

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PEMANFAATAN BARANG BEKAS BOTOL MINUMAN DI KB PERMATA BANGSA KEBAK

R. Nelly Kustiamah, Sri Hartini

Universitas Slamet Riyadi

Jl Sumpah Pemuda No.18 Kadipiro, Surakarta

Email: nellyk@unisri.ac.id

Abstract: The purpose of this classroom action research is to improve the creativity of children through the utilization of drinking bottles at Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Group of Lessons 2016/2017. Method of research approach used is descriptive qualitative by using Class Action Research approach (PTK). This action research research is planned to consist of three cycles. Each cycle consists of planning, execution, obseration, reflection. This research took place in Jumantono Kebangsang Jewelry Playing Group Karanganyar. The subjects of this study were 26 consisting of 12 boys and 14 girls. Data collection techniques use observation, tests and documentation. While the data analysis techniques use critical analysis and comparative analysis. Based on the results of the research and discussion above it can be concluded that the utilization of bottled drink items can improve the creativity of children in the Play Group Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Lesson Year 2016/2017 and the implementation of the utilization of waste bottled goods can enhance the creativity of children in the Gem Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Lesson 2016/2017, this can be shown from the average increase of creativity from the initial condition to cycle I of 12%, cycle I to cycle II by 19%, cycle II to cycle III of 35% with an average of 83 %. While the KKM is expected to be 80%, thus the hypothesis stating that through the utilization of bottled drink items can improve the creativity of children in the Play Group Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Lesson 2016/2017 Year and the implementation of the use of waste bottled goods can enhance the creativity of children in the Group Playing Jeweled Gem Kebum Jumantono Karanganyar Year Lesson 2016/2017, proved true.

Keywords: *Child Creativity, Utilization of Bottled Drinking Goods*

Abstrak : Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas botol minuman di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017. Metode pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (*action research*) ini direncanakan terdiri dari tiga siklus. Tiap-tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, obserasi, refleksi. Penelitian ini mengambil tempat di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar. Subyek penelitian ini adalah 26 yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis kritis dan analisis komparatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan barang bekas botol minuman dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017 dan pelaksanaan pemanfaatan barang bekas botol minuman dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017, hal ini dapat ditunjukkan dari peningkatan rata-rata kreativitas dari kondisi awal ke siklus I sebesar 12%, siklus I ke siklus II sebesar 19%, siklus II ke siklus III sebesar 35% dengan rata-rata 83%. Sedangkan KKM yang diharapkan adalah 80%, dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa melalui pemanfaatan barang bekas botol minuman dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017 dan pelaksanaan pemanfaatan barang bekas botol minuman dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017, terbukti kebenarannya.

Kata Kunci: *Kreativitas Anak, Pemanfaatan Barang Bekas Botol Minuman*

Mengingat banyaknya barang bekas yang sudah tidak terpakai dan hanya menjadi sampah, membuat kami tertarik untuk membahas topik ini. Selain mengurangi sampah, juga bisa menghasilkan barang yang berguna serta bernilai seni dan ekonomi. Memanfaatkan barang bekas, bukan hanya tugas orang dewasa, tetapi juga harus mulai diajarkan sejak dini. Anak – anak perlu memahami pentingnya menjaga lingkungan.

Untuk mengoptimalkan pendidikan dan melatih anak kreatif, tidak harus dalam bidang akademik saja, namun dalam bidang non akademik juga tidak bisa diabaikan. Salah satunya dengan mengajarkan anak membuat kerajinan tangan. Kerajinan tangan yang dimaksud yaitu, memanfaatkan benda-benda bekas yang tidak berguna untuk dibuat sesuatu yang bisa dimanfaatkan. Contohnya seperti kertas koran dibuat bingkai foto, kaleng bekas

