

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN MEMBUAT MAINAN MOBIL-MOBILAN DARI BAHAN ALAM DI TK PERTIWI SISWARINI KASMARAN

Septiyana^{1*}, Sri Haryanto.²

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an

*Email: septiyanasepti053@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk: 1) Mempelajari bagaimana Pertiwi TK Siswarini Kasmaran mengimplementasikan pembelajaran melalui kegiatan membuat mobil mainan dari bahan alam selama tahun ajaran 2022/23. 2) Untuk mengetahui apakah TK Pertiwi Siswarini Kasmaran Tahun Pelajaran 2022/2023 kreativitas pendidik dan siswa dapat ditingkatkan dengan membuat mobil-mobilan dari bahan alam. 3) Di TK Pertiwi Siswarini Kasmaran tahun pelajaran 2022/23, untuk mengetahui apakah pembuatan mobil mainan dari bahan alam dapat meningkatkan semangat belajar anak. Penelitian Tindakan Kelas atau PTK adalah metode yang digunakan dalam artikel ini. Teknik Pengumpulan Data Melalui Observasi dan Dokumentasi Setelah itu, subjek penelitian atau siswa PAUD Pertiwi TK Siswarini Kasmaran dijadikan sebagai sumber data. Metode pengumpulan data, reduksi data, display data, dan verifikasi data adalah salah satu yang digunakan untuk analisis. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Bahan alami dapat digunakan untuk membuat mobil mainan, yang dapat membantu anak menjadi lebih kreatif. 2) Lokasi TK Pertiwi Siswarini Kasmaran yang dikelilingi alam memudahkan dalam mendapatkan materi, dan dukungan orang tua siswa TK Pertiwi Siswarini Kasmaran terhadap keberhasilan anaknya merupakan faktor yang mendukung peningkatan kreativitas anak usia dini. siswa usia melalui penciptaan mobil mainan

Kata Kunci: Sumber Daya Alam, Kreativitas

Abstract

This work aims to: 1) Study how Pertiwi TK Siswarini Kasmaran implements learning through the activity of making toy cars from natural materials during the 2022/23 academic year. 2) To find out whether the

creativity of educators and students can be increased by making toy cars from natural materials. 3) In Pertiwi Siswarini Kasmaran Kindergarten for the 2022/23 academic year, to find out whether making toy cars from natural materials can increase children's learning enthusiasm. Classroom Action Research or PTK is the method used in this article. Data Collection Techniques Through Observation and Documentation After that, the research subjects or students of PAUD Pertiwi TK Siswarini Kasmaran were used as data sources. Methods of data collection, data reduction, data display, and data verification are the ones used for analysis. The results showed: 1) Natural materials can be used to make toy cars, which can help children become more creative. 2) The location of Pertiwi Siswarini Kasmaran Kindergarten surrounded by nature makes it easy to get materials, and the support of parents of Pertiwi Siswarini Kasmaran Kindergarten students for their children's success is a factor that supports increasing early childhood creativity. age students through the creation of toy cars.

Keywords: *Natural Resources, Creativity*

PENDAHULUAN

Setiap orang tua menginginkan anaknya sehat, cerdas, kreatif, mandiri, beriman, dan bertakwa kepada Allah SWT agar anaknya kelak menjadi orang yang bertakwa. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan anak sejak usia dini. Secara khusus melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar siap menempuh pendidikan lebih lanjut, khususnya melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang diartikan sebagai salah satu upaya pembinaan yang diarahkan kepada anak usia lahir sampai dengan enam.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada dasarnya adalah pendidikan yang menitikberatkan pada membantu anak tumbuh dan berkembang secara utuh atau menitikberatkan pada bagaimana setiap bagian dari kepribadian anak berkembang. Anak-anak diajarkan bagaimana menjadi kreatif selain dipersiapkan untuk pendidikan lebih lanjut. Anak akan berkembang secara sehat dan seimbang sesuai dengan potensinya melalui berbagai kegiatan perkembangan.

