



Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Pemanfaatan Barang Bekas Anorganik

Syifa Aulia¹, Lizza Suzanti², dan Rr. Deni Widjayatri³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK. Kreativitas anak usia dini ditandai oleh kemampuan mengembangkan imajinasi, mengeksplorasi ide, solusi dan cara pandang dalam menyelesaikan tugas atau masalah. Peran kreativitas tidak bisa diabaikan, perlu adanya aksi dalam menghadapi tantangan yang semakin kompleks di abad 21. Setiap anak memiliki kreativitas alami dan tentu saja perlu dikembangkan sejak dini, sehingga membutuhkan rangsangan/dorongan yang tepat untuk berkembang dapat melalui media barang bekas anorganik. Barang bekas anorganik botol plastik menjadi rekomendasi yang baik karena dinilai ekonomis dan melalui bentuk tersebut anak akan berimajinasi. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana pengembangan kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas anorganik. Subyek penelitian 10 anak, usia 5-6 tahun. Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang diperoleh meliputi data reduction, data display, dan data conclusion drawing/verification. Hasil penelitian menyatakan bahwa menggunakan barang bekas anorganik sebagai pengganti media kreatif, secara signifikan dapat mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan kreatif dengan menggunakan barang bekas menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kreatif, fleksibilitas, keaslian ide, dan kemampuan mengelaborasi detail karya mereka.

Kata Kunci : Pengembangan Kreativitas; Anak 5-6 Tahun; Barang Bekas Anorganik.

ABSTRACT. Early childhood creativity is characterized by the ability to develop imagination and explore ideas, solutions, and perspectives in solving tasks or problems. The role of creativity cannot be ignored; there is a need for action in facing increasingly complex challenges in the 21st century. Every child has natural creativity, which of course needs to be developed early on, so it requires the right stimulation and encouragement to develop through the medium of inorganic used goods. Used inorganic plastic bottles are a good recommendation because they are considered economical, and through this form, children will imagine. The purpose of this study is to describe how to develop children's creativity through the use of inorganic used goods. The research subjects were 10 children, aged 5-6 years. This research method is descriptive-qualitative; the data collection techniques used are observation and documentation. The data analysis techniques obtained include data reduction, data display, and data conclusion drawing/verification. The results of the study state that using inorganic used goods as a substitute for creative media can significantly support the development of early childhood creativity. Children who engaged in creative activities using used items showed improvements in creative thinking skills, flexibility, originality of ideas, and the ability to elaborate the details of their work.

Keyword : Creativity Development; 5-6th Child; Inorganic Scrap.

Copyright (c) 2024 Syifa Aulia dkk.

✉ Corresponding author : Lizza Suzanti

Email Address : lizzasuzanti@gmail.com

Received 23 Agustus 2024, Accepted 24 September 2024, Published 24 September 2024

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting bagi perkembangan anak maupun orang dewasa, kemampuan terciptanya gagasan baru, produk baru dan solusi unik yang berguna dapat menjadi ciri khas yang melekat di dalam diri [1]. Gagasan baru tersebut dapat berupa unsur-unsur yang sudah ada namun dapat diperbaharui dengan kombinasi baru dan kualitas yang berbeda dari sebelumnya. Sebagaimana menanggapi pernyataan diatas kreativitas terdiri dari empat karakteristik yaitu kelancaran (*Fluency*), Keluwesan (*Flexibility*), keaslian (*Orisinality*), dan elaborasi (*Elaboraty*) [2]. Keempat karakteristik kreativitas akan lebih optimal apabila dikembangan sejak dini melalui kegiatan yang mendukung. Selain itu, pengarahan dan rangsangan kreativitas berperan aktif dalam membentuk landasan bagi pertumbuhan anak, mencakup perkembangan fisik, kognitif, bahasa, emosi, dan social [3]. Anak usia dini memiliki fase kritis yang membutuhkan dorongan dan upaya guna memastikan pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung optimal. Terdapat dua faktor pendukung yang mempengaruhi kemampuan kreativitas. Faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal misalnya genetik, kemudian faktor eksternal meliputi lingkungan sekitar, seperti sekolah, rumah dan masyarakat. Keberadaan pendidikan untuk anak usia dini di sekolah memainkan peran penting dalam memastikan pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.

Proses pendidikan disekolah harus disesuaikan dengan tumbuh kembang anak yang melibatkan kegiatan variatif diberikan oleh guru [4]. Kemampuan kreatif anak terlihat selama mereka bermain dan terjadinya dorongan ide didalamnya [5]. Proses berpikir kreatif anak bermula dari mulai bertanya dan berlanjut 'apa yang bisa aku buat dengan bahan ini?' ketika mereka mulai membayangkan bahan yang ada, maka itulah proses terjadinya ide [6]. Menanggapi pernyataan diatas kreativitas yang dimiliki anak perlu dikembangkan dengan cara yang aktual. Kemampuan kreativitas dimulai dari rasa kaingin tahunnya, dan perlu dikembangkan sejak dini. Guru sebagai penyedia dianggap perlu menyediakan kegiatan berbasis eksplorasi dan bervariasi agar dapat memberikan kesenangan dan pengalaman bermain yang nyata [7]. Pengembangan kreativitas anak memerlukan usaha guru dalam penetapan strategi, metode dan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini diperlukan untuk menarik perhatian anak agar tetap fokus, tidak mudah merasa bosan dan lebih melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran. Tujuannya untuk mempermudah anak dalam memahami pesan dan materi melalui media yang dibuat. Media pembelajaran adalah alat yang berguna untuk proses penyampaian informasi guru kepada anak didik [8]. Alat Permainan Edukatif (APE) berperan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi, menarik perhatian, merangsang pemikiran, dan memperlus pengetahuan anak [9]. Penggunaan media pembelajaran tidak harus berbentuk modern dan yang dibuat oleh guru tetapi anak-anak juga dapat terlibat dalam menciptakan media kreatif/prakarya.

