

Pengembangan Media Pembelajaran Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Hikrawati

¹Jurusan PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Palopo.Jln. Jend Sudirman, Kota Palopo, Sulawesi Selatan 91922, Indonesia.

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran bahan bekas merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengembangan media bahan bekas yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Subjek penelitian adalah 15 anak usia 5-6 tahun dan satu guru. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis penelitian adalah sebagai berikut: (i) perlunya pengembangan media bekas untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini agar menghasilkan pembelajaran dan karya yang bermakna, (iii) tingkat keefektifan dan kebermanfaatan pengembangan media pembelajaran media bahan bekas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini menunjukkan kriteria kepraktisan dengan persentase 97,5 %, sedangkan uji kepraktisan menunjukkan kriteria kepraktisan dengan kategori tinggi.

Kata kunci: anak usia dini; bahan bekas; kreativitas.

Development Of Used Mediaal Learning Media To Enhance The Creativity Of Early Childhood

Abstract

The development of learning mediaals is one of the media that can enhance early childhood creativity. The aim of this study was to analyze the development of media used to enhance creativity in early childhood. The type of research used is research and development. The subjects were 15 children aged 5-6 years and one teacher. The data analysis method used is qualitative and quantitative data analysis. Findings from the research analysis are: (i) the need to develop media used to enhance creativity in early childhood to produce meaningful learning and working, (iii) the extent of effectiveness and usefulness of developing learning with the media used the increase in creativity in early childhood shows the practicality criterion with a percentage of 97.5%, while the practicality test shows practicality criteria with a high category.

Keywords: *early childhood; used mediaals; creativity.*

PENDAHULUAN

Anak merupakan seorang individu yang memiliki potensi besar yang membutuhkan stimulasi untuk mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Salah satu perbedaan karakteristik yang dimiliki oleh anak adalah kreatif, oleh karena itu dibutuhkan sebuah stimulasi untuk memfasilitasi perkembangan kreativitas anak agar anak dapat memiliki jiwa kreatif dan bisa produktif.

Perkembangan kreativitas anak harus dilatih sejak dini. Keberhasilan seorang anak tidak lepas dari peran guru di sekolah. Guru Taman Kanak-Kanak (TK) memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan seorang anak. Guru yang cerdas dan kreatif akan mencetak anak yang cerdas dan kreatif sehingga kelak menjadi generasi yang berkualitas dan produktif. Guilford menyatakan bahwa kreativitas kemampuan mengacu pada yang menandai seorang kreatif (Fakhriyani, 2016).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah (Sjamsir et al., 2018). Kreativitas merupakan suatu ide, gagasan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru atau sesuatu ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya suatu hal baru (Yuni et al., 2020). Menurut (Sagala & Kamtini, 2019; Susanti, Sofia, & Utaminingsih, 2018) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menciptakan sesuatu yang baru sesuai dengan unsur-unsur yang ada, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan potensi yang ada pada diri seseorang, serta secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan seseorang yang mencerminkan kemampuan, keluwesan, dan kelancaran berpikir.

Dari beberapa pengertian kreativitas di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan prestasi yang istimewa untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru yang belum pernah ada, dan melihat adanya berbagai kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi.

Adapun faktor penghambat kreativitas, Amabile (Munandar, 2014), ada empat cara untuk menonaktifkan anak-anak yaitu evaluasi, yaitu guru tidak boleh menghakimi atau menunda penilaian saat anak sibuk berkreasi, hadiah yaitu memberi hadiah dapat melemahkan motivasi intrinsik dan membunuh kreativitas anak, sehingga hal ini tidaklah diperbolehkan, persaingan yaitu kompetisi Bersaing atau berkompetisi lebih kompleks daripada memberikan penilaian atau penghargaan tersendiri karena kompetisi mencakup keduanya dan dapat mematikan kreativitas anak, lingkungan yang membatasi pembelajaran, pembelajaran dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Jika pembelajaran dilakukan dengan paksaan dalam lingkungan yang sangat membatasi, kepentingan intrinsik anak dapat dirugikan.

