

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI  
MEDIA BAHAN BEKAS**

Rohani, S.Ag, M.Pd

Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara

Jl. Williem Iskandar Psr.V.Medan Estate, 20372

e-mail[rohanistr@g.mail.ac.id](mailto:rohanistr@g.mail.ac.id)

**Abstrak:**

Kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Perkembangan kreativitas anak sangat penting dari sejak dini untuk menunjang keberhasilan hidupnya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sipengirim kepada sipenerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas yaitu dengan media bahan bekas. media yang digunakan adalah botol aqua bekas sebagai media dalam melatih seni kreatif dari ide yang dimiliki anak menjadi yang sederhana sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

**Kata Kunci:** Kreatifitas, Media, Bahan Bekas

**A. Pendahuluan**

Mengembangkan potensi anak, peran pendidik sangatlah penting untuk membantu proses pengasahan dasar-dasar potensi anak dalam mengembangkan perkembangan aspek. Pengembangan tersebut melalui tahap kegiatan bermain sambil belajar. Dengan demikian anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan dan berkreasi.

Dalam pendidikan anak usia dini banyak hal yang harus dikembangkan pada setiap anak dalam teori pendidikan yang berfungsi untuk mengembangkan seluruh aspek yang meliputi 1) PAI ( Pendidikan Agama Islam) yang bertujuan

agar anak mampu mengenali, memahami serta melaksanakan dasar-dasar rukun islam dan amal shalih. 2) ASK (Akhlak Sosial-emosional dan Kemandirian). Didalam ASK ini diharapkan untuk meningkatkan ketakwaan terhadap Allah SWT dan membina sikap anak dalam meletakkan dasar agar anak menjadi warga negara yang baik. 3) Bahasa. Pengembangan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana dan mampu berkomunikasi secara efektif. 4) Kognitif. Bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mencari, menemukan, mengolah, mengelompokkan setiap informasi yang diterimanya dan mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti. 5) Fisik Motorik. Dalam fisik motorik dibagi menjadi 2, yakni: fisik motorik halus dan fisik motorik kasar. Tujuannya untuk memperkenalkan, melatih, mengontrol gerakan tubuh dan mengkoordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh. 6) Seni. Tujuan dalam pengembangan seni adalah melatih anak untuk berpikir kreatif, melatih daya imajinasi, mengembangkan kepekaannya dan mengapresiasi hasil karya orang lain.

Satu contoh, meningkatkan kreativitas anak adalah menggunakan media bahan bekas untuk membantu proses pembelajaran. Dalam memanfaatkan bahan bekas yang tidak dipakai lagi dapat digunakan menjadi suatu barang yang akan menjadi keuntungan, dari bahan bekas yang ada disekitar lingkungan kita tidak perlu mengeluarkan dana, serta dapat mengembangkan kreativitas anak dengan bebas sesuai imajinasi tersebut menjadi suatu karya atau produk yang bisa dicoba untuk mewujudkan ide-ide kreatif yang bisa dimanfaatkan. Misalnya, aqua botol bekas mineral dapat dikreasikan dengan berbagai jenis seperti tempat pensil, pot bunga, mobil-mobilan dan lain sebagainya.

## **RAUDHAH**

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)

ISSN: 2338-2163 - Vol. 05, No. 02 Juli-Desember 2017

Menurut Yuliani Nurani Sujiono mengatakan kreativitas yang ditunjukkan anak usia dini merupakan bentuk kreativitas yang original yang muncul seolah tanpa terkendali. Usia tersebut juga merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, dan moral. Karakteristik ini ditandai dengan kemampuan belajar anak yang luar biasa, yakni keinginan anak untuk belajar aktif dan eksploratif. Orangtua semakin merasa pentingnya memberikan pendidikan kepada anak sejak dini dan berlomba-lomba memberikan fasilitas pendidikan terbaik pada anak-anaknya. Perkembangan tersebut untuk mendorong pertumbuhan potensi anak dalam lembaga pendidikan prasekolah atau lebih dikenal dengan Raudhatul Athfal/Taman Kanak-kanak.

Sedangkan Munandar mengatakan kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Suatu cara yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan membebaskan anak menuangkan pikirannya sesuai dengan imajinasi dengan media bahan bekas.