cat untuk pot bunga, kotak bekas roti yang dimanfaatkan menjadi tempat tisu dan lain sebagainya. Menurut Kepala Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar, dengan mengajarkan anak membuat kerajinan tangan, nantinya bisa membentuk kepribadian anak untuk selalu kreatif dan mandiri. Dengan mengajarkan anak-anak membuat kerajinan tangan, anak akan termotivasi untuk membuat suatu karya, yang bisa dimanfaatkan orang banyak. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penelitian ini diberi judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Barang Bekas Botol Minuman di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Kurangnya kreativitas anak di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar; 2) Dengan mengajarkan anak-anak membuat kerajinan tangan, anak akan termotivasi untuk membuat suatu karya yang bisa dimanfaatkan orang banyak; 3) Memanfaatkan benda-benda bekas yang tidak berguna untuk dibuat sesuatu yang bisa dimanfaatkan.

Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas botol minuman di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah: “Apakah pemanfaatan barang bekas botol minuman dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017?”.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: “Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas botol minuman di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Manfaat Penelitian

Secara teoritis: Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang cukup signifikan sebagai masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian bagi para insan akademik yang sedang mempelajari ilmu pendidikan anak, khususnya mengenai peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas.

Secara praktis

Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan peningkatan kreativitas anak TK dalam kegiatan melalui pemanfaatan barang bekas. Bagi Kepala Sekolah, dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan peningkatan kreativitas pada anak TK dalam kegiatan melalui pemanfaatan barang bekas. Bagi para guru, untuk meningkatkan pemahaman tentang pentingnya meningkatkan kreativitas anak sejak usia dini dalam kegiatan melalui pemanfaatan barang bekas botol minuman, dan menjadi masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Bagi anak, agar anak-anak terbiasa untuk memanfaatkan barang-barang yang sudah tidak terpakai untuk dijadikan permainan yang dapat meningkatkan daya kreativitasnya.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian: Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan bulan September – Desember 2016. Subjek Penelitian: Subjek penelitian adalah anak didik Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah anak 26 yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 14 anak perempuan.

Data dan Sumber Data: Sumber data yang biasa dipakai, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah siswa, guru, orang tua, dan kepala sekolah. Sedangkan sumber data sekunder: sumber data yang berasal dari pihak yang masih ada kaitannya dengan siswa, tetapi tidak secara langsung melalui hasil observasi dan

wawancara. Sumber data penelitian ini adalah: 1) Informan, yaitu guru atau teman sejawat; 2) Tempat dan peristiwa yaitu di Kelompok Bermain Permata Bangsa

Kebak Jumantono Karanganyar; 3) Dokumen atau arsip, yaitu daftar nama siswa, nilai prestasi dan foto kegiatan proses belajar mengajar pada siklus I dan II.

Teknik Pengumpulan Data:

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan antara lain: observasi, tes, catatan lapangan, dan metode dokumentasi.

Keabsahan Data :

Data penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber berarti peneliti membandingkan data hasil pengamatan dengan instrumen. Adapun triangulasi metode dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda untuk mendapatkan data yang sejenis, yaitu dengan wawancara dan observasi mengenai pelaksanaan pembelajaran melalui permainan barang bekas botol minuman untuk meningkatkan kreativitas pada anak.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data-data yang telah berhasil dikumpulkan antara lain dengan teknik deskriptif komparatif (statistik deskriptif komparatif) dan teknik analisis kritis. Teknik statistik deskriptif komparatif digunakan untuk data kuantitatif, yakni dengan membandingkan hasil antar siklus. Teknik analisis kritis berkaitan dengan data kualitatif. Teknik analisis kritis mencakup kegiatan untuk mengungkap kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru dalam proses belajar mengajar berdasarkan kriteria normatif yang diturunkan dari kajian teoretis maupun dari ketentuan yang ada. Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam menyusun perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya sesuai dengan siklus yang ada. Analisis data dilakukan bersamaan dan/atau setelah pengumpulan data.

