiap sisinya. Kemudian anak diajak media melalui media bahan bekas yaitu tutup botol di luar kelas. Kegiatan yang dilakukan melalui media bertujuan agar anak dapat mengenal angka.

### 3. Pengamatan

Pengamatan dalam kegiatan untuk mengamati aspek-aspek kreativitas yang ada pada diri anak yaitu munculnya ketertarikan terhadap pembelajaran bilangan angka, melalui kegiatan media dengan media tutup botol pintar serta mengetahui bilangan angka, melalui kegiatan memanfaatkan tutup botol bekas sebagai permainan imajinasi.

### 4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan dan identifikasi tindak lanjut dalam pelaksanaan siklus selanjutnya. Menurut Arikunto (2010) refleksi adalah langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah lampau yang dilakukan oleh guru maupun siswa, hal yang sangat penting diperhatikan oleh peneliti dalam PTK adalah bahwa seluruh siswa harus dilibatkan dalam kegiatan refleksi. diminta untuk mengingat kembali peristiwa yang terjadi ketika pelaksanaan tindakan senang atau tidak, dimintai pendapat untuk siklus selanjutnya.

Lembar observasi kreativitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan bekas. Indikator kreativitas yang digunakan yaitu memilih alternatif dan menciptakan sesuatu (kombinasi baru) dari barang bekas.

Setelah lembar observasi diisi oleh observer saat pembelajaran berlangsung, skor kreativitas anak dari bahan bekas dihitung untuk masing-masing anak. Penelitian ini mengacu pada jenis penelitian tindakan kelas (PTK), yang mana keberhasilan dapat dikatakan berhasil jika adanya peningkatan dalam proses pembelajaran untuk melihat kemampuan kreativitas anak. Ketercapaian keberhasilan ditandai dengan hasil dari penilaian berkembang sesuai harapan yang diperoleh minimal 75% dari jumlah seluruh anak kelompok B, dengan kategori keberhasilan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kategori Keberhasilan Anak Didik

Persentase	Kategori
0% - 25%	Belum berkembang (BB)
26% - 50%	Mulai Berkembang (MB)
51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

---

76% - 100%

Berkembang Sangat Baik (BSB)

---

Sumber: Depdiknas (2010)

Setelah lembar observasi diisi oleh observer saat pembelajaran berlangsung, kriteria keberhasilan anak dari bahan bekas dicantumkan untuk masing-masing anak. Anak dikatakan berhasil apabila untuk kedua indikator minimal mencapai kategori “Mulai berkembang (MB)” dan “Berkembang Sesuai Harapan (BSH)”. Setelah data dianalisis kemudian diinterpretasikan ke dalam empat kategori keberhasilan anak. Adapun rumus persentase menurut Sujiono (2012) sebagai berikut:

$$P = \frac{f \times 100\%}{N}$$

Keterangan:

F = Jumlah anak yang mencapai keberhasilan

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/ banyaknya anak)

p = angka persentase

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada tema rekreasi, semester 2 tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Waktu dan pelaksanaan penelitian yaitu kegiatan siklus I dilaksanakan pada minggu ketiga bulan Maret 2021 dan kegiatan siklus II dilaksanakan pada di minggu terakhir bulan Maret 2021

Pada bagian ini observer akan memparkan mengenai kondisi Kelompok B, tempat observasi dilaksanakan serta penjelasan adanya perbedaan antara media ataupun media pembelajaran yang biasa dilakukan dengan media pembelajaran yang akan diujicobakan dalam penelitian ini.

TK IT Aneuk Meutuah Belia merupakan tempat yang dipilih untuk mengadakan penelitian tindakan kelas. Dengan subjek yang akan dilakukan tindakan adalah anak kelompok B yang berjumlah 13 anak dengan fokus penelitian pada kreativitas anak melalui media bahan bekas.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan peneliti terdiri dari 2 siklus ini merancang pembelajaran yang berbeda dengan pembelajaran yang selama ini berlangsung. Mengingat salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk

meningkatkan kreativitas anak. Peneliti menyadari bahwa selama ini proses pembelajaran yang diterapkan kurang member dampak yang positif pada anak serta kurang mengena pada diri anak yang pada akhirnya kreativitas anak banyak yang rendah.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba mengajak anak ikut dalam pembuatan media pembelajaran dari bahan bekas yang bahanya mudah didapat di lingkungan. Tujuannya untuk meningkatkan kreativitas anak, dan anak tahu bagaimana media pembelajaran itu mudah dibuat tanpa harus selalu membeli.