Salah satu hal yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah membuat prakarya dari barang bekas anorganik. Menurut Nurhayati, untuk menjadi kreatif bentuk kreativitas yang dibuat tidak hanya dari barang baru dan bernilai, dengan memanfaatkan benda sekitar seperti barang bekas botol ataupun kardus dapat diubah sebagai bentuk kegiatan kreatif anak [10]. Menurut Sjamsir, Barang bekas anorganik

terbukti efisien untuk memperkaya kemampuan kreativitas anak, barang bekas mampu meningkatkan aspek kreativitas ditandai dengan kemudahan penggunaan, merangsang imajinasi, dan memahami kegunaannya [11]. Secara ilmiah barang bekas anorganik merupakan sampah atau sisa bahan yang tidak mudah membusuk yang bukan berasal dari hewan dan tumbuhan. Apabila disederhanakan barang bekas adalah benda atau materi yang telah digunakan dan tidak lagi dibutuhkan dalam fungsi aslinya, namun masih memiliki potensi untuk diolah, dimanfaatkan, atau didaur ulang menjadi sesuatu yang berguna atau bernilai. Barang bekas seperti botol plastik dan kardus dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak. Keuntungan dari menggunakan barang bekas adalah menghemat biaya karena tidak perlu membeli media ajar. Bahan-bahan ini cocok untuk kegiatan kreatif anak karena bersifat konkret atau nyata. Tujuan pemberian barang bekas ini selain anak menemukan kegiatan baru, anak juga diajarkan rasa peduli terhadap lingkungan, sehingga dapat memanfaatkan bahan tersebut untuk membuat suatu karya [12]. Keuntungan lainnya, kegiatan kreatif dinilai dapat mengembangkan daya imajinasi anak [13]. Imajinasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu sebagai daya pikir seseorang untuk membayangkan atau menciptakan sebuah barang atau gambaran (lukisan, karya seni, sudut pandang dan sebagainya).

Dengan demikian, berdasarkan hasil observasi di TK Al-manar terlihat bahwa kreativitas anak masih belum berkembang. Hal ini terlihat pada 4 dari 10 anak menirukan gambar yang dicontohkan oleh guru, dan terdapat 5 dari 10 anak kurang inisiatif untuk menggambar sehingga menghasilkan gambar dan warna yang serupa. Adapun 2 dari 10 anak tidak tertarik pada aktivitas yang merangsang kreativitas seperti menggambar, bercerita, atau bermain dengan alat-alat kreatif. Apabila mengingat ciri-ciri kreativitas menurut Guilford (*Fluency Of Thinking, Orisinality, Flexibility, dan Elaboration*) yaitu kemampuan anak untuk menghasilkan banyak ide, memiliki ide yang berbeda dengan orang lain, mengembangkan gagasan atau menambahkan detail-detail lain tidak terlihat dari kelima anak tersebut. Dengan demikian, anak mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide dan imajinasinya. Adanya dampak yang ditimbulkan bagi anak yang kesulitan mengungkapkan ide, seperti kurangnya rasa percaya diri, kesulitan berkomunikasi, dan terhambatnya perkembangan kreativitas serta kemampuan berpikir kritis [14].

Media pembelajaran seperti *loose parts* di sekolah sudah menjadi hal umum diketahui dan dipergunakan oleh guru. Bahan yang gunakan untuk membuat *Loose parts* biasanya berupa benda-benda alam seperti batu, kayu, daun, atau benda buatan seperti tutup botol, kancing, dan potongan kain. Media *Loose parts* bisa baru atau bekas, dan tidak terbatas pada bahan anorganik [15]. Pada penelitian Kofalamau dan Raharjo menegaskan bahwa menumbuhkan imajinasi dan rasa kepercayaan diri anak dapat meningkat dengan menggunakan media *loose parts*, media *loose parts* yang dipakai berupa ranting pohon, daun-daunan, dan biji-bijian [16]. Dapat diartikan media *loose parts* dan barang bekas anorganik memiliki beberapa kesamaan yaitu dapat mendorong kreativitas, ketersediaan, bervariasi, dan tujuan penggunaannya. Selanjutnya, pada penelitian Hanifah dan Yuni, berpendapat bahwa penggunaan barang bekas dapat menjadi alternatif media kreatif yang aman dan menghemat biaya [17],[18]. Adapun