Perlunya pengembangan kreativitas anak salah satu tujuan pendidikan anak usia dini yang harus dikembangkan adalah pengembangan kreativitas anak melalui media bahan bekas. Kreativitas ini dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan. Masing-masing anak memiliki modal kreativitas dalam dirinya. Sebaiknya guru menggunakan media yang benar-benar sesuai dan menarik bagi anak dari bahan bekas. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, maka sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran sesuai tema. Untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif atau mengajak anak belajar dengan sekitar lingkungan sekolah menjadi suasana kelas yang menyenangkan.

Perkembangan kreativitas diperlukan pada keterampilan bereksplorasi berfikir kreatif dan mengembangkan bakat anak. Pada anak usia dini anak menyukai berkesplorasi dengan apa yang diinginkannya. Bagi anak melakukan kreasi tersebut menjadi kesenangan tersendiri bagi mereka, tetapi pada usia tersebut anak-anak sering mengalami kesulitan dalam mengembangkan bakat

yang dimilikinya dalam ketrampilan bereksplor, seperti anak sulit untuk mengungkapkan ide yang mereka miliki, takut bereksplorasi dan lain-lain.

## **B. Kreativitas Anak Usia Dini**

Kreativitas berasal dari kata *kreatif*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Jadi kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam 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.

Kreatif merupakan suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas. Hal ini dikarenakan hanya orang kreatif yang mempunyai ide gagasan kreatif dan original. Orang akan menjadi kreatif apabila distimulasi sejak dini. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif serta tidak tergantung dengan orang lain yang berarti bahwa dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar. Amabile dalam Suratno menjelaskan bahwa motivasi dalam diri atau intrinsik tercipta dengan sendirinya dan mendorong mendorong timbulnya kreativitas. Dan itu akan berlangsung dalam kondisional tertentu.

Menurut Santrock (2011) kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. timbulnya kreativitas. Dan itu akan berlangsung dalam kondisional tertentu. Menurut Munandar kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Kreativitas atau berpikir, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal.

Utami Munandar menyatakan bahwa kreativitas dapat dibedakan menjadi tiga pengertian, yaitu: Pertama, kemampuan untuk membuat kondisi baru, berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada (daya cipta). Kedua, kemampuan menggunakan data atau informasi yang tersedia. Ketiga, kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, kemurnian (orisinal) dalam mengembangkan dan memperkaya gagasan. Secara khusus, kreativitas berkarya seni diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan ke dalam komposisi suatu karya seni dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya.(Mursid). Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta yaitu sebagai mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, memberi kesempatan pada anak untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan kreativitasnya dan dapat menghargai hasil karyanya.

Kreativitas sesungguhnya tidak perlu dengan hal-hal yang baru saja, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya yaitu berdasarkan informasi, data atau pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya (Utami Munandar). Semakin banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki makin besar kemungkinan seseorang memanfaatkan pengalaman dan pengetahuan tersebut untuk bersibuk diri secara kreatif.

Menurut Gordon dan Browne dalam (Susanto) mengemukakan kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan yang baru yang imajinatif dan juga kemampuan menghadapi gagasan yang baru maupun gagasan yang sudah ada.

Musbikin dalam (Asrul dan Syukri) kreativitas merupakan kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk memecahkan masalah yang ada dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab.

Dari paparan tersebut dapat didefinisikan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan ide yang kreatif atau gagasan baru, dalam Kreativitas dalam bidang seni diartikan sebagai karya yang memadukan gagasan seseorang yang terampil dan dilihat dari pengalaman atau pengetahuan yang

sudah ada sebelumnya. Kemampuan ini untuk mewujudkan karya seni sebagai hasil ketrampilan kreativitas yang terorganisir dengan baik. Pengembangan kreativitas dilakukan dalam kegiatan bermain serta diarahkan untuk merangsang kemampuan anak agar anak dapat membuat kombinasi baru, sebagai kemampuan untuk mereproduksi respon yang tidak biasa, serta merangsang agar anak berpikir. Perkembangan kreativitas menekankan pada proses untuk memperoleh keterampilan yang dapat dilakukan anak, keterampilan seni di perlukan rangsangan untuk mengembangkan ide kreatif anak secara optimal.