Indikator Kinerja:

Menurut Suharsimi Arikunto (2008: 34) indikator penelitian adalah tolok ukur keberhasilan dalam penelitian. Sebagai indikator yang dijadikan tolok ukur suatu

proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil jika: 1) Kreativitas anak yang semula kurang setelah diterapkan permainan barang bekas botol minuman meningkat menjadi 80%; 2) Variasi metode dalam pembelajaran yang semula kurang menarik menjadi menarik sehingga kreativitas meningkat menjadi 80%.

Prosedur Penelitian

Siklus I

1. Perencanaan (*Planning*): 1) Menyusun rencana pembelajaran dan skenario pembelajaran dengan kegiatan memanfaatkan botol minuman bekas; 2) Menyiapkan alat bantu mengajar yaitu botol minuman bekas beserta program perencanaan kerja; 3) Menyusun latihan evaluasi.
2. Tindakan (*acting*): 1) Guru melakukan apersepsi; 2) Guru memberikan motivasi siswa tentang materi yang akan diajarkan, yaitu guru menjelaskan cara membuat mobil-mobilan dari botol minuman; 3) Anak memperhatikan penjelasan guru.
3. Observasi: Peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran dan kemampuan anak dalam menyelesaikan lembar kerja anak dan memberikan penilaian proses pembelajaran dari awal hingga akhir.
4. Refleksi: Hasil refleksi merupakan landasan untuk menentukan tindakan pada siklus II: 1) mengetahui kemampuan hasil belajar anak; 2) mengetahui kreativitas anak dengan membuat mainan dari botol minuman.

Siklus II

1. Perencanaan (*Planning*): 1) menyusun rencana pembelajaran dan skenario pembelajaran dengan kegiatan memanfaatkan botol minuman bekas; 2) menyiapkan alat bantu mengajar yaitu botol minuman bekas beserta program perencanaan kerja; 3) Menyusun latihan evaluasi.
2. Tindakan (*acting*): 1) Guru melakukan apersepsi; 2) Guru memberikan motivasi anak tentang materi yang akan diajarkan, yaitu guru menjelaskan cara membuat vas bunga dari botol minuman; 3) Anak memperhatikan penjelasan guru sambil membuat vas bunga.

3. Observasi: Peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran dan kemampuan anak dalam menyelesaikan lembar kerja anak dan memberikan penilaian proses pembelajaran dari awal hingga akhir.
4. Refleksi: Kegiatan ini untuk melihat sejauh mana efektifitas kegiatan membuat vas bunga dari botol minuman untuk mengetahui kreativitas anak, suasana kelas, maupun kinerja guru.

Siklus III

1. Perencanaan (*Planning*): 1) menyusun rencana pembelajaran dan skenario pembelajaran dengan kegiatan memanfaatkan botol minuman bekas; 2) menyiapkan alat bantu mengajar yaitu botol minuman bekas beserta program perencanaan kerja; 3) menyusun latihan evaluasi.
2. Tindakan (*acting*): 1) Guru melakukan apersepsi; 2) Guru memberikan motivasi anak tentang materi yang akan diajarkan, yaitu guru menjelaskan cara membuat vas bunga dari botol minuman; 3) Anak memperhatikan penjelasan guru sambil membuat vas bunga.
3. Observasi: Peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran dan kemampuan anak dalam menyelesaikan lembar kerja anak dan memberikan penilaian proses pembelajaran dari awal hingga akhir.
4. Refleksi: Kegiatan ini untuk melihat sejauh mana efektifitas kegiatan membuat vas bunga dari botol minuman untuk mengetahui kreativitas anak, suasana kelas, maupun kinerja guru.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Pra Siklus

1. Kreativitas anak KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar pada kondisi awal dapat kita lihat dalam tabel berikut ini:

No	Indikator	Penilaian		
		○	√	●
1.	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	50%	34,6%	15,4%
2.	Senang mencoba hal-hal baru	57,7%	26,9%	15,4%
3.	mempunyai/menghargai rasa keindahan	65,4%	26,9%	7,7%
4.	mempunyai daya imajinasi yang kuat	34,6%	38,5%	26,9%
5.	Dapat bekerja sendiri	53,8%	26,9%	19,2%
Jumlah		261,5 %	153,8%	84,6%
Rata-rata		52,3%	30,8%	16,9%