Menurut Maslow, setiap orang yang mencapai aktualisasi diri adalah kreatif, baik secara artistik maupun ilmiah. Dia percaya bahwa ada banyak pendekatan untuk pemecahan masalah. Karena manusia akan selalu merespon kebutuhannya dengan bertindak dan berpikir kreatif, kreativitas akan berkembang sepanjang hidup. Nilawati, 2015) Kreativitas adalah kapasitas untuk menghasilkan konsep-konsep baru dan menerapkannya pada pemecahan masalah. Untuk

menunjukkan keberhasilan mereka dalam hidup, sangat penting bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitas mereka sejak dini. Kegiatan, di sisi lain, mengacu pada usaha manusia, usaha, atau tenaga kerja.

Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik berperan penting dalam membantu anak menyadari potensi dirinya dan menyempurnakan dasar-dasar potensi tersebut dengan cara mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Pertumbuhan ini berkembang melalui tahap bermain sambil belajar. Hasilnya, anak diberi kesempatan untuk menyelidiki, menemukan, mengkomunikasikan emosinya, dan berpikir kreatif.

Sebagai pendidik, kita harus membekali anak-anak dengan pendidikan yang berkualitas karena kita sadar betapa pentingnya mencetak generasi penerus yang baik yang dapat memajukan bangsa. Selain itu, stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak yang tepat sangat penting untuk perkembangan optimal dari tugas perkembangan mereka. Pengenalan dan pemanfaatan benda-benda di lingkungan anak merupakan salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi. Karena anak-anak tidak dapat dipisahkan dari hal-hal di sekitar mereka saat mereka tumbuh. Video game anak-anak tidak harus mewah atau menampilkan teknologi mutakhir. Mempertimbangkan usia, minat, kreativitas, dan keinginan anak untuk bersenang-senang, aspek terpenting dari permainan yang mereka mainkan adalah aman dan berkualitas tinggi. Untuk memastikan bahwa mainan anak dapat berkontribusi pada perkembangan mereka secara keseluruhan, pendidik dan orang tua harus dapat membimbing dan kreatif dalam pendekatan mereka untuk membantu anak dalam belajar.

Informasi ini bisa kita manfaatkan untuk mengarahkan anak-anak bermain permainan tradisional, permainan kekinian, bahkan mainan yang bisa dibuat dengan tangan dari bahan-bahan yang ada di alam atau sekitar rumah. Kita juga bisa mencoba hal-hal baru untuk menarik perhatian anak dan mendorong kreativitas belajarnya. Peneliti tertarik untuk mengambil judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembuatan Mainan dari Bahan Alam” untuk tahun pelajaran 2022/23 di TK Pertiwi Siswarini Kasmaran Kecamatan Pagentan Kabupaten Banjarnegara. Diharapkan dengan membuat mainan mobil-mobilan dari bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak akan tumbuh seiring bertambahnya usia.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik Pengumpulan Data Melalui Observasi dan Dokumentasi Setelah itu, subjek penelitian atau siswa PAUD Pertiwi TK Siswarini Kasmaran dijadikan sebagai sumber data. Metode pengumpulan data, reduksi data, display data, dan verifikasi data adalah salah satu yang digunakan untuk analisis. Reduksi data adalah proses meringkas, memilih hal yang paling penting, memfokuskan pada hal yang penting, mencari tema dan pola, dan membuang data yang tidak perlu. Penyajian data merupakan proses penyajian data yang telah direduksi dan verifikasi data merupakan kelanjutan dari reduksi data dan penyajian data sehingga data dapat disimpulkan dan peneliti masih memiliki kesempatan untuk menerima masukan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi untuk mendapatkan data yang lengkap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Awal Kreativitas AUD di TK Pertiwi Siswarini

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi, peneliti memaparkan hasil penelitian di TK Pertiwi Siswarini Kasmaran adalah sebagai berikut : Selama siklus I penelitian, peneliti melacak setiap langkah yang diambil seorang anak untuk mencapai tujuan mereka. Indikator perolehan kreativitas anak menunjukkan bahwa siswa PAUD di TK Pertiwi Siswarini Kasmaran masih memiliki tingkat kreativitas yang sangat rendah, terlihat pada Siklus I Pertemuan I dengan menggunakan lembar checklist. Saat membuat berbagai bentuk mobil, mayoritas anak masih ragu untuk mencoba aktivitas baru, belum bisa berbagi cerita tentang kreasinya, dan belum bisa bekerja dalam kelompok.