Adapun dalam Hadis, fase-fase perkembangan kreativitas anak yang dijelaskan pada berikut: Sesuai dengan pertumbuhannya, anak usia dini memang lagi gemar-gemarnya melakukan berbagai permainan yang menarik bagi dirinya. Berkaitan dengan ini, maka pendidikan melalui permainan merupakan satu metode yang menarik diterapkan dalam pendidikan anak usia dini. Tentu saja permainan yang positif dan dapat mengembangkan intelektual dan kreativitas anak-anak. Bagi anak-anak usia balita, bermain dengan ibu tentu lebih banyak dampak positifnya karena lebih memperlancar komunikasi antara keduanya, adalah teman terbaik bagi mereka, lebih kreatif, memecahkan masalah, dan mempunyai maksud tertentu.

Hal ini dapat dibaca pada hadis Rasul yang menjelaskan tentang cara memberi pendidikan puasa kepada anak-anak berikut ini:

و حَدَّثَنِي أَبُو بَكْرِ بْنُ نَافِعِ الْعَبْدِيُّ حَدَّثَنَا بِشْرُ بْنُ الْمُفَضَّلِ بْنِ لَاحِقِ حَدَّثَنَا خَالِدُ بْنُ دَكْوَانَ عَنِ الرَّبِيعِ بْنِ مَعُوذِ بْنِ عَفْرَاءَ قَالَتْ أُرْسِلَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ غَدَاةَ عَاشُورَاءَ إِلَى قُرَى الْأَنْصَارِ الَّتِي حَوْلَ الْمَدِينَةِ مَنْ كَانَ أَصْبَحَ صَائِمًا فَلْيَتِمَّ صَوْمَهُ وَمَنْ كَانَ أَصْبَحَ مُفْطِرًا فَلْيَتِمَّ بَقِيَّةَ يَوْمِهِ فَكُنَّا بَعْدَ ذَلِكَ نَصُومُهُ وَنُصُومَ صِبْيَانِنَا الصَّغَارِ مِنْهُمْ إِنْ شَاءَ اللَّهُ وَنَذْهَبُ إِلَى الْمَسْجِدِ فَتَجْعَلُ لَهُمُ اللَّعْبَةَ مِنَ الْعِهْنِ فَإِذَا بَكَى أَحَدُهُمْ عَلَى الطَّعَامِ أَعْطَيْنَاهَا إِيَّاهُ عِنْدَ الْإِفْطَارِ

Diriwayatkan daripada Ar-Rubaiyyi' binti Muawwiz bin Afra' r.a katanya: Pada hari Asyura, Rasulullah s.a.w telah mengirimkan surat ke perkampungan-perkampungan Ansar di sekitar Madinah yang berbunyi: Siapa yang berpuasa pada pagi ini hendaklah menyempurnakan puasanya dan siapa yang telah berbuka yaitu makan pada pagi ini hendaklah dia juga menyempurnakannya yaitu berpuasa pada pagi harinya. Selepas itu kami pun berpuasa serta menyuruh anak-anak kami yang masih kanak-kanak supaya ikut berpuasa, jika diizinkan

Allah. Ketika kami berangkat menuju ke masjid, kami buat suatu permainan untuk anak-anak kami yang diperbuat dari bulu biri-biri. Jika ada di antara mereka yang menangis meminta makanan, kami akan berikan mainan tersebut sehingga tiba waktu berbuka. (HR.Muslim).

Dengan hadis di atas, dapat diketahui bahwa pendidikan puasa kepada anak dapat dilakukan dengan cara melatih mereka berpuasa dengan membuat permainan dan jika mereka menangis meminta makanan dapat dialihkan keinginan mereka dengan cara memberi mainan kepada mereka, sehingga anak-anak lupa akan rasa laparnya dan asik dengan permainannya, selain itu anak juga merasa terhibur oleh permainan dan tidak merasakan panjangnya hari yang mereka lalui dengan puasa.

