

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA  
MELALUI MEDIA BARANG BEKAS  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 25 GOTONG ROYONG  
KECAMATAN AMBULU KABUPATEN JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KH ACHMAD SIDDIQ**  
JEMBER

Oleh:

**Agus Suryanto**  
**NIM T20164079**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2021**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIFITAS SISWA  
MELALUI MEDIA BARANG BEKAS  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 25 GOTONG ROYONG  
KABUPATEN JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan Mem peroleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**Agus Suryanto  
NIM T20164079**

Dosen Pembimbing:



**Dr. Lailatul Usriyah., M.Pd.I**  
NUP: 201606146

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIFITAS ANAK  
MELALUI MEDIA BARANG BEKAS  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 25 GOTONG ROYONG  
KABUPATEN JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022  
SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Jum'at

Tanggal: 24 Desember 2021

Tim Penguji

Ketua



Drs. H. D. Fajar Ahwa, M.Pd.I  
NIP. 196502211991031003

Sekretaris



Muhammad Junaidi, M.Pd.I  
NUP. 20160391

Anggota:

1. Dr. Subakri M.Pd.I
2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I



(.....)

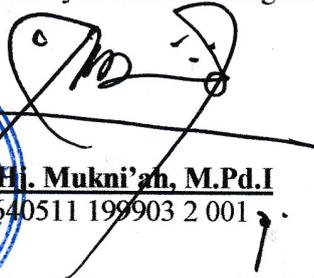
(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I**  
NIP. 19640511 199903 2 001



## MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur.”(Q.S. An- Nahl:78)  
1

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

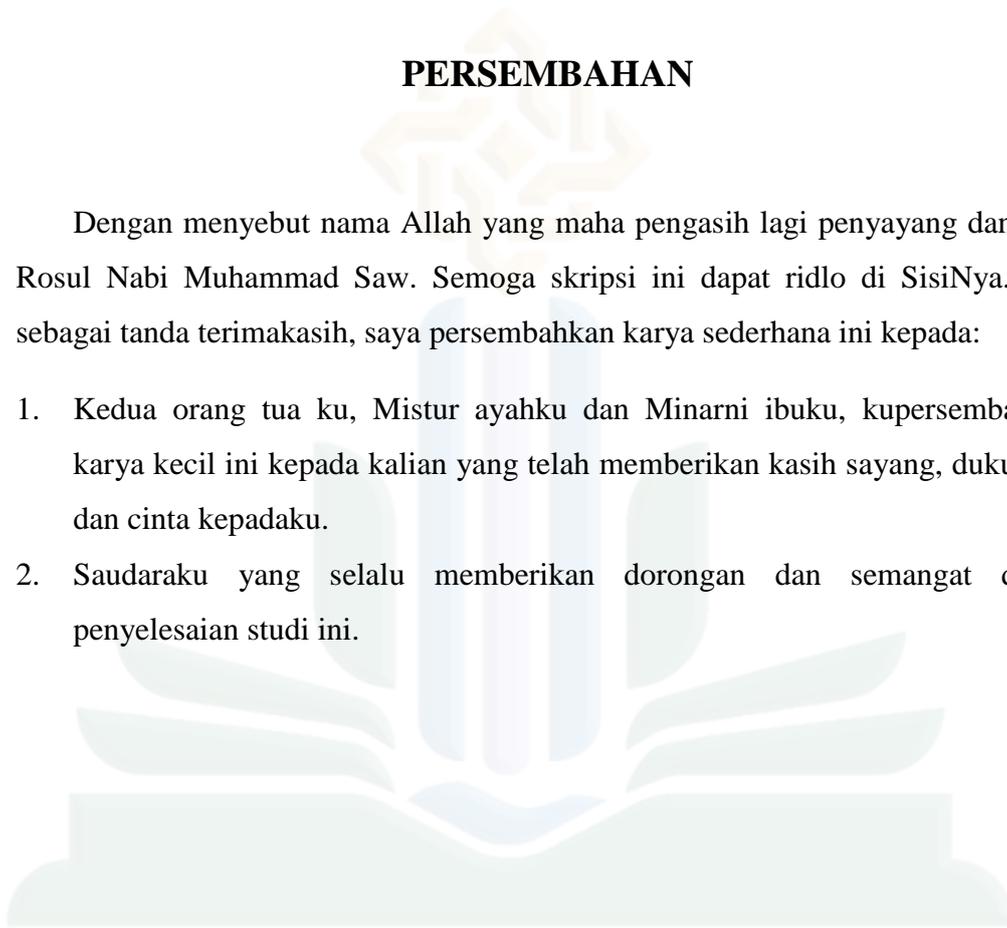
---

<sup>1</sup> Departemen Agama, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Semarang: CV. Toha Putra, 1989), 237

## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi penyayang dan bagi Rosul Nabi Muhammad Saw. Semoga skripsi ini dapat ridlo di SisiNya. Dan sebagai tanda terimakasih, saya persembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tua ku, Mistur ayahku dan Minarni ibuku, kupersempahkan karya kecil ini kepada kalian yang telah memberikan kasih sayang, dukungan dan cinta kepadaku.
2. Saudaraku yang selalu memberikan dorongan dan semangat dalam penyelesaian studi ini.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirrohim*

Segala puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah swt. atas karunia dan limpahan nikmat-Nya sehingga skripsi dengan judul **Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Media Barang Bekas Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022** ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad saw. yang telah menuntun umatnya menuju agama Allah swt. sehingga tercerahkanlah kehidupan saat ini.

Banyak pihak yang terlibat dalam membantu proses penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu patut diucapkan terima kasih teriring do'a *jazaakumullahu ahsanal jaza* kepada mereka yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan dukungan demi penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kelemahan yang perlu diperkuat dan kekurangan yang perlu dilengkapi. Karena itu, dengan rendah hati penulis mengharapkan masukan, koreksi dan saran untuk memperkuat kelemahan dan melengkapi kekurangan tersebut.

Dengan tersusunnya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM. Selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memfasilitasi kami selama proses kegiatan belajar mengajar di lembaga yang di pimpinnya.
2. Ibu Pof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah mengesahkan secara resmi penelitian ini sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
3. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan arahan dan sarannya yang begitu teliti dan memberikan motivasi kepada penulis demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN KHAS Jember yang selalu memberikan arahan dengan sabar, memberikan solusi terbaik bagi penulis, dan telah

menjadi validator dalam proses validasi dari produk yang dihasilkan pada skripsi ini.

5. Eka Puji Lestari, S.Pd, selaku Kepala Madrasah yang telah memberikan izin, membimbing penulis, dan memberikan segala kemudahan bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian guna terselesaikannya skripsi ini.
6. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta karyawan yang telah membantu dan memberikan arahan kepada penulis untuk terselesaikannya skripsi ini.

Teriring doa, semoga Allah swt. memberikan kesehatan, umur yang barokah, kepada kita semua, Amin.

Semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

*Wallohulmuwafieq Ilaa Aqwamith Tharieq*

Jember, Desember 2021

**Agus Suryanto**  
**NIM T20164079**

**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ**  
**JEMBER**

## ABSTRAK

**Agus Suryanto, 2021.** *Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Media Barang Bekas di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022*

**Kata Kunci** : *Kreativitas Anak, Media Barang Bekas.*

Saat ini dapat kita jumpai setiap hari manusia pasti memproduksi sampah yang beraneka ragam jenis dan bentuknya, baik sampah dari plastik, botol, kaleng bekas, daun dan lain sebagainya. Sampah dan bahan bekas yang tidak digunakan tersebut mencemari lingkungan sekitar kita, merusak ekosistem tanah karena sampah tidak dapat diuraikan tanah. Sampah tersebut dapat terurai didalam tanah setelah bertahun-tahun lamanya. Sampah atau bahan bekas tersebut sering kita abaikan kegunaannya. Dengan kreativitas dan inovasi, semua orang dapat mengubah sampah dan bahan bekas tersebut menjadi barang yang berguna.