Hasil Siklus

I

Pada siklus I ini dilakukan 2 kali pertemuan. Untuk mengetahui daya kreativitas anak pada siklus I dapat disajikan tabel berikut :

No	Indikator	Penilaian		
		○	√	●
1.	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	38,5%	30,8%	30,8%
2.	Senang mencoba hal-hal baru	42,3%	30,8%	26,9%
3.	mempunyai/menghargai rasa keindahan	46,2%	34,6%	19,2%
4.	Mempunyai daya imajinasi yang kuat	23%	38,5%	38,5%
5.	Dapat bekerja sendiri	30,8%	38,5%	30,8%
Jumlah		180,8	173,2	146,2
Rata-rata		36,16%	34,64%	29,24%

Berdasarkan hasil penilaian sebagaimana tercantum dalam tabel di atas dapat diketahui bahwa secara umum kreativitas anak di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar dalam aspek: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) senang mencoba hal-hal baru; 3) mempunyai/menghargai rasa keindahan; 4) mempunyai daya imajinasi yang kuat; dan 5) dapat bekerja sendiri pada saat kegiatan

pemanfaatan barang bekas botol minuman pada siklus I telah meningkat menjadi 29,24% dari 16,9%. Peningkatan yang terjadi masih kecil, hal ini disebabkan karena pemanfaatan botol bekas minuman untuk dijadikan tempat pensil kurang menarik perhatian anak.

Hasil Siklus II

Pada siklus II ini dilakukan 2 kali pertemuan. Untuk mengetahui daya imajinasi dan daya kreativitas anak pada siklus II dapat disajikan tabel berikut:

No	Indikator	Penilaian		
		○	√	●
1	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	3,8%	50%	46,2%
2.	Senang mencoba hal-hal baru	11,5%	46,2%	42,3%
3.	mempunyai/menghargai rasa keindahan	-	61,5%	38,5%
4.	mempunyai daya imajinasi yang kuat	-	42,3%	57,7%
5.	dapat bekerja sendiri	-	46,2%	53,8%
Jumlah		15,3%	246,2%	238,5%
Rata-rata		3%	49,24%	47,7%

Berdasarkan hasil penilaian sebagaimana tercantum dalam tabel di atas dapat diketahui bahwa secara umum kreativitas anak di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar dalam aspek: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) senang mencoba hal-hal baru; 3) mempunyai/menghargai rasa keindahan; 4) mempunyai daya imajinasi yang kuat; dan 5) dapat bekerja sendiri pada saat kegiatan pemanfaatan barang bekas botol minuman pada siklus II telah meningkat menjadi 47,7% dari 29,24%. Peningkatan yang terjadi sudah cukup bagus, namun masih belum sesuai dengan kriteria kreativitas di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar, hal ini disebabkan karena pemanfaatan botol bekas minuman walaupun anak sudah mulai tertarik dengan kegiatan ini, namun masih ada beberapa anak yang masih semaunya sendiri.

Hasil Siklus III

Pada siklus III ini dilakukan 2 kali pertemuan. Untuk mengetahui daya

imajinasi dan daya kreativitas anak pada siklus III dapat disajikan tabel berikut:

No	Indikator	Penilaian		
		○	√	●
1.	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	0	23%	76,9%
2.	Senang mencoba hal-hal baru	0	23%	76,9%
3.	mempunyai/menghargai rasa keindahan	0	19,2%	80,8%
4.	mempunyai daya imajinasi yang kuat	0	11,5%	88,5%
5.	Dapat bekerja sendiri	0	7,7%	92,3%
Jumlah		0	84,4%	415,4
Rata-rata		0	16,9%	83%