media kreatif yang disebutkan oleh Harahap dkk yaitu dari barang bekas akan sangat mudah untuk diterapkan, dan akan terasa nyata apabila diaplikasikan langsung oleh anak [19]. Penelitian sebelumnya lebih mengacu kepada pengenalan saja, sedangkan pada penelitian ini menekankan kepada partisipasi aktif anak dalam proses pemanfaatan barang bekas anorganik sebagai media kreativitas. Penggunaan barang bekas anorganik seperti botol dan kardus, tidak hanya aman dan hemat biaya tetapi juga dapat memperkaya pengalaman langsung anak dalam menciptakan karya yang unik dan inovatif. Dengan demikian pemanfaatan barang bekas dapat dipergunakan sebagai media untuk mengembangkan kreativitas anak. Pada saat ini anak-anak tidak hanya belajar berimajinasi, tetapi juga memahami daur ulang barang bekas anorganik sebagai bentuk pengalaman baru. Melalui kegiatan ini, mereka dapat melihat potensi dalam barang bekas yang sudah tidak terpakai dan mengubahnya menjadi karya yang menarik dan bermakna.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek dalam penelitian adalah anak kelompok B TK Al-Manar, dilaksanakan selama kurun waktu 1 bulan yang berjumlah 10 anak dan 1 guru kelas. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa: Teknik wawancara tidak terstruktur yang berkaitan dengan media pembelajaran dan permasalahan kreativitas anak. Kemudian, teknik observasi untuk melihat kegiatan anak melakukan prakarya dengan barang bekas anorganik. Sementara studi dokumentasi merupakan suatu proses pengumpulan data berupa catatan, gambar dan data perkembangan kreativitas dari 10 subjek. Data-data yang telah didapatkan tersebut akan digunakan sebagai pelengkap dari informasi yang telah diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Selanjutnya, kisi-kisi lembar kriteria penilaian yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data, dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian mengacu pada konsep teori Guilford terdiri dari; Kelancaran (*Fluency*), Fleksibilitas (*Flexibility*), Keaslian (*Orisinality*), Penguraian (*Elaboraty*) [20]. Lembar kriteria penilaian mengacu pada penelitian Oktaviani [21] yang telah disesuaikan dengan konsep teori kreativitas dan dimodifikasi sesuai kebutuhan peneliti dapat diamati pada tabel 1.

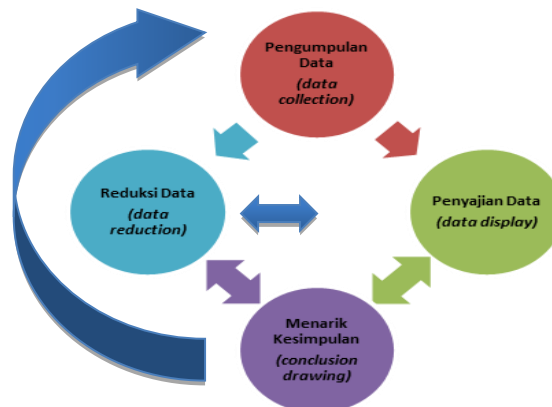
Tabel 1. Kriteria Penilaian

No	Aspek yang diamati	Indikator	Kriteria Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	1.1 Anak mampu menyebutkan ide karya dari contoh bahan yang ditunjukkan oleh guru				
		1.2 Anak aktif berpendapat dalam hasil karyanya				
		1.3 Anak mampu belajar hal baru dari kegiatan pemanfaatan barang bekas anorganik (botol)				
2	Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	2.1 Anak mampu menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri				
		2.2 Anak berinisiatif membantu teman				

		ketika merapihkan alat yang sudah terpakai
3	Keaslian (orisinality)	3.1 Anak mampu menghasilkan ide yang berbeda dengan temannya (tidak meniru teman) 3.2 Anak mampu mengkombinasikan warna/bentuk pada hasil karya 3.3 Anak mampu menyelesaikan tugasnya sampai selesai
4	Penguraian (elaboraty)	4.1 Anak mampu mengembangkan ide secara detail (menambahkan detail-detail kecil dari suatu objek sehingga tampak menarik) 4.2 Anak mampu menjelaskan kembali bahan yang dibutuhkan pada hasil karyanya

(Sumber : Oktaviani)

Indikator yang tertera pada tabel 2, diukur dengan keterangan BB (Belum Berkembang) bila anak harus melakukannya dengan bimbingan guru. MB (Mulai Berkembang) diberikan bila anak masih perlu diingatkan dan diberi bantuan oleh guru. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) bila anak dapat melakukan secara mandiri tanpa harus dicontohkan oleh guru. BSB (Berkembang Sangat Baik) bila anak dapat melakukan secara mandiri tanpa bantuan dan dapat berperan aktif membantu teman sebaya. Kemudian Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model Miles & Huberman (*triangulasi*) yang meliputi (*data reduction*) reduksi data, (*data display*) mendisplay data dan (*conclusion drawing/Verification*) menarik kesimpulan [22].