#### *a. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I*

Dalam pelaksanaan siklus I ini terdiri dari empat tahapan yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kegiatan siklus I ini dilaksanakan pada hari Senin, 5 Maret 2021. Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

##### 1. Perencanaan

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Tiap siklus dilaksanakan dengan satu tindakan sesuai dengan perbaikan yang ingin dicapai selama pembelajaran. Pada tahap perencanaan disiapkan RPPH, Media bahan bekas, Lembar aktivitas anak, dan Lembar observasi kreativitas anak.

##### 2. Pelaksanaan

###### a. Pra Pembelajaran

- 1) Guru mengkondisikan anak untk tenang dan memperhatikan pembelajaran yang berlangsung.
- 2) Menyiapkan RPPH/RKH.
- 3) Menyiapkan bahan dan alat untuk membuat media papan bilangan. Bahan-bahan yang digunakan yaitu kardus bekas, tutup botol bekas, kertas warna bekas. Sedangkan alat yang digunakan yaitu gunting, spidol, dan lem.
- 4) Menyiapkan Lembar observasi aktivitas anak dan kreativitas anak

###### b. Kegiatan Awal

- 1) Guru mengucapkan salam.

- 2) Membaca Al-fatihah dan Asmaul Husna.
- 3) Absensi.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 5) Tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari.

c. Kegiatan Inti

- 1) Guru bertanya jawab tentang tema yang dipelajari hari ini tentang bilangan.
- 2) Guru menjelaskan tentang pemanfaatan bahan bekas yang mudah di dapat di lingkungan anak.
- 3) Guru memberikan tugas secara kelompok, membuat media secara kreativitas dari tutup botol bekas menjadi papan penjumlahan bilangan bulat.

d. Kegiatan Akhir

- 1) Guru mengajak anak untuk bernyanyi tepuk jari.
- 2) Guru mengulas kembali kegiatan belajar dari awal hingga akhir.
- 3) Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.

3. Observasi

Pada tahap ini segala aktivitas anak dalam proses pembelajaran diamati, dicatat, dan dinilai kemudian dianalisis untuk dijadikan umpan balik. Pengamatan tersebut meliputi keaktifan dan inisiatif anak selama pembelajaran berlangsung. Fungsi dari observasi ini adalah untuk mengetahui apakah yang dilakukan sudah mengarah pada terjadinya tindakan perubahan kearah positif dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Refleksi

Tahap akhir dari siklus pertama ini, peneliti dapat menemukan beberapa keberhasilan yang dicapai, diantaranya:

- a. Sebagian besar anak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
- b. Sebagian anak aktif mengikuti proses pembelajaran
- c. Sebagian anak dapat menjawab soal-soal yang diberikan guru.

Walaupun sudah ada beberapa keberhasilan dalam pembelajaran namun masih ada banyak kekurangan dalam pembelajaran tersebut, diantaranya:

- a. Dalam pembelajaran masih ada beberapa anak yang kurang aktif dan mengabaikan materi pembelajaran.
- b. Penggunaan waktu kurang efektif dan efisien.
- c. Keberanian anak untuk bertanya dan menjawab masih kurang.

Untuk mengatasi kekurangan siklus I peneliti melakukan ide perbaikan. Hal ini dilakukan supaya pada siklus berikutnya tidak terjadi kekurangan yang sama.

- a. Guru lebih terampil dalam mengkondisikan anak.
- b. Menentukan strategi yang dapat menarik perhatian anak.
- c. Guru mengelola waktu secara baik sehingga waktu lebih efektif dan efisien.
- d. Memotivasi anak agar lebih aktif di kelas.

### ***b. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II***

Pada siklus I sudah ada beberapa keberhasilan dalam pembelajaran namun masih banyak kekurangan dalam pembelajaran tersebut, maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II agar nantinya tidak terjadi kekurangan. Dalam pelaksanaan siklus II ini terdiri dari empat tahapan yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kegiatan siklus I ini dilaksanakan pada hari Jumat, 12 Mei 2021. Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

#### **1. Perencanaan**

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Tiap siklus dilaksanakan dengan satu tindakan sesuai dengan perbaikan yang ingin dicapai selama pembelajaran. Pada tahap perencanaan disiapkan RPPH, Media bahan bekas, dan lembar observasi aktivitas anak, dan Lembar observasi kreativitas anak.