Muhammad Suwaid menjelaskan bahwa hadis yang menceritakan bahwa Nabi merestui A'isyah yang sedang bermain dengan boneka, ini menunjukkan kepada kita bahwa anak kecil memang butuh mainan. Demikian juga hadis tentang burung nughar kecilnya Abu Umair yang dibuat mainan olehnya dan hal itu juga disaksikan oleh Nabi menjadi bukti lain akan adanya kebutuhan mainan bagi anak agar ia bisa riang gembira membuat mainan.

Dalam hal ini kedua orang tuanyalah yang mesti memberikan mainan untuk anaknya yang sesuai dengan usia dan kemampuannya berfikir kreatif, dan kemudian menyerahkannya secara langsung, hal itu dimaksudkan agar akal dan panca inderanya beraktivitas dan bisa tumbuh sedikit demi sedikit.

Dalam pendidikan puasa kepada anak dapat dilakukan dengan cara melatih mereka berpuasa dan jika mereka menangis meminta makanan dapat dialihkan keinginan mereka dengan cara memberi mainan kepada mereka, sehingga anak-anak lupa akan rasa laparnya dan asik dengan permainannya, selain itu anak juga merasa terhibur oleh permainan dan tidak merasakan panjangnya hari yang Mereka lalui dengan puasa. menyadari keragaman bakat dan kreativitas anak. Cara mendidik dan mengasuh anak harus disesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak, sehingga tidak ada penekanan atau paksaan dalam mendidik anak.

### a. Karakteristik Kreativitas Anak

Menurut Guilford dalam (Susanto) mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif yakni,

- (1). Lancar (*fluency*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- (2). Keluwesan (*flexibility*) yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan masalah
- (3) Keaslian (*originality*) yaitu kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli
- (4) Penguraian (*elaboration*) yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan rinci secara jelas dan panjang lebar
- (5) perumus kembali (*redefinition*) yaitu kemampuan untuk peninjau suatu persoalan berdasarkan persepektif yang berbedadenganapa yang telahdiketahui oleh banyak orang.

Ciri-ciri Kreativitas Anak menurut pendapat Utami Munandar meliputi:

- 1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik,
- 3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
- 4) Bebas dalam menyatakan pendapat
- 5) Mempunyai rasa keindahan yang dalam
- 6) Menonjol dalam salah satu bidang seni
- 7) Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang
- 8) Mempunyai rasa humor yang luas
- 9) Mempunyai daya imajinasi
- 10) Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Ciri-ciri kreativitas anak dapat diketahui melalui pengamatan terhadap perilaku anak yang berbeda dengan anak pada umumnya. Perbedaan perilaku anak tersebut biasanya membuat orangtua cemas dan bagi orangtua yang belum memahami tentang ciri-ciri anak kreatif biasanya menganggap sebagai anak nakal.

Bakat dalam bentuk kreativitas akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Orang tua dan guru harus

Kreativitas ditinjau dari segi proses yaitu sebagai suatu kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah pikiran. 4) Segi produk, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan produk-produk baru atau kombinasi dari hal sebelumnya yang sudah ada. Produk tersebut dapat berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, maupun teknologi baru yang memungkinkan manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan karakteristik kreativitas anak dalam penelitian ini adalah kreativitas yang menunjukkan kelancaran anak dalam mengolah atau mendaur ulang kembali bahan bekas menjadi barang yang unik dan menarik. Kreativitas anak yang menunjukkan keluwesan anak dalam menceritakan hasil olahan bentuk produk. Kreativitas anak yang menunjukkan keaslian murni dari anak tersebut, dan kreativitas anak yang dilihat dari elaborasi atau penjelasan anak mengenai pengembangan ide anak dari hasil bahan bekas yang telah dibuatnya.

#### **b. Faktor Pendukung Kreativitas**

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung dalam menumbuhkan kembangkan kreativitas. Berikut ini dijelaskan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor apa saja yang dapat mendorong peningkatan kreativitas sebagai berikut:

- (1) Faktor internal individu yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas diantaranya:
  - (a) keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.
  - (b) keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha *defense*, tanpa melakukan dari pengalaman-pengalaman tersebut.
  - (c) evaluasi internal yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan diciptakan seseorang yang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian

individu tersebut tidak tertutup kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.

- (2) Faktor eksternal (Lingkungan) yaitu mempengaruhi kreativitas individu pada lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis.