Berdasarkan hasil penilaian sebagaimana tercantum dalam tabel di atas dapat diketahui bahwa secara umum kreativitas anak di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar dalam aspek: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) senangmencoba hal-hal baru; 3) mempunyai/menghargai rasa keindahan; 4) mempunyai daya imajinasi yang kuat; dan 5) dapat bekerja sendiri pada saat kegiatan pemanfaatan barang bekas botol minuman pada siklus II telah meningkat menjadi 83% dari 47,7%. Peningkatan yang terjadi sangat bagus, walaupun tidak seratus persen, namun penelitian ini sudah sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti, sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Sedangkan anak yang masih belum maksimal daya kreativitasnya guru sebagai peneliti berusaha untuk memberikan bimbingan kepada anak tersebut agar lebih kreatif dalam mengikuti program kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Pembahasan Hasil Penelitian

Siklus I

Pada siklus I ini, peneliti melihat bahwa program pengajaran yang dilakukan oleh guru pengajar dengan pemanfaatan barang bekas botol minuman tempat pensil yang ditentukan oleh guru kurang membuahkan hasil yang maksimal yaitu

peningkatan daya imajinasi dan daya kreativitas dari anak-anak. Kurangnya peningkatan daya kreativitas dan daya imajinasi anak-anak tersebut dikarenakan anak-anak kurang memahami model pengajaran dari guru pengajar dan anak lebih banyak bermain dengan teman-temannya dan kurangnya konsentrasi pada pola kegiatan yang telah disediakan dan diajarkan oleh guru. Anak-anak lebih sering berlari kesana-kemari dengan teman-temannya, model atau bentuk demonstrasi yang telah diajarkan oleh guru kurang mendapat perhatian dari anak-anak, sehingga sebagian besar waktunya dihabiskan untuk berlarian kesana-kemari. Oleh karena itu diperlukan pengulangan model pembelajaran dengan pemanfaatan barang bekas botol minuman yang lebih bervariasi, sehingga nantinya anak-anak akan lebih terfokus pada model pembelajaran. Sebagai makhluk sosial, anak sejak kecil secara alami bermain berpasangan atau berkelompok dalam bermain. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar. Dalam melakukan tugas atau membahas sesuatu, anak dapat bekerja berpasangan atau dalam kelompok. Berdasarkan pengalaman, anak akan menyelesaikan tugas dengan baik bila mereka duduk berkelompok. Duduk seperti ini memudahkan mereka untuk berinteraksi dan bertukar pikiran. Namun demikian, anak perlu juga menyelesaikan tugas secara perorangan agar bakat individunya berkembang. Pada hakikatnya anak itu unik, mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, bersifat aktif dan energik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, antusias terhadap banyak hal, bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, dan memiliki daya perhatian yang pendek. Masa anak merupakan masa belajar yang potensial. Pembelajaran anak usia dini pada hakikatnya adalah pembelajaran yang berorientasi bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar), pembelajaran yang berorientasi perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat. Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang berpusat pada anak.

Berdasarkan hasil penilaian secara umum kreativitas anak di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar pada siklus I dalam aspek: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) senang mencoba hal-hal baru; 3) mempunyai/menghargai rasa keindahan; 4) mempunyai daya imajinasi yang kuat; dan 5) dapat bekerja sendiri pada saat kegiatan pemanfaatan barang bekas botol minuman pada siklus I telah meningkat menjadi 29,24% dari 16,9%. Peningkatan yang terjadi masih kecil, hal ini disebabkan karena pemanfaatan botol bekas minuman untuk dijadikan tempat pensil kurang menarik perhatian anak.