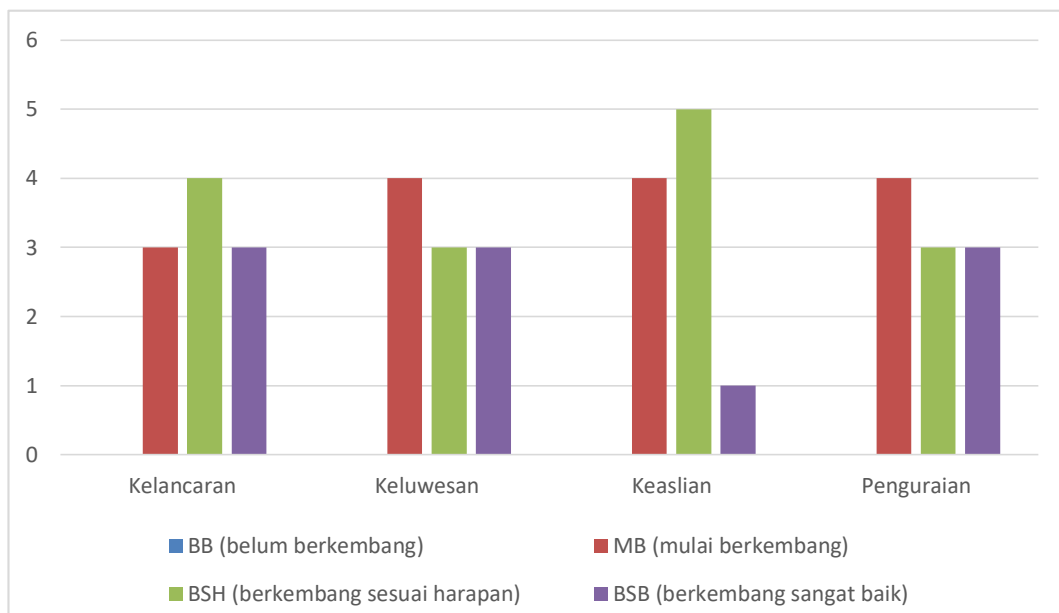


HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui pemanfaatan barang bekas anorganik. Berdasarkan hasil pengamatan, sebelum kegiatan dimulai guru menjelaskan beberapa langkah sebelum melakukan kegiatan mendaur ulang botol bekas. Langkah awal dengan menyusun RPPH, menentukan tujuan pembelajaran yang dicapai sesuai dengan tema yang akan digunakan. Kemudian, menyiapkan media yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran, dan menyampaikan aturan sebelum kegiatan dimulai. Guru berperan penting dalam proses kegiatan berlangsung. Selanjutnya, memberikan contoh awal secara perlahan proses kegiatan mendaur ulang botol, seperti menggunting, memberi warna pada botol, cara

mengkombinasikan warna dan menambah detail kecil pada karya. Proses tersebut dilakukan secara berulang sehingga anak dapat mengikuti prosesnya. Setelah semua rangkaian telah dilakukan oleh anak, maka guru mengulas kembali dan meminta pada setiap anak untuk menyampaikan hasil karya nya, tidak lupa untuk memberikan *reward* kepada seluruh anak. Penelitian yang dilakukan di TK Al-Manar menunjukkan bahwa kegiatan kreatif menggunakan barang bekas anorganik sangat baik untuk mengembangkan kreativitas anak. Pengenalan media barang bekas anorganik sebagai awalan untuk anak mengetahui terlebih dahulu bahan yang akan dipakai dan serangkaian kegiatan. Hasil temuan yang peneliti dapatkan, anak di kelompok B pada pengamatan terhadap 4 indikator kemampuan kreativitas dapat dilihat sebagai berikut :

Grafik 1. Hasil Keseluruhan Aspek Pada Variabel Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun



Jika dilihat pada grafik 1 menunjukkan bahwa setiap indikator pada aspek kreativitas menunjukkan hal yang baik. Terbukti bahwa dari 10 anak terdapat 5 anak dengan kategori penilaian BSH pada indikator keaslian, 4 anak dengan kategori penilaian BSH pada indikator kelancaran, dan 3 anak dengan kategori penilaian BSB pada indikator keluwesan dan penguraian. Pada aspek kelancaran, terdapat 3 anak berada dalam capaian perkembangan MB, sementara pada indikator keluwesan, keaslian dan penguraian terdapat 4 anak dalam kategori mulai berkembang. Jadi, anak dikatakan kreatif saat anak memiliki kemampuan dalam menghasilkan sebuah gagasan yang bervariasi pada aspek kelancaran, dan juga mampu menghasilkan karya yang berbeda seperti pada aspek keaslian. Hal ini nampak saat anak menyampaikan ide dalam sebuah gambar, anak mampu menghasilkan rancangan usaha yang akan dijalankan berbeda-beda. Pada **indikator kelancaran (*fluency*)** Guru memberikan berbagai latihan yang mendorong anak untuk menghasilkan banyak ide secara cepat dan bebas. Kemudian, mengadakan kegiatan seperti permainan kata, menggambar bebas, atau bercerita tanpa batasan tema, yang memungkinkan anak untuk mengekspresikan pikiran mereka secara lancar tanpa khawatir salah atau benar. Hal ini terlihat bahwa anak mampu menyebutkan ide karya dari barang bekas, mayoritas anak mampu menyebutkan contoh karya dari barang bekas anorganik. Sebelum guru bertanya

kepada anak, guru terlebih dahulu memberikan sosialisasi daur ulang sampah dan klasifikasi sampah menggunakan proyektor.