Dilihat dari fakta di lapangan, setiap anak memiliki potensi atau bakat kreatif yang berbeda untuk setiap anak, dan potensi anak harus

dikembangkan sejak usia dini. Jika bakat anak tidak dikembangkan sejak dini, maka akan sulit mengalami perkembangan di kemudian hari. Usia anak usia dini 0-6 tahun merupakan masa emas atau *golden age*, apalagi pada usia ini anak masih membutuhkan stimulasi yang cukup dari orang-orang dekat seperti guru dan orang tua, dan usia ini disebut juga usia prasekolah dan terdiri dari tiga tingkatan, yaitu taman kanak-kanak untuk anak usia 4 sampai 6 tahun dan kelompok bermain untuk anak usia 3 sampai 4 tahun.

Salah satu cara untuk mendorong kreativitas anak adalah dengan menggunakan media dari bahan bekas. Media adalah perantara atau pembawa pesan. Menurut (Asyad, 2015) menemukan bahwa media merupakan penunjang dalam proses pembelajaran yang dapat membantu anak memahami pengetahuan dan keterampilan anak. Menurut (Fadlillah, 2016) menyatakan bahwa media adalah alat yang digunakan guru untuk mendukung proses penyampaian pesan atau bahan pelajaran kepada anak. Berdasarkan beberapa pengertian media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau media yang digunakan oleh guru untuk memberikan pengetahuan kepada anak, agar anak dapat dengan mudah memahami isi atau media yang disajikan, agar tercipta suasana yang kondusif. dan memungkinkan proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Tujuan media pembelajaran adalah untuk memudahkan anak dalam memahami pembelajaran yang disampaikan, dan juga sebagai alat bantu dalam proses penyampaian media sehingga tercipta situasi pembelajaran yang menarik, efektif dan menyenangkan.

Salah satu unsur penting dalam meningkatkan kreativitas anak adalah sarana untuk bermain dan sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi. Jelaslah bahwa sarana dalam hal ini benda-benda yang kongkret lebih memberikan pengaruh pada proses kemampuan berpikir anak, terutama untuk kemampuan kreatif dari pada konsep-konsep yang abstrak, (Hanafi & Sujarwo, 2015). Media bahan bekas adalah media atau alat bantu pembelajaran yang menggunakan atau dibuat dari bahan-bahan bekas atau bahan yang tidak digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa barang bekas adalah benda yang sudah pernah dipakai baik sekali maupun lebih dari satu kali (Laila & Shari, 2016).

Bahan bekas adalah barang yang tidak dipakai lagi (sisa), yang memiliki kegunaan tidak sama seperti benda yang baru (Puri, Kartika, & Suryandari, 2014). Selain itu bahan bekas merupakan bahan yang sudah tidak terpakai lagi dan fungsinya tidak sama seperti sedia kala atau bentuk barunya. Banyak bahan bekas disekitar kita yang bisa kita manfaatkan menjadi media. Bahan bekas dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran dengan cara diolah bentuk menjadi media pembelajaran yang memiliki nilai tinggi sehingga bisa digunakan sebagai alat bantu atau alat peraga dalam proses pembelajaran,

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa bahan bekas adalah bahan yang tidak terpakai dan fungsinya tidak sama lagi dengan benda barunya yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran segala jenis media dapat digunakan, termasuk bahan bekas seperti, kardus bekas, koran bekas, piring ulang kue tahun, kalender bekas dan lain-lain. Sehingga dapat kita manfaatkan kembali sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas. Pemanfaatan barang bekas (*re-cycle*) adalah proses member sentuhan baru pada barang lama atau bekas sehingga dapat digunakan kembali (Sjamsir et al., 2018).

Tujuan dari menggunakan bahan bekas adalah dapat meningkatkan kreativitas anak. Anak-anak akan belajar bahwa sebagian besar barang yang bisa didaur ulang bukannya dibuang, (Darmiatun & Mayar, 2019). Dalam proses kegiatan belajar mengajar, kita bisa menggunakan bahan bekas karena disekitar kita sangat banyak tersedia bahkan tergeletak yang bisa kita manfaatkan sebagai media dan rubah fungsi menjadi pembelajaran yang memiliki nilai guna. Sementara *Department of Natural Resources* oleh (Hanafi & Sujarwo, 2015), menyatakan pemanfaatan dengan bahan bekas ini bertujuan agar anak: *“To make children aware of the problem of overflowing landfills, to introduce reuse and recycling practices as a means of reducing the amount of waste we generate, to help children sort the different “garbage” by assigning them to recycling labels”*.