Dari Konteks penelitian di atas maka fokus penelitian ini yaitu: 1). Bagaimana upaya meningkatkan kreativitas pada aspek proses melalui media barang bekas di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022? 2). Bagaimana upaya meningkatkan kreativitas pada aspek produk melalui media barang bekas di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022?

Tujuan penelitian ini yaitu: 1). Untuk mendiskripsikan upaya meningkatkan kreativitas pada aspek proses melalui media barang bekas di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022 2). Untuk mendiskripsikan upaya meningkatkan kreativitas pada aspek produk melalui media barang bekas di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan fokus dan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik penentuan informasinya menggunakan *purposive sampling*. Teknik penggalian data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan model analisisnya dalam penelitian ini menggunakan model Miles Huberman dan Saldana, yaitu reduksi data, *display data*, mengambil kesimpulan atau verifikasi. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Temuan penelitian ini adalah 1). Upaya meningkatkan kreativitas pada aspek proses melalui media barang bekas dilakukan dengan melibatkan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan gagasannya sendiri yaitu anak bebas berkreasi asalkan sesuai dengan tema. 2). Upaya meningkatkan kreativitas pada aspek produk melalui media barang bekas dilakukan dengan cara membimbing kemampuan kreativitas anak, mengkombinasikan pengetahuannya untuk mencipta produk secara mandiri.

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Definisi Istilah .....	10
F. Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB II Kajian Pustaka</b> .....	13
A. Penelitian terdahulu .....	13
B. Kajian Teori .....	21
1. Kreativitas .....	21
2. Media .....	36
3. Barang Bekas .....	39
<b>BAB III Metode Penelitian</b> .....	41
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	41
B. Lokasi Penelitian .....	41
C. Teknik Penentuan Informan .....	42

D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Teknik Analisis Data.....	44
F. Teknik Keabsahan Data .....	48
G. Tahapan Penelitian .....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
A. Penyajian dan Analisis Data .....	53
B. Temuan Penelitian .....	61
C. Pembahasan .....	64
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>72</b>
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
1. Pernyataan Keaslian Tulisan	
2. Lampiran-lampiran	

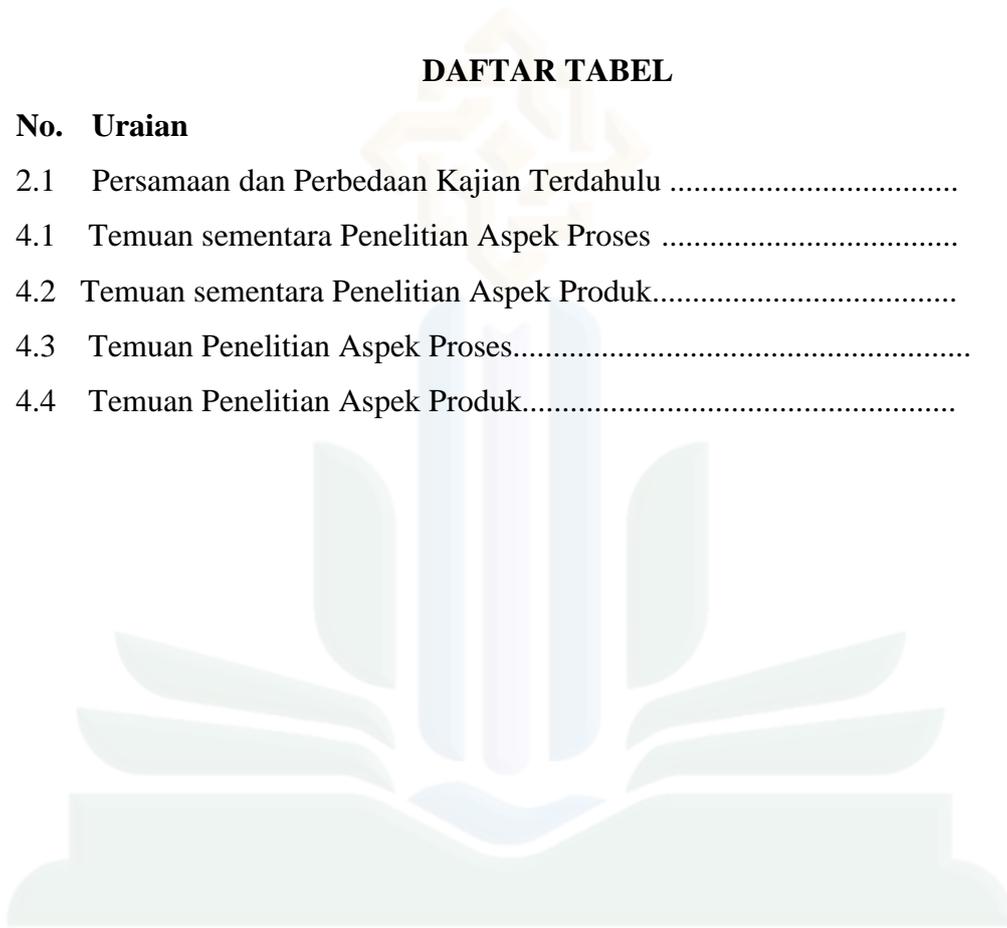
**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

## DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
2.1	Persamaan dan Perbedaan Kajian Terdahulu .....	19
4.1	Temuan sementara Penelitian Aspek Proses .....	56
4.2	Temuan sementara Penelitian Aspek Produk.....	59
4.3	Temuan Penelitian Aspek Proses.....	62
4.4	Temuan Penelitian Aspek Produk.....	63



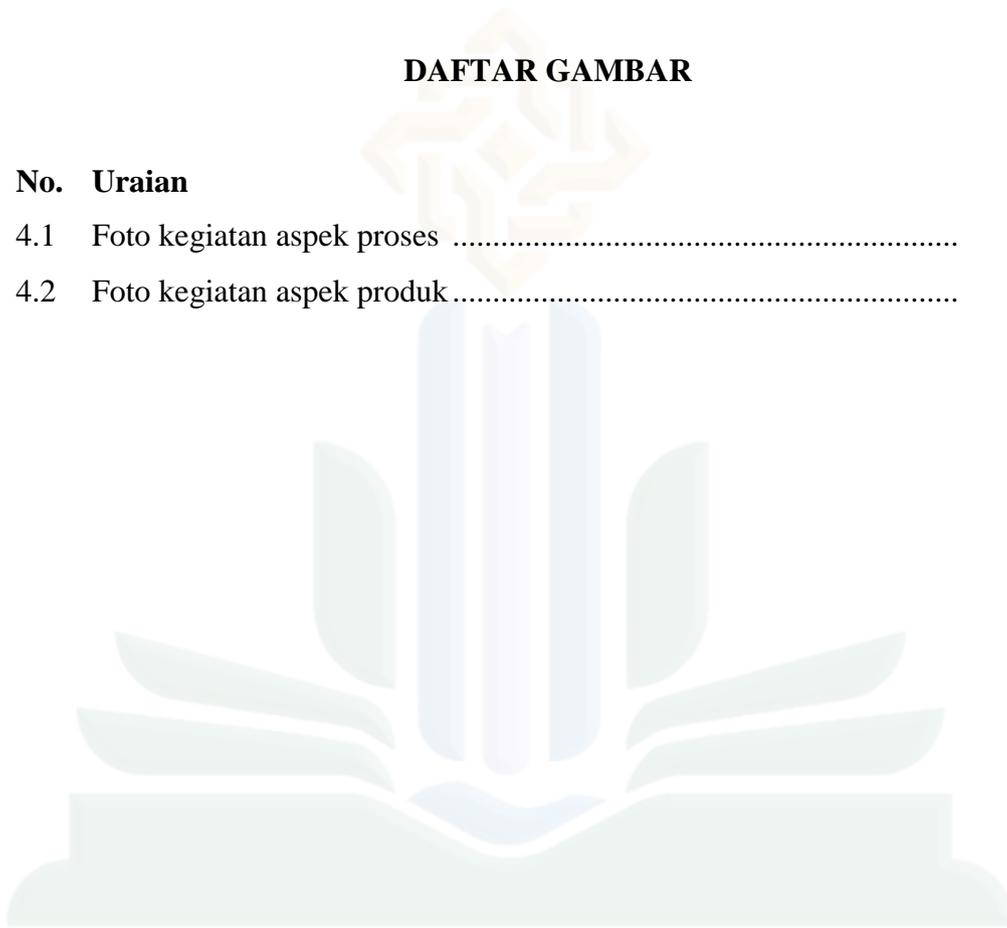
**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ**  
**JEMBER**

## DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal
4.1	Foto kegiatan aspek proses .....	56
4.2	Foto kegiatan aspek produk.....	58



**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan segenap potensi peserta didiknya secara optimal mengembangkan potensi anak kearah yang positif, bukan hanya mengarah kepada ranah kognitif namun juga pada pengembangan ranah psikomotorik dan afektif. Dengan adanya pendidikan, maka anak didik mampu mengembangkan potensi dalam dirinya secara optimal dengan bantuan pihak sekolah. Para pakar pendidikan mengatakan, pendidikan pada masa usia dini sangat menentukan keberhasilan dan kesuksesan seseorang di masa depannya. Karena itu sangat diperlukan pendidikan yang benar-benar baik dan serius dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak.<sup>1</sup>

Dunia anak adalah dunia bermain, dan belajar dilakukan dengan atau bermain yang melibatkan semua indera anak, bermain indentik dengan kegiatan yang menyenangkan, mengembirakan, serta serta dipenuhi suaana suka dan ceria. Dalam bermain, permainan yang dipilih biasanya yang sesuai dengan ke hendak hati sesuai harapan serta mendatangkan keceriaan dan mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya, mengembangkan kreatifitas anak pada usia dini pada setiap tahap perkembangannya.

---

<sup>1</sup> Haryati. 2012. *Aktivitas Cerdas Pengisi Kegiatan Puad*. Yogyakarta: Tugu Publiser

Ketakutan terbesar orang tua, umumnya apabila anak kurang menikmati kehidupan di sekolahnya. Keadaan ini dapat menyebabkan anak merasa tidak nyaman dan tidak dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik di sekolah. Sebaiknya jika anak menikmati keberadaannya di sekolah, belajar akan menjadi saatnya yang menyenangkan bagi anak. Proses belajar pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Dengan kreativitas anak dapat berkembang sesuai dengan karakteristiknya. Proses belajar pada hakikatnya untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

Dengan kreativitas anak dapat berkembang sesuai. Pada Pasal 28 ayat 2 dinyatakan bahwa setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, sedangkan pada pasal 28 C Ayat 2 dinyatakan bahwa setiap anak berhak mengembangkan diri melalui penemuan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia. Selanjutnya berdasarkan UU RI Nomor 23 Tahun. 2002 Pasal 9 ayat 1 tentang Perlindungan Anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pendidikan dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.

Berdasarkan landasan diatas, Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar atau podasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulus dan upaya-upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Setiap anak yang lahir ke dunia ini, pada dasarnya memiliki potensi yang sama. Proses pendidikan di lingkungan yang berbedalah yang menyebabkan aktualisasi potensi manusia satu degan lainnya mengalami perbedaan Sebagaimana sabda Rasulullah SAW. “Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, kedua orangtuanyalah yang menjadikannya sebagai seorang Yahudi, Nasrani, dan Majusi” (HR. Abu Hurairah Radhiyallahu’ anhu). Selain itu, Allah SWT berfirman dalam Al-Qur’an surat Al-Rum ayat 30 yang berbunyi:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ  
 اللَّهُ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Artinya: “Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu, tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui” (QS. Al-Rum [30]: 30).

Dari kedua pernyataan tersebut, jelas bahwa Islam memandang konsep seorang anak sebagai manusia yang memiliki fitrah (kemampuan dasar) yang sama sat dengan yang lainnya, orang tua dan lingkungan yang berperan penting dalam mengebngkan potensi anak.