Gambar 1. Pra Pelaksanaan Kegiatan Barang Bekas Anorganik

Setelah sesi penayangan video, guru meminta anak untuk menyebutkan jenis-jenis sampah. Berdasarkan hasil observasi terlihat 7 dari 10 anak dapat menyebutkan jenis-jenis sampah dengan baik. Misalnya ananda QRS menyebutkan “ada 3 organik, non organik, dan sampah bahaya ummi”. Kemudian setelah anak memahami klasifikasi sampah, guru menayangkan video berupa contoh barang bekas anorganik yang dapat dijadikan karya dan mengajukan pertanyaan kepada FTH “ummi lagi pegang botol nih, menurut FTH botol bisa jadi apa yah?”. FTH berusaha berfikir dan sesekali melihat ke layar proyektor namun FTH belum mampu menjawab dan dibantu oleh temannya FDL.

Pada saat kegiatan berlangsung, anak-anak mampu menghasilkan ide dalam pembuatan prakarya. Misalnya, dengan menggunakan botol plastik dan kardus, sesuai tema pembelajaran “Hewan Laut Penyu” anak membuat penyu dari botol plastik dan tong sampah dari kardus. Kemudian, anak berani dan aktif berpendapat dalam secara lisan seperti ANS “aku mau buat tong sampah tapi yang cantik warnanya pink”. Ada 3 anak yaitu ANS, EZ dan VK yang memberikan ide berdasarkan pengalaman dan melihat video ide kreatif dari Youtube channel. Seperti yang dilakukan oleh ANS “ummi, saya juga pernah lihat di youtube loh.. ummi juga nonton di youtube?” hal ini juga menunjukkan bahwa anak mampu berfikir dan menyampaikan pendapatnya. Kemudian, pada saat guru memberikan pertanyaan “apa yang sedang kamu buat?” anak-anak mampu menjawab dan merespon dengan antusias pertanyaannya. Kejadian ini dapat disebut juga dengan refleksi otak, pada saat ini anak akan mampu berfikir dan mengetahui apa yang dilakukannya. Hal ini menunjukkan bahwa barang bekas dapat merangsang imajinasi anak dan antusiasme untuk menghasilkan ide kreatif.

Indikator keluwesan (*flexibility*) anak mampu menyelesaikan masalahnya sendiri dan berinisiatif dalam membantu teman. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak menunjukkan kemampuan untuk berpikir fleksibel dengan membantu merapikan alat ke tempat semula dan menyelesaikan masalah. Hal ini nampak, saat BQ mengubah botol plastik menjadi berbagai bentuk seperti tempat pensil dan CRS membuat mainan tongkat peri-perian. Hal tersebut terjadi karena adanya dorongan guru dengan memberikan tantangan kreatif, seperti membuat sesuatu dari barang bekas botol dengan tema tertentu ataupun bebas, sehingga pada proses tersebut anak-anak dapat

berpikir secara imajinatif dan melihat potensi baru dari benda-benda yang sebelumnya dianggap tidak berguna.

Adapun contoh lainnya, RD menghapus goresan kecil saat menggambar pola, seperti halnya AS mendapati cat air yang tumpah lalu di lap olehnya. Contoh lainnya VK berinisiatif membantu temannya membuang sampah.



Gambar 2. Ananda VK berinisiatif membuang sampah

Indikator Keaslian (*orisinality*) pada tahap ini guru mengajak anak-anak untuk menggabungkan ide-ide dan membuat sesuatu yang belum pernah mereka lihat sebelumnya. Guru memperlihatkan cara menciptakan suatu karya dengan barang bekas botol dan kardus dan juga menciptakan lingkungan yang mendukung mereka berkreasi mencoba hal-hal baru, sehingga anak merasa bebas untuk mengungkapkan ide-ide mereka tanpa takut salah. Terlihat bahwa beberapa anak mampu menghasilkan ide yang orisinal. Contohnya, saat CRS membuat mainan tongkat peri-perian ketika temannya membuat tong sampah kardus. Hal ini juga terlihat saat FDL meminta bantuan guru untuk menuangkan kembali warna hijau, tidak lama kemudian EZ menjawab “ummi tau gak kalau merah campur kuning itu jadi ijo loh”. Hal yang disebutkan oleh EZ menunjukkan kemampuan dalam mengkombinasikan warna. Contoh lainnya, peneliti mengamati BQ yang sedang memberikan detail ‘pola polkadot’ dan ANS menggambar kuku di setiap kaki pada hasil karya penyu dari botol plastik. Temuan lainnya yaitu FTH menggunakan warna yang berbeda dengan temannya saat mewarnai penyu dari botol plastik. FTH mewarnai dengan warna ungu dan pink untuk memberikan warna mata dan mulut, dalam hal ini anak menunjukkan pemikiran kreatifnya sendiri dan *orisinalitas* dalam hasil karyanya.