Bahan bekas adalah bahan yang telah digunakan dan tidak lagi memiliki fungsi yang sama dengan barang baru, seperti kertas bekas, koran, karton, botol bekas dan sejenisnya. Kelebihan menggunakan bahan bekas adalah mudah diperoleh dan murah, serta dapat mendidik anak menjadi sederhana dan kreatif. Oleh karena itu, PAUD berperan penting dalam

mengembangkan potensi kreatif anak. Sangat penting untuk mengembangkan kemampuan kreatif anak karena dapat meningkatkan prestasi seni anak.

Saat sekarang ini sudah banyak pemanfaatan bahan bekas dalam mengembangkan kreativitas anak, yang dapat menghasilkan barang baru yang memiliki nilai, bahkan dalam proses pemasaran juga memiliki harga yang cukup tinggi. Selain diproduksi untuk pemasaran dan menghasilkan uang, pemanfaatan bahan bekas ini juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak harus menggunakan alat-alat yang mahal dan sulit didapat.

Berdasarkan hasil observasi di RA Darul Istiqamah Kelurahan Paccinongan Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa pada tanggal 22 Januari 2018, diperoleh data bahwa RA Darul Istiqamah Kelurahan Paccinongan Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, kemampuan anak didik dalam berkreativitas dapat dikatakan rendah, hal tersebut dapat dilihat pada kemampuan anak di sekolah seperti anak belum mampu menciptakan sesuatu yang baru dengan menggunakan media bahan bekas, karena anak sering melakukan kegiatan mewarnai, dan mengerjakan lembar kerja yang disediakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kreativitas peserta didik jarang dikembangkan. Selain itu masalah yang ditemukan yaitu anak belum mampu mengembangkan potensi kreativitasnya disebabkan guru lebih banyak mementingkan, pengembangan penalaran dan kognitif, sementara rangsangan daya pikir kreatif terabaikan.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Hanafi & Sujarwo, 2015) di TKN Pembina Kota Bima khususnya kelas B2 melalui penggunaan media bahan bekas dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak meliputi proses kegiatan membuat mainan dengan aspek kreativitas, yaitu ke-lancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian, dan kepekaan. Penelitian oleh (Sjamsir et al., 2018) juga mengungkapkan peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan barang bekas di TK Islam Al-Kautsar Samarinda di kategorikan berkembang sangat baik,

Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan bahwa penggunaan bahan bekas dapat menjelaskan kepada anak-anak bahwa sampah yang berlebihan berdampak pada bumi, mengenalkan praktik penggunaan kembali atau daur ulang sebagai cara untuk mengurangi jumlah sampah yang dihasilkan, dan mengajari anak tentang berbagai jenis sampah dengan cara yang benar. . pesan sesuai dengan label atau jenis sampah apa pun.

Bahan bekas sangat memiliki manfaat yang tinggi jika diolah kembali menjadi sebuah media pembelajaran. Hal ini dapat menjadi pelajaran bagi bahwa tidak semua bahan bekas adalah sampah yang harus dibuang melainkan dapat dirubah fungsi menjadi media pembelajaran, serta menjadikan anak untuk bersikap sederhana dan kreatif. Berikut adalah karakteristik barang bekas sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak: *Economy* (ekonomi), barang bekas memiliki nilai ekonomis yang tinggi dimana barang bekas mudah diperoleh dari lingkungan sekitar, tidak memerlukan biaya yang besar dan menghemat waktu dalam persiapannya. *Durability* (ketahanan), barang bekas memiliki ketahanan yang baik sehingga bisa disimpan dalam waktu yang lama. *Safety* (Keamanan), media barang bekas merupakan media yang sangat mudah untuk dibersihkan dan aman untuk digunakan. *Appeal* (Menarik), barang bekas memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak dibandingkan dengan mainan yang mahal. *Practicality* (Praktis), bahan bekas sangat mudah ditemui di lingkungan sekitar, di rumah maupun di sekolah. Karena bentuknya yang menarik anak-anak dapat menggunakannya secara praktis dan berkesperimen dengan bebas. *Multiple Use* (Multi guna), bahan bekas bersifat multi guna, anak- anak dapat membuat bahan bekas menjadi sebuah produk baru sesuai dengan ide yang dihasilkan diluar fungsi aslinya. *Recycability* (Daur Ulang), Melalui pemanfaatan bahan bekas selain meningkatkan kreativitas, anak juga mendapatkan pengetahuan tentang lingkungan dan dapat mengembangkan interaksi positif dengan lingkungan sehingga diharapkan anak akan menjadi peka untuk melestarikan lingkungan (Nirmala & Putri, 2015; Efiawati et al., 2021)