Menurut Conny semiawan dalam (Susanto), meninjau factor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah. Ia mengemukakan bahwa kebebasan dan keamanan psikologis merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas. Hurlock menyatakan bahwa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah:

- a) Waktu, anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide/gagasan atau konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau original. Anak-anak RA jika sudah mencoba sesuatu mereka tidak mau atau sulit untuk beralih pada kegiatan yang lain.
- b) Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkannya. Adakalanya anak tidak mau memburu dengan teman-temannya karena sedang melakukan sesuatu yang menarik perhatiannya.
- c) Dorongan, terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif, bebas dari ejekan. Anak kreatif biasanya dianggap tidak sama dengan teman lain dan mungkin berbuat sesuatu yang aneh menurut orang dewasa dan membuat orangtua khawatir.
- d) Sarana, untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi perlu disediakan sarana bermain. Kondisi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan kreativitas anak antara lain Dengan menyediakan waktu, memberi kesempatan anak untuk menyendiri, pemberian dorongan atau motivasi serta penyediaan sarana. Sarana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah melalui aktivitas menggambar sebagai salah satu cara yang dapat dilakukan orangtua atau guru dalam membantu kreativitas anak usia dini. Pendapat lain menyatakan bahwa kondisi yang dapat mendukung dan meningkatkan kreativitas anak, yaitu:

- (1) Sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi
- (2) Lingkungan sekolah yang teratur, bersih, dan indah secara langsung akan mendorong kreativitas
- (3) Kemenarikan guru dalam mendidik dan memberikan motivasi
- (4) Peran masyarakat dan orangtua untuk mendukung kegiatan ini yaitu dengan menyediakan media/bahan praktek seni bagi putra-putrinya

### **c. Faktor Penghambat Pengembangan Kreativitas**

Dalam mengembangkan kreativitas seseorang yang mengalami berbagai kesulitan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya. Adapun hambatan-hambatan tersebut yaitu :

1. Evaluasi, Rogers menekankan salah satu syarat memupuk kreativitas konstruktif yaitu bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun akan mengurangi kreativitas anak.
2. Hadiah, kebanyakan orang percaya bahwa member hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi dan mematikan kreativitas. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak berpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu maka motivasi dan kreativitas mereka menurun.
3. Persaingan, kompetensi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetensi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas. Misalnya dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal ini menimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan *siswa* lainnya.

4. Lingkungan yang membatasi, belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan sebagai anak yang mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang menekankan disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberi tahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada saat ujian harus dapat mengulangnya, dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya.

Selain faktor penghambat kreativitas diatas, peran guru dan orang tua harus mengambil andil penting dalam memperhatikan kreativitas anaknya. Penghambat kreativitas terjadi karena penyebabnya anak belum berani untuk terampil untuk mengembangkan eksplorasinya dan menyesuaikan kreativitasnya sesuai perintah orang dewasa yang semakin beku kreativitas anak tersebut. Tanpa dilatih pembiasaan yang memang seharusnya dikembangkan untuk memunculkan ketrampilan yang dimiliki anak.

### **C. Strategi Pengembangan Kreativitas**

Pada dasarnya setiap orang memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing orang tersebut dalam bidng berbeda-beda sesuai dengan potensi yang dimilikinya masing-masing anak.

Penerapan pendekatan 4 P (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk) dalam kreativitas dapat mempengaruhi perilaku anak dalam menampilkan ciri-ciri pribadi kreatif. Keempat segi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut; 1) Segi pribadi, kreativitas adalah hasil keunikan pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan merupakan penggambaran adanya berbagai ciri khusus dalam tiap individu. Cirinya antara lain berupa rasa ingin tahu, mempunyai minat yang luas, beranimengambil resiko, mempunyai prakarsa, kepercayaan diri, tekun, dan ulet dalam mengerjakan tugas yang diminati dan diyakini. 2) Segi pendorong, merupakan suatu kondisi yang memotivasi seseorang pada perilaku kreatif. Pendorong kreativitas ini dapat berupa hasrat yang kuat pada diri individu dan dapat pula berupa penghargaan dari orang lain (orangtua, guru), serta tersedianya sarana dan prasarana penunjang sikap kreatif. 3) Segi proses, kreativitas adalah

hasil daritahapan pengalaman seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan.

Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain atau bermain sambil belajar. Dimana setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk bermain menyenangkan.

#### **D. Media Bahan Bekas**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan.

Menurut Gerlach dalam (azhar) mengatakan bahwa media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran merupakan komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima, disamping itu juga media dalam semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Sedangkan media pembelajaran ditinjau dari pengertian komunikasi maka proses pembelajaran sebenarnya juga proses komunikasi.

Berdasarkan wawasan bahwa proses pembelajaran adalah proses komunikasi demikian pula bahwa proses pembelajaran adalah suatu sistem, maka posisi media pembelajaran adalah sebagai komponen sebagai sistem pembelajaran, tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan demikian pula tanpa media pembelajaran, proses pembelajaran juga tidak akan berlangsung. digunakan untuk menyalurkan pesan dari si pengirim kepada si penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar .

Sadirman dkk dalam (Khadijah) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sipengirim kepada sipenerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Pendapat lain dari Briggs dalam (Khadijah, 2016) Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya buku, film, kaset, dan contoh lainnya. Artinya, media sebagai alat fisik atau alat yang dapat ditampilkan, dilihat maupun didengar yang dapat menyakikan pesan.

Berdasarkan pendapat di atas tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala hal yang disampaikan melalui komunikasi digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dalam proses belajar yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar anak.

### **1. Fungsi Media Pembelajaran**

Media dapat memenuhi fungsi utama media itu digunakan untuk individu atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- 1) Minat atau tindakan
- 2) Menyajikan informasi, dan
- 3) Memberikan instruksi untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para anak didik atau pendengar untuk bertindak.

### **2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu :

#### **1) Media Audio Visual**

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur audio dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual

(melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berartibahanataualat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantutulisandan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

## **2) Media audio**

Media audio adalah media untuk menyampaikan materi pelajaran dengan melalui rekaman suara, dan menggunakan indera pendengaran. Jenis media audio antara lain :

### **1. Radio**

Radio adalah teknologi yang digunakan untuk pengiriman sinyal dengan cara modulasi dan radiasi elektromagnetik (gelombang elektromagnetik). Gelombang ini melintas dan merambat lewat udara dan bisa juga merambat lewat ruang angkasa yang hampa udara, karena gelombang ini tidak memerlukan medium pengangkut (seperti molekul udara)

## **3) Media proyeksi diam**

Media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti:

### **a. Film Bingkai Suara (sound slides)**

Film bingkai adalah suatu film transparan (transparent) berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari kraton atau plastik. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu program film bingkai suara (sound slide) lamanya berkisar antara 10-30 menit. Jumlah gambar (frame) dalam satu program pun bervariasi, ada yang hanya sepuluh buah, tetapi ada juga yang sampai 160 buah atau lebih.

### **a. Film Rangkai Suara**

Berbeda dengan film bingkai, gambar (frame) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. Ukurannya sama dengan film bingkai, yaitu 35 mm. Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50-75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130, tergantung pada isi film itu.

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam kegiatan interaksi anatar siswa dengan lingkungan, manfaat media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dalam proses pembelajaran. Berbagai kajian teoritik maupun empirik menunjukkan kegunaan media dalam oembelajaran sebagai berikut menurut Kemp dan Dayton:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standart.
- b. Pembelajarandapatlebihmenarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitaspembelajarandapatditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun.
- g. Sikap positif anak didik terhadap maeri pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peranan guru kearah yang positif.

### **4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dengan beraneka ragamnya media maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu ada beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain:

- 1) media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Maslah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk prilaku.
- 2) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan bedampak pada hasil belajar anak .

- 3) Kondisi anak didik dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak didik. Factor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya dan lingkungan menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.
- 4) Karakteristik media disekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
- 5) Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang disampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil guna mencapai pembelajaran yang optimal..

#### **D. Pengertian Bahan Bekas**

Bahan bekas merupakan sampah rumah tangga yang ada didapur atau ditong sampah yang terbuang maupun dihalaman sekitar rumah seperti botol aqua , daun-daun yang berguguran, kardus-kardus susu dan koran dan lain sebagainya. Bahwa sampah merupakan sisa-sisa barang atau benda yang sudah tak terpakai yang akhirnya dibuang.