#### **2. Pelaksanaan**

##### **a. Pra Pembelajaran**

- 1) Guru mengkondisikan anak untuk tenang dan memperhatikan pembelajaran yang berlangsung.
- 2) Menyiapkan RPPH/RKH.
- 3) Menyiapkan bahan dan alat media bekas.
- 4) Menyiapkan Lembar observasi aktivitas dan kreativitas anak

##### **b. Kegiatan Awal**

- 1) Guru mengucapkan salam.
- 2) Membaca Al-fatihah dan Asmaul Husna.
- 3) Absensi.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 5) Tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari.

##### **c. Kegiatan Inti**

- 1) Guru bertanya jawab tentang tema yang dipelajari hari ini tentang penjumlahan bilangan 1 sampai dengan 9.
- 2) Guru menjelaskan pemanfaatan bahan bekas menjadi media untuk

belajar.

- 3) Guru memberikan tugas secara individu, membuat media pembelajaran secara kreatif menjadi papan bilangan yang rapi dan bersih.

d. Kegiatan Akhir

- 1) Guru dan anak bernyanyi tepuk anak sholeh.
- 2) Guru mengulas kembali kegiatan belajar dari awal hingga akhir.
- 3) Guru menutup kegiatan belajar mebgajar dengan doa dan salam.

3. Observasi

Dari pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan, pada siklus II ini terjadi peningkatan dalam kreativitas. Anak juga paham dalam pemanfaatan bahan bekas menjadi media pembelajaran yang lebih menarik dan mendapat perhatian dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga mengalami peningkatan. Kondisi kelas juga mejadi lebih kondusif dan anak aktif dalam mengikuti pembelajaran.

4. Refleksi

Setelah mengumpulkan dan menganalisis data, didapati bahwa ada perubahan hasil belajar secara berkelanjutan, pada siklus II sudah jauh lebih baik dari siklus I, karena hampir semua anak dapat mengikuti proses pembelajaran secara aktif. Selain itu nilai yang didapat juga menunjukkan perubahan hasil yang sangat baik. Anak juga terlihat lebih senang dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Serta anak Kelompok B sudah memenuhi kriteria keberhasilan, dapat memahami pemanfaatan dan memanfaatkan bahan bekas menjadi media pembelajaran yang kreatif, maka penelitian berhenti pada siklus II, dan peneliti tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

*c. Data Hasil Pengamatan Siklus I*

Berdasarkan hasil pengamatan, pengumpulan data dan pengolahan data pada Siklus I, diperoleh hasil kreativitas anak pada siklus I yaitu dari 13 anak, jumlah skor perolehan dengan kategori belum berkembang (BB) 4 anak dan persentase rata-rata 30%, kategori mulai berkembang (MB) 5 anak dan persentase rata-rata 40%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 3 anak dan persentase

rata-rata 24%, dan kategori berkembang sangat baik (BSB) 1 anak dengan persentase rata-rata 7%. Terlihat bahwa persentase berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) masih kecil, bahkan ada aspek yang tidak ada sama sekali anak yang memperoleh kategori BSB. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kreativitas anak belum maksimal, dan masih memerlukan perbaikan pada siklus II.

Tahap akhir dari siklus pertama ini, peneliti dapat menemukan beberapa keberhasilan yang dicapai, diantaranya:

1. Anak belum tertarik dengan aktivitas tersebut.
2. Anak kurang tertarik dengan media yang digunakan karena hanya satu warna.

Walaupun sudah ada beberapa keberhasilan dalam pembelajaran namun masih ada banyak kekurangan dalam pembelajaran tersebut, diantaranya:

1. Dalam media pembelajaran, beberapa anak yang kurang kreatif penggunaan bahan bekas .
2. Anak masih belum terampil dalam menggunakan barang bekas.

Untuk mengatasi kekurangan siklus I peneliti melakukan ide perbaikan. Hal ini dilakukan supaya pada siklus berikutnya tidak terjadi kekurangan yang sama.

1. Guru lebih terampil dalam mengkondisikan anak.
2. Menentukan strategi yang dapat menarik perhatian anak, seperti mengarahkan anak dalam menggunakan tutup botol bekas yang lebih bervariasi warnanya
3. Guru memotivasi anak agar lebih kreatif di kelas.