Dengan demikian pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti pengembangan dalam hal seni yaitu merubah fungsi bahan bekas atau bahan sisa,

menjadi salah satu media pembelajaran. Pengembangan kreativitas akan muncul dan berkembang jika berada dalam lingkungan yang mendukung, seperti banyaknya sumber belajar, guru yang kreatif dan proses pembelajaran yang kreatif pula. Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media bahan bekas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini

METODE

Pengembangan media pembelajaran berbasis bahan bekas dilakukan di RA Darul Istiqamah, Desa Paccinongan, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa dan subjek penelitiannya adalah 1 guru dan 15 anak dari Kelompok B yaitu anak kecil usia 5 sampai 6 tahun.

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan dengan menggunakan pendekatan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Tahap Pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan, pertama *Analysis* yaitu analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran bahan bekas dan analisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran bahan bekas. Kedua *Design* yaitu merancang media pembelajaran bahan bekas, merancang perangkat pembelajaran baru, merancang instrumen penilaian merancang atau mendesain buku panduan pengembangan media bahan bekas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Ketiga *Development* yaitu mengembangkan instrumen penelitian dan perangkat media pembelajaran bahan bekas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli dari UNM. Keempat *Implementation* yaitu memulai menggunakan atau menerapkan media pembelajaran bahan bekas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di kelas yang telah dikembangkan. Kelima *Evaluation* yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran serta mencari dan mencatat semua informasi yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil yang terbaik.

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah media yang digunakan. Media pembelajaran adalah alat atau fasilitator yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas. Bahan bekas adalah benda yang sudah pernah dipakai baik sekali dari bahan bekas atau bahan yang sudah

tidak terpakai, seperti koran bekas, kertas bekas, botol plastik dan kotak.

Instrumen penelitian terdiri dari (1) lembar validasi perangkat pembelajaran, (2) lembar observasi aktivitas guru (LPKG), (3) lembar observasi aktivitas anak (LPAA), (4) angket respon guru (ARG). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi, pada tahap ini, peneliti mendapatkan data dengan mengobservasi atau pengamatan langsung pada sekolah yang akan dijadikan tempat pengambilan data, dengan cara mencari informasi kepada guru pada sekolah tersebut khususnya guru kelompok B RA Darul Istiqamah Kabupaten Gowa. Kemudian informasi atau data yang didapatkan tersebut dijadikan sebagai data awal sebagai pertimbangan dalam penelitian. Wawancara, merupakan cara mengumpulkan bahan informasi dengan berproses dengan tanya jawab lisan sepihak, tatap muka dan dengan orientasi dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dokumentasi, dokumentasi merupakan tanda bukti bahwa penelitian yang dilakukan adalah benar dengan melampirkan baik berupa foto atau gambar, pada saat melakukan penelitian di sekolah. Angket merupakan kuesioner ini berisi berbagai pernyataan atau pertanyaan mengenai penggunaan sumber daya pendidikan. Melalui angket ini, diharapkan kritik dan saran dari pendidik sebagai calon pengguna dapat dipertimbangkan dalam mengkaji produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas adalah penggunaan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi nyata sebagai faktor yang menunjukkan pentingnya media pembelajaran bahan bekas yang digunakan. Analisis kebutuhan ini dilakukan di Kecamatan RA Darul Istiqamah Somba Opu Kabupaten Gowa. menjadi analisis kebutuhan dasar untuk mengembangkan suatu produk yang dihasilkan.