Bahan bekas dapat ditemukan sekitar lingkungan rumah yang dapat dimanfaatkan menjadi berbagai alat permainan bagi anak misalnya Kreativitas guru dalam menggunakan barang bekas menjadi media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran. Contohnya botol bekas minuman, kertas bekas (majalah, koran, kantong beras dll), kardus/karton, bahan/kain, plastik dan kaleng, tali, botol dan karet, tepung, sayuran, kulit buah, dan daun-daunan. Botol aqua bekas ini dapat diolah menjadi satu karya yang kreatif dalam mengkreasikan karya seni seperti membuat kotak pensil, pas bunga, hiasan dinding dan lain-lain . Media bahan bekas sangat berpengaruh terhadap kesenangan anak untuk bermain, maka penampilannya harus menarik. Penggunaan media bahan bekas pada anak dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas anak. Anak dapat membuat mainan dari bahan bekas untuk berkreasi.

Media dalam pembelajaran anak usia dini tidak terbatas pada media atau alat peraga yang tersedia didalam kelas, melainkan segala bahan yang ada disekitar dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini justru akan membantu mengeksplorasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek

seni yang akan berkembang melalui pengalaman bermain dengan alam atau lingkungan anak sehari-hari, demikian halnya dengan aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosi dan aspek yang lainnya.

Lingkungan memiliki segala macam yang dibutuhkan dalam proses belajar anak usia dini. Selama ini pembelajaran anak usia dini dibatasi oleh penggunaan media yang hanya ada didalam kelas, lebih bersifat visual. Misalnya melalui gambar, boneka, balok, dan mainan benda-benda yang jumlahnya terbatas. Pemanfaatan bahan alam dan lingkungan dapat digunakan untuk berbagai macam kegiatan pengembangan dalam pembelajaran anak usia dini. Baik pengembangan kreativitas anak.

## **E. KESIMPULAN**

Kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Suatu cara yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan membebaskan anak menuangkan pikirannya sesuai dengan imajinasi dengan media bahan bekas.

Mengembangkan potensi anak peran pendidik sangatlah penting untuk membantu proses pengasahan dasar-dasar potensi anak dalam mengembangkan perkembangan aspek. Pengembangan tersebut melalui tahap kegiatan bermain sambil belajar. Dengan demikian anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan dan berkreasi.

Perlunya pengembangan kreativitas anak salah satu tujuan pendidikan anak usia dini yang harus dikembangkan adalah pengembangan kreativitas anak melalui media bahan bekas. Kreativitas ini dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

Undang- Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional

Masganti Sit, 2012, *Perkembangan Peserta Didik*, Medan: Perdana Publishing

Yuliani Nurani Sujiono, 2005, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Permata Puri Media

Novan Ardy Wiyani dkk, 2014, *Format Paud*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Suratno, 1990, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Jhon W. Santrock, 2011, *Psikologi Pendidikan*, Edisi Kedua, Jakarta: Kencana

Utami Munandar, 1999, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta

Mursid, 2015, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset

Ahmad Susanto, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group

Asrul dan Ahmad Syukri Sitorus, (2016). *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing

Abu Al- Husain Muslim Ibn Al-hajjaj Al-Qurasyari juz 1

Utami Munandar, 2009, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta

Masganti Sit, dkk, 2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing

Azhar Arsyad, 2013, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada

Khadijah, 2016, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing

Suhardjono, 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*, Surakarta: Citra Pustaka

Arikunto, 2007, *Perencanaan Pembelajaran*. Surakarta: Citra Pustaka

M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Volume 14*

Muhammad bin Jarir bin Yazid AbuJa'far al-Tabari, 2000, *Tafsir al-Tabari Juz21*, Muassasah: al-Risalah

Tarigan Irfiani, 2011, *Meningkatkan Keterampilan Melipat dengan Memanfaatkan Kertas Bekas Melalui Metode Demonstrasi pada Mata Pelajaran SBK di Kelas IV SD Negeri 043935 Kabanjahe*, Skripsi: FIP Unimed