Siklus II

Setelah melalui siklus I yang telah diuraikan di atas yaitu kurangnya perhatian dari anak-anak di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar untuk berkonsentrasi dalam melakukan pengembangan tingkat kreativitas anak, maka tindakan selanjutnya adalah guru memberikan atau mendemonstrasikan kembali model pembelajaran yang telah dilakukan dengan diikuti pemberian motivasi-motivasi, pengarahan serta penghargaan kepada anak-anak KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar. Pada siklus II ini, anak-anak KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar mulai termotivasi dengan pengarahan dari guru, sehingga anak-anak KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar mulai berlomba-lomba membuat model dengan media yang telah disediakan oleh guru. Pendekatan yang persuasif dan menyenangkan akan berdampak pada terfokusnya pikiran dan dengan sendirinya perkembangan daya imajinasi dan daya kreativitas akan berkembang. Dari model pendekatan yaitu model pembelajaran dengan pemanfaatan barang bekas botol minuman menjadi satu kesatuan utuh dengan bentuk mobil-mobilan yang kreatif untuk anak laki-laki dan vas bunga untuk anak perempuan mempunyai tujuan yaitu untuk meningkatkan daya imajinasi dan daya kreativitas anak. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Dan juga pendapat dari Drevdal (dalam Hurlock, 2002) yang menjelaskan bahwa "kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi,

produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya". Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyurutinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Dari hari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar maka peneliti dapat memberikan sebuah kesimpulan awal bahwa pengembangan daya imajinasi dan daya kreativitas anak-anak di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar dengan metode pembelajaran dengan menggunakan media-media ajar yang menyenangkan seperti mobil-mobilan dan vas bunga menjadi satu kesatuan utuh melalui dua siklus atau dua tahapan, yaitu tahapan pertama yaitu anak-anak di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar kurang berkembang daya kreativitasnya yang dikarenakan anak-anak KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar masih bermain dengan teman-teman sebayanya dan kurang memperhatikan dan memfokuskan diri pada media ajar. Setelah guru pengajar melakukan motivasi dan menstimulus anak-anak KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar maka pada siklus yang ke-II, anak-anak mampu untuk berinteraksi dan mengembangkan daya kreativitasnya dengan membuat model dan bentuk-bentuk dari media yang telah disediakan guru, maka perumusan masalah yaitu upaya peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas botol minuman pada anak KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar terbukti kebenarannya, karena dengan pemanfaatan barang bekas botol minuman mampu meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengembangkan daya kreativitas dan daya imajinasi anak-anak di KB Permata

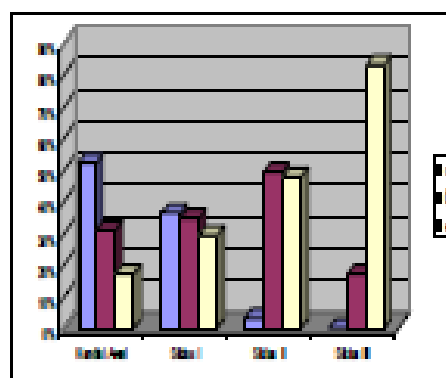
Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar. Berdasarkan hasil penilaian pada siklus II secara umum kreativitas anak di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar dalam aspek: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) senang mencoba hal-hal baru; 3) mempunyai rasa keindahan; 4) mempunyai daya imajinasi yang kuat; dan 5) dapat bekerja sendiri pada saat kegiatan pemanfaatan barang bekas botol minuman pada siklus II telah meningkat menjadi 47,7% dari 29,24%. Peningkatan yang terjadi sudah cukup bagus, namun masih belum sesuai dengan kriteria kreativitas di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar, hal ini disebabkan karena pemanfaatan botol bekas minuman walaupun anak sudah mulai tertarik dengan kegiatan ini, namun masih ada beberapa anak yang masih semaunya sendiri.