Permasalahan yang teridentifikasi telah ditemukan bahwa kemampuan kreativitas anak dapat dikatakan lemah, hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan Anak di sekolah seperti anak-anak mampu menciptakan sesuatu yang baru. Berhadapan dengan media yang

digunakan karena anak lebih terbiasa mewarnai, dan mengerjakan lembar kegiatan (LK) yang disediakan Guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga kreativitas anak jarang berkembang.

Selain itu, ditemukan masalah berikut: Anak masih memiliki keterbatasan dalam pengembangan kreativitasnya karena guru lebih memperhatikan perkembangan berpikir dan kognitifnya, sedangkan merangsang berpikir kreatif terabaikan. Sehingga dibutuhkan perubahan dalam dunia Pendidikan untuk dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu dengan penggunaan bahan bekas menjadi sebuah media atau wadah dalam pembelajaran.

Desain media pembelajaran Bahan bekas yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, terdiri dari beberapa kegiatan pertama perancangan media pembelajaran, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media yang digunakan. bahan bekas media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas yang berasal dari bahan bekas atau tidak terpakai lagi, seperti kardus bekas, botol bekas, kaleng susu, kalender bekas, koran bekas, rambu ulang tahun dan lain-lain. dari es krim. Bahan yang digunakan dijamin bersih sehingga aman digunakan oleh anak-anak. Hasil rancangan pengembangan media pembelajaran bahan bekas yang digunakan dalam media pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan kinerja anak.

Kedua, merancang perangkat pembelajaran, perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi Program Semester (Promes), Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Ketiga, pengembangan instrumen penilaian. Instrumen ini terdiri dari empat aspek penilaian yang terdiri dari kefasihan (lancar bekerja dan mampu menghasilkan banyak ide), keluwesan (anak dapat menyelesaikan kegiatan yang dilakukan), autentisitas (anak dapat membuat atau menciptakan karya sendiri tanpa bantuan guru) dan Elaboration (anak dapat mengembangkan karya/bentuk yang dibuat agar menarik). Berdasarkan instrumen tersebut terdiri dari beberapa skala penilaian PAUD, terdapat empat kategori status perkembangan (BB; MB; BSH; dan BSB) dengan skala minimal 1 dan skala maksimal 4 (Jaya, 2019).

Keempat, perancangan buku panduan pengembangan pengembangan media pembelajaran bahan bekas. Pembuatan panduan

diawali dengan analisis kebutuhan anak. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi sehingga menjadi acuan dalam pembuatan media pembelajaran, yang memunculkan pedoman “pengembangan media pembelajaran bahan bekas yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Media yang dikembangkan yaitu berasal dari bahan bekas seperti kardus bekas, botol bekas, koran bekas dan kertas bekas. Berikut gambar media yang dikembangkan.



Gambar 1. Membuat topeng dari kardus bekas



Gambar 2. Bermain bowling dari botol bekas dan membuat bingkai dari koran bekas

Deskripsi keefektifan dan kegunaan media yang digunakan Media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Untuk mendapatkan hasil pengembangan media pembelajaran bahan bekas yang digunakan, sebelumnya dilakukan perancangan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini, dilakukan validasi isi, analisis keefektifan dan analisis praktik.

Validasi isi dilakukan oleh dua orang ahli atau validator, validasi ini merupakan kegiatan evaluasi ahli untuk pengembangan media pembelajaran bahan bekas yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Masukan dari para ahli digunakan sebagai acuan dalam mengkaji pengembangan media pembelajaran bahan bekas yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hasil

penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran ini yang meliputi: Buku Panduan pengembangan media pembelajaran bahan bekas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, Program semester (PROSEM), Rencana program pembelajaran mingguan (RPPM), Rencana pembelajaran harian (RPH), Lembar pengamatan aktivitas anak (LPAA), Angket respon guru (ARG), dan lembar pengamatan kegiatan guru (LPKG).

Tabel 1. Hasil Validator Media Pembelajaran

No	Perangkat yang Divalidasi	\bar{x}	Ket
1	Buku Panduan pengembangan media pembelajaran bahan bekas	3,81	Sangat Valid
2	Program Semester	3,87	Sangat Valid
3	Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM)	3,96	Sangat Valid
4	Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)	3,82	Sangat Valid
5	Lembar Pengamatan Anak (LPAA)	3,5	Sangat Valid
6	Angket Respon Guru (ARG)	3,7	Sangat Valid
7	Lembar pengamatan kegiatan guru (LPKG)	3,81	sangat Valid

Analisis Kepraktisan media pembelajaran bahan bekas yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat dilihat pada hasil observasi terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang diukur dengan instrumen Lembar Pengamat Aktivitas Guru. (LPKG) yang telah divalidasi oleh para ahli.