Mengingat lingkungan yang pertama kali dikenal anak adalah lingkungan keluarga, maka lingkungan ini seyogyanya memberikan suasana yang kondusif agar anak-anak dapat belajar dengan nyaman. Kehadiran orang tua dalam masa-masa awal anak merupakan hal yang penting dalam rangka mengembangkan kreativitas anak pada masa yang akan datang.<sup>2</sup>

Fenomena yang sering terjadi dimasyarakat, banyaknya orang tua dan masyarakat yang menganggap bahwa pendidikan sepenuhnya menjadi tanggung jawab pihak sekolah atau lembaga pendidikan. Disisi lain tidak sedikit orang tua yang berharap terlalu tinggi pada lembaga pendidikan, sehingga banyak orang tua yang berani membayar mahal biaya pendidikan anaknya, padahal lembaga Madrasah Ibtidaiyah hanya memberikan layanan ke pada anak dalam jangka waktu yang sangat terbatas.

Usia Madrasah termasuk Pendidikan Dasar diharapkan dapat membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan kreativitas anak. Selain itu, beberapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungannya, termasuk lingkungan sekolah. Masa kanak-kanak juga masa bermain, karena itu pembelajaran pada anak usia dini dilaksanakan dengan cara bermain sambil belajar.<sup>3</sup>

Saat ini dapat kita jumpai setiap hari manusia pasti memproduksi sampah yang beraneka ragam jenis dan bentuknya, baik sampah dari plastik,

---

<sup>2</sup> Barka Lestari, "Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreatifitas Anak" jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Volume 3, Nomer 1, April 2016, hlm.17.

<sup>3</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana Prenda Media Group, 2010), hlm. 1

botol, kaleng bekas, daun dan lain sebagainya. Sampah dan bahan bekas yang tidak digunakan tersebut mencemari lingkungan sekitar kita, merusak ekosistem tanah karena sampah tidak dapat diuraikan tanah. Sampah tersebut dapat terurai didalam tanah setelah bertahun-tahun lamanya. Sampah atau bahan bekas tersebut sering kita abaikan kegunaanya. Dengan kreativitas dan inovasi, semua orang dapat mengubah sampah dan bahan bekas tersebut menjadi barang yang berguna.

Selain itu, Usia Madrasah juga merupakan masa dimana anak-anak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat, termasuk didalamnya perkembangan kecerdasan, kreativitas, dan kemampuan emosi. Aspek perkembangan setiap anak mengalami perbedaan sesuai dengan karakteristiknya. Salah satunya adalah perkembangan kreativitas

Aspek-aspek perkembangan anak usia madrasah sesuai yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permen) Nomor 137 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini meliputi “Nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni”.

Mengingat pentingnya pendidikan usia dini, peran orangtua maupun guru dalam lembaga pendidikan sangat mempengaruhi kreativitas anak. Dengan memberikan pola asuh yang tepat akan membantu anak untuk mengembangkan.

Manusia merupakan merupakan makhluk unik yang sangat berbeda antara satu dan lainnya. Adanya perbedaan ini tentunya terjadi juga dalam hal kemampuan belajarnya. Seperti dikatakan Prof. Dr. Soejianto Padmowiharjo

bahwa tiada seorang pun yang memiliki kemampuan belajar yang sama. Hal ini disebabkan factor biologis, fisik maupun psikis. Lebih lanjut beliau katakan bahwa perbedaan yang tampak dari kemampuan, belajar meliputi juga bakat, misal kematangan mental, pemahaman, maupun kecerdasannya.<sup>4</sup>

Banyak kita jumpai sekarang ini pemanfaatan sampah dan bahan bekas menjadi barang baru yang memiliki nilai jual. Selain itu pemanfaatan sampah dan bahan bekas dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran di sekolah. Dengan memanfaatkan bahan tersebut proses pembelajaran akan berlangsung efektif tanpa memberatkan beberapa pihak baik guru maupun orang tua karena bahan tersebut mudah didapat tanpa harus mengeluarkan biaya.