Siklus III

Setelah melalui siklus I yang telah diuraikan di atas yaitu kurangnya perhatian dari anak-anak di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar untuk berkonsentrasi dalam melakukan pengembangan tingkat kreativitas anak, maka tindakan selanjutnya adalah guru memberikan atau mendemonstrasikan kembali model pembelajaran yang telah dilakukan dengan diikuti pemberian motivasi-motivasi, pengarahan serta penghargaan kepada anak-anak KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar. Pada siklus II ini, anak-anak KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar mulai termotivasi dengan pengarahan dari guru, sehingga anak-anak KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar mulai berlomba-lomba membuat model dengan media yang telah disediakan oleh guru. Pendekatan yang persuasif dan menyenangkan akan berdampak pada terfokusnya pikiran dan dengan sendirinya perkembangan daya imajinasi dan daya kreativitas akan berkembang. Dari model pendekatan yaitu model pembelajaran dengan pemanfaatan barang bekas botol minuman menjadi satu kesatuan utuh dengan bentuk pesawat terbang mempunyai tujuan yaitu untuk meningkatkan daya imajinasi dan daya kreativitas anak. Hal ini sesuai dengan

pendapat dari Dan juga pendapat dari Drevdal (dalam Hurlock, 2002) yang menjelaskan bahwa "kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya". Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyurutinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Dari hari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar maka peneliti dapat memberikan sebuah kesimpulan awal bahwa pengembangan daya imajinasi dan daya kreativitas anak-anak di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar dengan metode pembelajaran dengan menggunakan media-media ajar yang menyenangkan seperti mobil-mobilan dan vas bunga menjadi satu kesatuan utuh melalui dua siklus atau dua tahapan, yaitu tahapan pertama yaitu anak-anak di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar kurang berkembang daya kreativitasnya yang dikarenakan anak-anak masih bermain dengan teman-teman sebayanya dan kurang memperhatikan dan memfokuskan diri pada media ajar. Setelah guru pengajar melakukan motivasi dan menstimulus anak-anak KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar maka pada siklus yang ke-II, anak-anak mampu untuk berinteraksi dan mengembangkan daya kreativitasnya dengan membuat model dan bentuk-bentuk dari media yang telah disediakan guru, maka perumusan masalah yaitu upaya peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas botol minuman pada anak terbukti kebenarannya, karena dengan pemanfaatan barang bekas botol minuman mampu

meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengembangkan daya kreativitas dan daya imajinasi anak-anak. Secara keseluruhan rata-rata peningkatan kreativitas anak pada siklus III sebesar 83%. Dari hari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar maka peneliti dapat memberikan sebuah kesimpulan awal bahwa pengembangan daya imajinasi dan daya kreativitas anak-anak di KB Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar dengan pemanfaatan barang bekas botol minuman mampu meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengembangkan daya kreativitas dan daya imajinasi anak. Berikut ini grafik perbandingan kreativitas anak antara kondisi awal, siklus I, II, dan III:



Grafik Prosentase Perbandingan antara Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dikatakan bahwa pemanfaatan barang bekas botol minuman dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar, hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat pendapat dari Drevdal (dalam Munandar, 2009) yang menjelaskan bahwa "kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya". Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyurutinya. Istilah kreativitas dalam

kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh pendapat Yeni Rachmawati (2010:13) yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Sehingga tidak diragukan lagi bahwa pemanfaatan barang bekas botol minuman dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017 dan pelaksanaan pemanfaatan barang bekas botol minuman dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017, hal ini dapat ditunjukkan dari peningkatan rata-rata kreativitas dari kondisi

awal ke siklus I sebesar 12%, siklus I ke siklus II sebesar 19%, siklus II ke siklus III sebesar 35% dengan rata-rata 83%. Sedangkan KKM yang diharapkan adalah 80%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan barang bekas botol minuman dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017 dan pelaksanaan pemanfaatan barang bekas botol minuman dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017, hal ini dapat ditunjukkan dari peningkatan rata-rata kreativitas dari kondisi awal ke siklus I sebesar 12%, siklus I ke siklus II sebesar 19%, siklus II ke siklus III sebesar 35% dengan rata-rata 83%. Sedangkan KKM yang diharapkan adalah 80%.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock, E. B. 2002. *Developmental psychology: a lifespan approach*. Boston: McGraw-Hill
- Suharsimi Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Utami Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Yeni Rachmawati & Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.