#### ***d. Data Hasil Pengamatan Siklus II***

Pada siklus I sudah ada beberapa keberhasilan dalam pembelajaran namun masih banyak kekurangan dalam pembelajaran tersebut, maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II agar nantinya tidak terjadi kekurangan. Berdasarkan hasil pengamatan, pengumpulan data dan pengolahan data pada Siklus II, maka kreativitas anak pada siklus II yaitu dari 13 anak, jumlah

skor perolehan dengan kategori belum berkembang (BB) 1 anak dan persentase rata-rata 10%, kategori mulai berkembang (MB) 3 anak dan persentase rata-rata 22%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 6 anak dan persentase rata-rata 44%, dan kategori berkembang sangat baik (BSB) 3 anak dengan persentase rata-rata 24%. Terlihat bahwa setiap kategori mengalami peningkatan rata-rata anak maupun rata-rata persentase. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kreativitas anak telah mengalami peningkatan yang lebih baik sehingga tidak memerlukan perbaikan.

Dari paparan hasil penelitian dari Siklus I sampai Siklus II diperoleh data nilai hasil belajar keseluruhan sebagai berikut:

**Tabel 2.** Data Peningkatan Kreativitas Anak

Kegiatan	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BB
Siklus I	4	5	3	1	30	40	24	7
Siklus II	1	3	6	3	10	22	44	24

Dapat disimpulkan dari data yang telah disajikan, bahwa pemanfaatan bahan bekas menjadi media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak. Melalui media pembelajaran dari bahan bekas, anak lebih mudah dalam memahami materi ajar. Hasil ini seperti hasil penelitian Hayati (2019) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibuat dari bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas anak.

Peningkatan yang terjadi, dibuktikan melalui hasil jumlah anak meningkat pada kategori penilaian berkembang sesuai harapan (BSH) dari 3 anak menjadi 6 anak, dengan persentase 24% menjadi 44%. Dan kategori penilaian berkembang sangat baik (BSB) dari 1 anak menjadi 3 anak, dengan persentase 7% menjadi 24%, sehingga PTK ini dinyatakan berhasil. Peningkatan kreativitas ini seperti hasil penelitian Yunisari, Amri, dan Fakhriah (2016) yang menyimpulkan bahwa peningkatan dari penelitian tindakan kelas, berdasarkan ketercapaian keberhasilan rata-rata klasikal yang diperoleh anak.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan bekas menjadi media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kreativitas pada anak Kelompok B di TK IT Aneuk Meutuah Belia tahun pelajaran 2020/2021 dengan sangat baik.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian bahwa dengan pemanfaatan bahan bekas menjadi media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil observasi penilaian kreativitas anak pada siklus I

yaitu jumlah perolehan dengan kategori belum berkembang 30% (4 anak), kategori mulai berkembang 40% (5 anak), kategori berkembang sesuai harapan 24% (3 anak), dan kategori berkembang sangat baik 7% (1 anak). Pada siklus II jumlah perolehan dengan kategori belum berkembang 10% (1 anak), kategori mulai berkembang 22% (3 anak), kategori berkembang sesuai harapan 44% (6 anak), dan kategori berkembang sangat baik 24% (3 anak). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas anak.

Peneliti terkait dengan peningkatan kreativitas anak melalui media bahan bekas, perlu adanya perbaikan dan saran yang membangun antara lain pihak sekolah hendaknya turut serta memanfaatkan penggunaan sampah dan bahan bekas yang dapat mengurangi pencemaran ekosistem pada tanah dan dapat memberikan wawasan atau pengetahuan baru tentang manfaat lain dari penggunaan bahan bekas. Selain itu hendaknya guru senantiasa menambah kreativitas dan inovasi dalam menyelenggarakan proses belajar yang berkualitas bagi anak didiknya, dengan memanfaatkan berbagai bahan bekas untuk dijadikan sebagai media pembelajaran anak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: *Rieneka Cipta*.
- Depdiknas. (2010). *Pedoman Penilaian*. Jakarta: *Kemendiknas Dirjen Mandas dan Menengah Direktorat Pembinaan TK SD*.
- Hamdani, A.N., & Hermana, D. (2011). *Classroom Action Research. Teknik Penulisan dan Contoh Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: *Rahayasa Training dan Consulthing*.
- Hayati, Z. (2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas*. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5 (1).

Nurhidaya, A.R. (2020). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kartu Gambar Anak Usia 4-5 Thn pada Pusat Paud Renggang Kabupaten Gowa. *Algazali International Journal Of Educational Research*, 2 (2).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD

Santrock, J.W. (2013). Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas. *Jakarta: PT. Erlangga*.

Sujiono, Yuliani Murani. (2012). Media Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jakarta: Indeks*

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan di Indonesia.

Yunisari, D., Amri, A., & Fakhriah. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak di Sentra Bahan Alam pada Paud Terpadu Dharma Wanita Kota Jantho Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahaanak Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1).