Gambar 3. Hasil Karya Penyu

Indikator Penguraian (*elaboraty*) guru mengadakan sesi *brainstorming* di mana anak-anak diajak untuk mengembangkan ide-ide unik mereka sendiri, sambil memberikan dukungan dan umpan balik yang positif untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan anak mampu mengembangkan ide secara rinci. Anak-anak sudah menunjukkan kemampuan untuk mengembangkan ide mereka secara rinci. Sebagai contoh, CRS membuat tong sampah dari kardus dengan menambahkan detail mulut dan mata tidak lupa untuk menyertakan tulisan tong sampah. Kemudian setelah itu CRS berinisiatif membuat mainan tongkat peri-perian dari botol yang tersisa. Hal ini menunjukkan kemampuan QRS untuk memikirkan dan mengembangkan ide mereka lebih lanjut. Adapun pada indikator ini EZ dan FDL dapat menyebutkan kembali bahan yang digunakan dan proses pembuatan tong sampah dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian anak-anak kelompok B TK Al-Manar, memiliki kemampuan kreatif yang berbeda-beda. Anak mampu menyampaikan ide gagasan dalam bentuk yang karya dan menciptakan karya yang berbeda dari teman lainnya. Terlihat dari 5 anak mencapai kriteria BSH aspek keaslian dan 4 anak kriteria BSH pada aspek kelancaran, hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan barang bekas anorganik ini mampu mengembangkan nilai kreativitas anak usia 5-6 tahun. Disamping itu anak tidak hanya melatih kemampuan kreativitasnya, tetapi juga memahami klasifikasi sampah anorganik dan organik.

Menurut Wuri dan Kautsar anak usia dini adalah masa yang tepat untuk membentuk karakter positif terhadap rasa cinta kepada lingkungan. Pembiasaan sederhana seperti mengolah sampah dan mengetahui jenis-jenis sampah dapat membentuk kebiasaan yang baik pada anak sejak dini [23]. Mengingat sifat anak sebagai peniru dan orang dewasa sebagai *role model*, maka saat itulah waktu yang tepat untuk menanamkan nilai positif yang akan berdampak untuk masa depan. Menurut Khairunnisa, penanaman karakter peduli lingkungan dan pengembangan kreativitas anak memiliki hubungan yang saling mendukung. Ketika anak diajarkan untuk peduli terhadap lingkungan, mereka seringkali diajak untuk berpikir tentang cara-cara kreatif dalam memanfaatkan sumber daya yang ada, seperti menggunakan kembali barang-barang bekas. Proses ini tidak hanya mengajarkan mereka nilai-nilai lingkungan, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dengan menantang mereka untuk menemukan solusi inovatif dan menghasilkan karya baru dari bahan yang mungkin dianggap sebagai limbah. Ini mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kesadaran lingkungan secara bersamaan [24].

Cara berpikir kreatif anak sangat beragam, dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, pengalaman, dan stimulasi yang mereka terima [25]. Lingkungan memainkan peran penting dalam proses perkembangan anak maka menciptakan lingkungan yang mendukung (keluarga dan sekolah) akan mendorong eksplorasi dan inovasi. Pengalaman anak berupa kesempatan untuk bermain, bereksperimen dengan media dan cara menghadapi tantangan, juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Selanjutnya stimulasi, merujuk pada pemberian berbagai rangsangan yang diberikan kepada anak untuk merangsang dan mengembangkan kemampuan kreatif mereka. Misalnya seni music dapat memberikan anak kesempatan untuk

bermain dengan bahan-bahan yang tidak terstruktur (barang bekas) sehingga membantu anak mengembangkan imajinasi dan kemampuan memecahkan masalah. Kombinasi dari faktor-faktor ini menciptakan pondasi yang kuat bagi anak untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide inovatif [26].

Kreativitas merupakan sebuah potensi yang dimiliki dalam diri setiap anak. Menurut Wigati, penting untuk mengembangkan potensi kreativitas seorang anak dengan memberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya [27]. Kegiatan kreatif anak-anak selama di sekolah sangat beragam dapat berupa berkreasi membuat gambar, bermain peran, bercocok tanam, berpartisipasi dalam prakarya seni, bercerita, membuat maupun bermain dengan balok. Adapun hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk kegiatan kreatif di sekolah yakni guru menciptakan suasana kelas yang menarik seperti gantungan burung origami dan hiasan figura dari kertas atau kardus, memberikan kesempatan anak untuk mencoba berbagai cara dalam menyelesaikan tugas seperti meronce, memfasilitasi berbagai kegiatan kreatif dari media yang aman seperti *loose parts* dan barang bekas anorganik, dan bertanya kepada anak untuk mendorong berpikir dan mencari solusi, contohnya “bagaimana cara kita bisa menggunakan benda ini?” juga tidak lupa menghargai dari setiap karya anak agar meningkatkan rasa percaya diri anak dalam mengemukakan ide [18].