Walaupun pada Siklus I Pertemuan Kedua hanya terdapat beberapa anak lagi, namun anak dengan tingkat kreativitas yang tinggi tetap menguasai anak yang sama. Meskipun demikian, anak-anak sudah mulai memperoleh indikator kreativitas. Memasuki Siklus I Pertemuan Ketiga, kegiatan car games dibagi menjadi beberapa kelompok agar anak-anak yang memiliki kreativitas terbatas dapat berbagi pemikiran dengan teman lainnya. Pada pertemuan ketiga terlihat bahwa membuat mobil dari pelepah pisang meningkatkan kreativitas anak. Guru bertanya kepada anak-anak di akhir kegiatan pembelajaran apakah mereka suka membuat mobil dengan batang pisang.

Anak-anak mengatakan bahwa mereka senang belajar dengan membuat mobil. Dari kemampuan awal anak sebelum dilakukan tindakan terlihat bahwa kreativitas anak sudah berkembang pada Siklus I.

Mengacu dari pengamatan yang dilakukan pada Siklus I bahwa kreativitas seorang anak berbeda dengan anak lainnya. Ada anak yang prestasinya meningkat, anak yang prestasinya menurun, dan anak yang prestasinya tetap. Hasilnya berfungsi sebagai panduan untuk siklus berikutnya. Selama siklus I penelitian, peneliti melacak setiap langkah yang diambil seorang anak untuk mencapai tujuan mereka. Indikator perolehan kreativitas anak menunjukkan bahwa siswa PAUD di TK Pertiwi Siswarini Kasmaran masih memiliki tingkat kreativitas yang sangat rendah, terlihat pada Siklus I Pertemuan I dengan menggunakan lembar checklist. Saat membuat berbagai bentuk mobil, mayoritas anak masih ragu untuk mencoba aktivitas baru, belum bisa berbagi cerita tentang kreasinya, dan belum bisa bekerja dalam kelompok.

Walaupun pada Siklus I Pertemuan Kedua hanya terdapat beberapa anak lagi, namun anak dengan tingkat kreativitas yang tinggi tetap menguasai anak yang sama. Meskipun demikian, anak-anak sudah mulai memperoleh indikator kreativitas. Memasuki Siklus I Pertemuan Ketiga, kegiatan car games dibagi menjadi beberapa kelompok agar anak-anak yang memiliki kreativitas terbatas dapat berbagi pemikiran dengan teman lainnya. Pada pertemuan ketiga terlihat bahwa membuat mobil dari pelepah pisang meningkatkan kreativitas anak. Guru bertanya kepada anak-anak di akhir kegiatan pembelajaran apakah mereka suka membuat mobil dengan batang pisang. Anak-anak mengatakan bahwa mereka senang belajar dengan membuat mobil. Dari kemampuan awal anak sebelum dilakukan tindakan terlihat bahwa kreativitas anak sudah berkembang pada Siklus I.

Terlihat dari pengamatan yang dilakukan pada Siklus I bahwa kreativitas seorang anak berbeda dengan anak lainnya. Ada anak yang prestasinya meningkat, anak yang prestasinya menurun, dan anak yang prestasinya tetap. Hasilnya berfungsi sebagai panduan untuk siklus berikutnya. Peneliti mengamati kegiatan anak-anak dari awal sampai akhir selama penelitian untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Saat membuat mobil dari bahan alami, proses pembelajaran berjalan lancar. Guru dan peneliti berkolaborasi untuk memilih kegiatan yang akan menumbuhkan kreativitas anak. Anak yang sama masih mendominasi pelepah pisang pada Siklus

I yang difokuskan untuk mendorong kreativitas anak melalui bahan alam. Mayoritas anak lainnya masih memenuhi standar bintang tiga.