Tabel. 2 Hasil Analisis kepraktisan

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Kegiatan Awal	3,88	Sangat Tinggi
2	kegiatan Inti Kegiatan	3,91	Sangat Tinggi
3	Transisi Kegiatan	3,8	Sangat Tinggi
4	Penutup	3,88	Sangat Tinggi

Analisis keefektifan media pembelajaran bahan bekas dengan pendekatan realistik didukung oleh hasil analisis data 3 kriteria yang harus dipenuhi, terdiri dari, Analisis perkembangan belajar anak. Perkembangan belajar anak dianggap tercapai apabila prestasi tingkat perkembangan hasil belajar anak usia dini mencapai minimal 70% yang mencapai tingkat perkembangan hasil belajar yang diharapkan berkembang sesuai harapan (BSH). Analisis data dari angket respon guru ,evaluasi guru dilakukan untuk mendapatkan masukan langsung dari guru tentang media pembelajaran dan perangkatnya, yang dibuat setelah dievaluasi oleh ahli. Persentase tanggapan terhadap angket guru menunjukkan bahwa tanggapan guru sangat positif terhadap pengembangan media pembelajaran yang digunakan dengan penyajian sebesar 97%. Hasil analisis data aktivitas anak didik, observasi aktivitas anak dilakukan dengan menggunakan *Child Activity* Instrumen Lembar Pengamatan (LPAA) dalam kegiatan pembelajaran berbasis pengembangan media pembelajaran yang berasal dari alam untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Jenis kegiatan yang dilakukan anak-anak antara lain membuat topeng dari kemasan produk (karton susu), membuat kipas berbentuk tangan dari kalender bekas, membuat permainan bowling dari botol bekas, membuat media naratif dari tanda ulang tahun dan membuat daftar dari koran bekas. Berdasarkan hasil analisis lembar observasi aktivitas anak didik dalam lima 5 minggu dan 5 pertemuan, serta lima aktivitas yang berbeda dinilai dapat mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi, dengan kumulatif sebesar 78%, sehingga perkembangan kreativitas anak mengalami peningkatan dibandingkan dengan kriteria minimal yaitu 70%.

Beberapa hasil riset yang telah dilakukan sebelumnya, menyatakan bahwa data uji kevalidan, media kreatif bahan 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 (Yuni et al., 2020). Berdasarkan perbandingan observasi hasil belajar antar siklus yang telah dideskripsikan, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar pada siklus I sampai dengan siklus III telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditargetkan yaitu 85%. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media bahan bekas yang dilaksanakan secara tepat dapat

meningkatkan keterampilan meronce siswa kelas V SDN Ori, (Puri, Kartika & Suryandari, 2014).

Terdapat perubahan kearah yang lebih baik pengembangan kreativitas anak usia dini PAUD Nusantara Kuala Tungkal yang terus mengalami perkembangan. Dengan demikian, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa melalui permainan edukatif dengan memanfaatkan barang bekas dapat mengembangkan kreativitas anak di PAUD Nusantara Kuala Tungkal, (Fransiska & Suparno, 2019).

Kreativitas pada anak adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas, (Fakhriyani, 2016). Kreativitas hendaknya meresap dalam seluruh kurikulum dan iklim kelas melalui faktor-faktor seperti sikap menerima keunikan individu, pertanyaan yang terbuka, penajakan dan kemungkinan membuat pilihan (Munandar, 2009). Kemampuan berpikir anak akan berkembang jika anak berinteraksi dengan objek sehingga memiliki pengalaman kongkrit maupun abstrak sebagai suatu fakta juga memungkinkan untuk menghubungkan fakta-fakta itu menjadi konsep miliknya. Fakta yang diperoleh anak dari lingkungan merupakan pengalaman yang bermakna bagi pembelajaran.