Hasil penelitian ini sama dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Nurlaila dengan judul “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas Botol Plastik dan Stik Ice Cream Pada TK Poteumereuhom Kota Banda Aceh”. Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui media barang bekas menjadikan suatu hal yang baru dengan mengubah media barang bekas menjadi bentuk yang menarik dan memberikan nilai estetika [12]. Dengan demikian pada penelitian ini terdapat 4 kesimpulan. Pertama pada indikator kelancaran (*Fluency*), anak-anak mampu menghasilkan berbagai ide kreatif dalam pembuatan prakarya dari barang bekas anorganik, dari botol plastik dan kardus. Mereka juga menunjukkan keberanian dalam mengungkapkan pendapat secara lisan. Kedua pada indikator keluwesan (*Flexibility*), anak-anak menunjukkan kemampuan berpikir fleksibel dengan menciptakan berbagai objek dari bahan yang sama dan menyelesaikan masalah yang muncul selama kegiatan berlangsung. Ketiga pada indikator keaslian (*Originality*), beberapa anak mampu menghasilkan ide-ide yang orisinal dan unik dalam prakarya mereka, menunjukkan kemampuan untuk berpikir di luar kebiasaan. Keempat penguraian (*Elaboration*) anak-anak mampu mengembangkan ide-ide mereka secara rinci, menunjukkan pemahaman dan keterampilan dalam memikirkan dan memperinci prakarya mereka. Dengan demikian kegiatan prakarya menggunakan barang bekas anorganik ini dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN

Temuan ini menegaskan bahwa memanfaatkan barang bekas anorganik terbukti efektif sebagai media pembelajaran dapat mendukung pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Kemudian dalam penelitian ini juga mengungkapkan, terdapat beberapa

syarat untuk mengembangkan kreativitas. Pertama, anak memerlukan fasilitas dan dukungan yang baik dari orang tua di rumah dan guru di sekolah. Kedua, memberikan mainan yang tepat dengan menyesuaikan perkembangan kreativitas anak. Ketiga, memberikan waktu dan kesempatan kepada anak untuk berimajinasi. Tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak, tetapi dengan media dengan barang bekas ini juga dapat memberikan kerangka baru yang efektif untuk pengembangan kreativitas sekaligus menumbuhkan kesadaran lingkungan dan keterampilan *problem-solving*. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dan orang tua untuk terus mendukung dan mengembangkan kreativitas anak melalui berbagai media pembelajaran yang inovatif.

PENGHARGAAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan penulis kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terimakasih yang mendalam dan terkhususkan TK Al-Manar yang telah mengizinkan dan memberikan fasilitas kepada penulis untuk melakukan penelitian. Terimakasih kepada Tim Editor Jurnal Murhum yang senantiasa telah memberikan kesempatan, membantu dalam memberikan kritik dan saran untuk perbaikan artikel ini. Serta tak lupa ucapan terimakasih kepada keluarga, dan teman-teman seperjuangan yang senantiasa ikhlas membantu baik secara moril ataupun materil mendukung serta mendoakan penulis.

REFERENSI

- [1] E. Mutiah and S. Srikandi, "Konsep Pengembangan Kreativitas AUD," *BUHUTS AL-ATHFAL J. Pendidik. dan Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 1–15, Jun. 2021, doi: 10.24952/alathfal.v1i1.3464.
- [2] F. Fatmawati, "Kreativitas dan Intelegensi," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 5, 2022, doi: 10.31004/jpdk.v4i5.6562.
- [3] D. F. R. Ananda, W. Wahira, and K. Alam, "Peningkatan Kreativitas Melalui Media Loose Parts Kelompok A TK ABA Moronyamplung," *J. Profesi Kependidikan*, vol. 3, no. 2, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/JPK/article/view/28816>
- [4] Z. Dere, "Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions," *Univers. J. Educ. Res.*, vol. 7, no. 3, pp. 652–658, Mar. 2019, doi: 10.13189/ujer.2019.070302.
- [5] D. Hernández-Torrano and L. Ibrayeva, "Creativity and education: A bibliometric mapping of the research literature (1975–2019)," *Think. Ski. Creat.*, vol. 35, p. 100625, Mar. 2020, doi: 10.1016/j.tsc.2019.100625.
- [6] C. Yildiz and T. Guler Yildiz, "Exploring the relationship between creative thinking and scientific process skills of preschool children," *Think. Ski. Creat.*, vol. 39, p. 100795, Mar. 2021, doi: 10.1016/j.tsc.2021.100795.
- [7] L. Bunce and J. D. Woolley, "Fantasy orientation and creativity in childhood: A closer look," *Cogn. Dev.*, vol. 57, p. 100979, Jan. 2021, doi: 10.1016/j.cogdev.2020.100979.
- [8] A. Q. Auliyalloh, A. Rakhman, and others, "Media pembelajaran steam untuk meningkatkan kreativitas berbahan loose parts di kelompok B TK kasih ibu," *Ceria*