Peneliti dan pendidik mengajak anak-anak untuk membuat mobil dari bahan alami selama Siklus II. Jenis lain, khusus dibuat dengan kulit jeruk. Anak-anak lebih antusias saat bermain dengan kulit jeruk karena mereka bisa membentuknya menjadi bentuk apapun yang mereka inginkan. Pada siklus II pertemuan kedua, guru dan peneliti menginstruksikan siswa secara berkelompok membuat mobil dari kulit jeruk. Anak-anak akan dapat berkolaborasi dengan teman sebayanya dan memanfaatkan pengalaman mereka sebelumnya saat membuat bentuk mobil sebagai hasilnya. Selain itu, ia memiliki potensi untuk meningkatkan harga diri anak-anak. Masih ada anak yang tidak mau bergabung dengan kelompoknya saat bermain game secara berkelompok karena tidak tergabung dengan teman dekatnya.

Hal ini sengaja dilakukan tanpa tema pada Siklus II agar anak lebih imajinatif dalam membuat mobil dari kulit jeruk. Berdasarkan data sebelumnya, kreativitas anak meningkat sejak diberikan tindakan pada Siklus II. Terdapat sepuluh anak yang memenuhi kriteria sekolah bintang 4, dua anak memenuhi kriteria sekolah bintang 3, satu anak memenuhi kriteria sekolah bintang 2, dan tidak ada anak yang memenuhi kriteria sekolah bintang 4. sekolah bintang 1. Setelah itu, data tersebut dijadikan acuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas selama Siklus I dan II. Rangkuman data Siklus I dan II yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

Hasil penelitian Pada Siklus I berjumlah enam siswa memenuhi standar bintang empat, lima memenuhi standar bintang tiga, dua memenuhi standar bintang dua, dan tidak ada siswa yang memenuhi standar satu bintang. Jumlah anak yang memenuhi kriteria bintang empat meningkat pada Siklus II; jumlah anak yang memenuhi kriteria bintang tiga berkurang menjadi dua, dan jumlah anak yang memenuhi kriteria bintang dua bertambah menjadi satu..

SIMPULAN

Hasil penelitian ini mampu meningkatkan kreativitas anak yang ditunjukkan dengan peningkatan persentase kreativitas sebelum melakukan tindakan hingga tindakan pada Siklus II. Pembelajaran dianggap berhasil karena memenuhi indikator keberhasilan awal, yang mencakup lebih dari 76% dari 13 anak. Dalam pembelajaran anak-anak didorong membuat mainan dari

bahan alam berdasarkan yang mereka lihat dan ide mereka sendiri yang dilakukan secara lugas dan sesuai dengan usia anak TK. Sehingga motivasi dan Pengembangan kreativitas dalam pembelajaran AUD menjadi lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati 2022. *Konsep dan Praktek dalam Bidang Pendidikan Agama Islam: Metode Penelitian Kualitatif Cet. 1*; Pati: Lestari, Al Qalam Media.
- Febi, Chan. 2012. *Jadilah orisinal: Kembangkan sisi kreatif Anda*. Di Jakarta: Utama, PT Gramedia Pustaka
- Suryana Dadan. 2016. *Instruksi untuk Anak Kecil; Simulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Di Jakarta: Kencana.
- Mutiah Diana 2010. *Psikologi Bermain Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Kasmadi. 2013. *Meningkatkan soft skill anak*. Bandung: AlfaBeta.
- Khadijah dkk, 2021. *Perkembangan keterampilan sosial pada masa bayi*. Medan: Kreasi kebebasan.
- Lilis Madyawati. 2017. *Metodologi Perkembangan Bahasa Anak*. Jakarta: Kencana.