Pengembangan media bahan bekas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini sangat tepat untuk di terapkan pada Pendidikan anak usia dini (PAUD). Penggunaan media tersebut dapat mendorong anak untuk belajar dengan baik dan mengasah keterampilan mereka dengan menyalurkan ide kreatif mereka serta berinovasi menciptakan benda kerajinan yang baru. Hal tersebut dikarenakan anak melaksanakan dan terlibat langsung dalam praktik kerja.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan di atas, maka dapat diberi kesimpulan sebagai berikut, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan sehingga sangat diperlukan untuk pengembangan kreativitas anak sejak usia dini. Gambaran desain pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk

meningkatkan kreativitas anak usia dini terdiri atas pengembangan media pembelajaran bahan bekas pembelajaran, perangkat pembelajaran (program semester, rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian), serta penilaian untuk memberikan pedoman pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Hasil uji validitas ahli menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini (AUD) sangat valid. Uji usabilitas menunjukkan kriteria kepraktisan, hal ini terlihat dari hasil analisis LPKG yang masuk dalam kategori Sangat Tinggi, dan uji keefektifan menunjukkan kriteria efektif, hal ini dapat disimpulkan berdasarkan hasil analisis angket guru yang menyatakan bahwa respon guru sangat positif dengan perolehan nilai 97,5 dan anak didik dengan analisis perkembangan mencapai tingkat kreativitas perkembangan dengan Kriteria Pengembangan Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai kumulatif 78. Artinya perkembangan media dan sarana pembelajaran yang digunakan memenuhi kelayakan efektif dan praktis untuk digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran bahan bekas yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, maka diharapkan media pembelajaran bahan bekas ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif bagi guru untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan memperhatikan tingkat perkembangan dan karakteristik masing-masing anak. Para peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran dari bahan bekas jenis lainnya untuk digunakan agar dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini khususnya dalam pengembangan media pembelajaran dari bahan bekas, dan diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi kegiatan pembelajaran atau penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Azwar. (2018). *Reabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: pustaka pelajar.

- Darmiatur, S., & Mayar, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kolase dengan Menggunakan Bahan Bekas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 257. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.327>
- Efiawati, Fauziyah, D. N., Syafrida, R., & Parapat, A. (2021). Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD MPA Daycare. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 172-186.
- Fadlillah, M. (2016). *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktik.a.4.2.193-200>
- Fransiska, F., & Suparno, S. (2019). Pengasuhan Anak Usia Dini Pada Keluarga Dayak Desa Di Rumah Betang Ensaid Panjang. *Jurnal Golden Age*, 3(2), 95. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i0.2.1655>
- Hanafi, S. H., & Sujarwo, S. (2015). Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 215. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6360>
- Jaya, P. R. P. (2019). Pengolahan Hasil Penilaian Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 76-83.
- Laila, A., & Shari, S. (2016). Peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2), 1-15. <http://efektor.unpkediri.ac.id>
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak*. Jakarta. Penerbit Rineke Cipta
- Nirmala, I., & Putri, F. E. (2015). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Barang Bekas. *Pendidikan Pascasarjana Magister PAI*, 2(1), 125-144.
- Puri, H., Kartika, C., & Suryandari, H. S. B.

- (2014). *Penggunaan Media Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Keterampilan Meronce*. 3, 1–10.
- Sagala, R., & Kamtini. (2019). Pengaruh Kegiatan Mencetak Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Di TK Assisi Medan Tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Usia Dini*, 5(2), 30-38.
- Sjamsir, H., Sutriany Jafar, F., & Nurjanah, A. (2018). Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Barang Bekas Di Tk Islam Al-Kautsar Samarinda. *Ijeces: Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 1(2).
- Susanti, T., Sofia, A., & Utaminingsih, D. (2018). Bermain Pembangunan Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Yuni, R., Hayati, F., & Amelia, L. (2020). Pengembangan Media Kreatif Barang Bekas Untuk Melatih Kreativitas Anak Kelompok B Di Tk Cut Meutia Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).

Jurnal Smart Paud

p-ISSN 2599-0144, e-ISSN 2614-1248

Vol. 5, No.2, Juli 2022, Hal:131-139, Doi: <http://doi.org/10.36709/jspaud.v5i2.3>

Available Online at, <https://smartpaud.uho.ac.id>