- (*Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 3, no. 6, pp. 553–558, 2020, doi: 10.22460/ceria.v3i6.p%25p.
- [9] L. Setiowoti, R. Arkam, and E. Lestari, "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembuatan Karya Berbahan Botol Bekas," *MENTARI J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/173>
 - [10] M. Marwati, S. Nurhayati, C. A. Windarsih, and others, "Pemanfaatan limbah botol untuk meningkatkan kreativitas anak," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 3, no. 2, pp. 151–159, 2020, doi: 10.22460/ceria.v3i2.p%25p.
 - [11] H. Sjamsir, F. S. Jafar, and A. Nurjanah, "Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Barang Bekas Di Tk Islam Al-Kautsar Samarinda," *Early Child. Educ. J. Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–6, 2018, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/eceji/article/view/32395>
 - [12] N. Nurlaila, "Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas Botol Plastik dan Stik Ice Cream Pada TK Poteumeureuhom Kota Banda Aceh," *Serambi Akad. J. Pendidikan, Sains dan Hum.*, vol. 7, no. 3, 2019, doi: 10.32672/jsa.v7i2.
 - [13] J.-L. Parejo, M.-O. Corton-Heras, A. Nieto-Blanco, and C. Segovia-Barberan, "Plastics as an Educational Resource for Sustainable Development: A Case Study in Ghana," *Sustainability*, vol. 13, no. 12, p. 6727, Jun. 2021, doi: 10.3390/su13126727.
 - [14] R. Astuti and T. Aziz, "Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, p. 294, May 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i2.99.
 - [15] S. Wahyuningsih *et al.*, "The Utilization of Loose Parts Media in Steam Learning for Early Childhood," *Early Child. Educ. Dev. J.*, vol. 2, no. 2, p. 1, Dec. 2020, doi: 10.20961/ecedj.v2i2.46326.
 - [16] N. I. Kafolamau and M. M. Rahardjo, "Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Media Loose Parts," *J. Stud. Guru dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 3, pp. 255–262, Dec. 2022, doi: 10.30605/jsgp.5.3.2022.1880.
 - [17] A. N. U. Hanifah, C. A. Haq, S. Suranto, A. Susilo, A. Zainuddin, and I. Khoirunnisa, "Peningkatan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Barang Bekas Hiasan Kain Flannel bagi Anak TPA Nurul Yaqin Desa Sugihan," *Bul. KKN Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 144–151, Dec. 2021, doi: 10.23917/bkkndik.v3i2.15714.
 - [18] R. Yuni, F. Hayati, and L. Amelia, "Pengembangan media kreatif barang bekas untuk melatih kreativitas anak kelompok B di TK Cut Meutia Banda Aceh," *J. Ilm. Mhs. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, 2020, [Online]. Available: <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/48>
 - [19] D. H. Harahap, E. Elisa, R. W. Nugroho, and S. S. Widyaningsih, "Kreativitas Pada Kegiatan Pemanfaatan Kembali Sampah (Reuse)," in *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMP*, 2019, pp. 477–483. [Online]. Available: <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm>
 - [20] W. T. Listiowati, P. Purwadi, and N. Kusumaningtyas, "Analisis Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Kegiatan Seni Kriya di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 39 Semarang," *Wawasan Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 291–304, Aug. 2021, doi: 10.26877/wp.v1i2.9252.
 - [21] M. Oktaviani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Membatik," Universitas Pendidikan Indonesia, 2022. [Online]. Available: <http://repository.upi.edu/id/eprint/80769>
 - [22] W. Hartanti and K. E. Wardhana, "Membangun Literasi Lingkungan dengan

- Menerapkan 3R (Reduce, Reuse, Recycle) di TK Nasional KPS Balikpapan,” *BOCAH Borneo Early Child. Educ. Humanit. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–12, Jan. 2023, doi: 10.21093/bocah.v2i1.5631.
- [23] H. Khoirunnisa, I. Khasanah, and E. Rakhmawati, “Penanaman Karakter Peduli Lingkungan Melalui Ecobrick Pada Anak Usia 3-4 Tahun,” *PAUDIA J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 10, no. 1, pp. 211–218, Jun. 2021, doi: 10.26877/paudia.v10i1.8176.
- [24] S. Supriadi *et al.*, “Creative intelligence analysis in ethnomathematics learning,” *Int. J. Innov. Creat. Chang.*, vol. 5, no. 1, pp. 169–188, 2019, [Online]. Available: <https://www.ijicc.net/index.php/volume-5-2019/51-vol-5-iss-1>
- [25] A. N. Fa’izah, A. Nugraha, F. Nurunnisa, N. T. N. Zachari, S. T. Saputra, and R. D. Widjayatri, “Entrepreneurship Learning for Early Childhood,” *IJIGAEd Indones. J. Islam. Golden Age Educ.*, vol. 4, no. 1, p. 15, Nov. 2023, doi: 10.32332/ijigaed.v4i1.7976.
- [26] M. Wigati and N. A. Wiyani, “Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas,” *As-Sibyan J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 43–56, 2020, doi: 10.32678/assibyan.v5i1.10561.
- [27] I. Wigati and M. Muhtarom, “Paradigma Humanisme Pendidikan Islam pada Anak Usia Dini,” *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 44–60, Oct. 2017, doi: 10.19109/ra.v1i1.1477.