Saat ini dapat kita jumpai setiap hari manusia pasti memproduksi sampah yang beraneka ragam jenis dan bentuknya, baik sampah dari plastik, botol, kaleng bekas, daun dan sebagainya. Sampah dan bahan bekas yang tidak digunakan tersebut akan mencemari lingkungan yang ada disekitar kita, merusak ekosistem tanah karena sampah tidak dapat diuraikan tanah. Dengan kreativitas dan inovasi, semua orang dapat mengubah sampah dan bahan bekas tersebut menjadi barang yang berguna.

Dengan begitu anak didik akan lebih merasa senang dan bersemangat apabila mereka dilibatkan langsung dalam pembuatan media itu sebagai media pembelajaran. Selain itu kegiatan ini dapat membangun dan mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus pada anak, mengasah imejinasi serta

---

<sup>4</sup> Taufik Tea, *Inspiring Teaching*, (Jakarta: Gema Insani, 2009) hlm 20.

keaktivitas anak, mengembangkan daya pikir anak, dan melatih konsentrasi pada anak.

Dalam praktiknya pada lembaga madrasah , khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 25 Gotong Royong sudah memanfaatkan media barang bekas untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sekolah tersebut setiap harinya menghasilkan beragam jenis dan bahan bekas dan sekolah tersebut memanfaatkan barang bekas untuk dijadikan praktek supaya anak bisa lebih tahu kegunaan dan manfaat barang bekas. Peserta didik dilibatkan langsung dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran dibuat sendiri dengan bahan yang mudah dicari tanpa harus selalu membeli dan dengan penggunaan bahan bekas tersebut dapat membantu mengurangi pencemaran ekosistem pada tanah. Pembuatan media pembelajaran dapat membangun dan mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus pada anak, mengasah imajinasi serta kreativitas anak, mengembangkan daya pikir anak, dan melatih konsentrasi pada anak.<sup>5</sup>

Sebagaimana yang terjadi di Madrasah ini, kenapa peneliti memilih sekolah tersebut karena menurut hasil observasi yang sudah di lakukan peneliti sebelumnya di sekolah tersebut, masih kurangnya minat anak – anak terhadap hal – hal sekitar yang dapat dimanfaatkan. Karena perkembangan teknologi yang semakin pesat, anak – anak cenderung lebih menyukai hal – hal yang sudah mudah untuk mereka temui. Contohnya karena perkembangan

---

<sup>5</sup> Interview dengan Kepala, Di MIMA 25 Gotong Royong Ambulu jember pada tanggal 20 Januari 2021

teknologi, anak – anak bisa dengan mudah mendapatkan mainan atau barang yang mereka suka melalui handphone mereka. Hal ini dapat berpengaruh kepada minat anak dalam mengembangkan potensi yang mereka miliki.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Barang Bekas di Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember**”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian konteks di atas, maka fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Upaya Meningkatkan Kreativitas pada Aspek Proses Anak Melalui Media Barang Bekas pada siswa MIMA 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember ?
2. Bagaimana Upaya Meningkatkan Kreativitas pada Aspek Produk Anak Melalui Media Barang Bekas pada Bekas pada siswa MIMA 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendiskripsikan Upaya Meningkatkan Kreativitas pada Aspek Proses Anak Melalui Media Barang Bekas Bekas pada siswa MIMA 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember ?

2. Mendiskripsikan Upaya Meningkatkan Kreativitas pada Aspek Produk Anak Melalui Media Barang Bekas pada Bekas pada siswa MIMA 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember ?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun kegunaan dan manfaat yang diharapkan dalam peneliti ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari peneliti ini diharapkan untuk menambah wawasan yang luas bagi semua pihak mengenai pemanfaatan media barang bekas di lembaga Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman tentang strategi sekolah dalam melaksanakan kemampuan kreatifitas pada anak usia Madrasah Ibtidaiyah.

###### b. Bagi UIN KHAS Jember

Menambah literatur perpustakaan UIN KHAS Jember khususnya pada Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

###### c. Bagi MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Jember

Peneliti ini diharapkan menjadi masukan serta solusi atas kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan kreatifitas media barang bekas khususnya bagi sekolah untuk meningkatkan lagi kreatifitas anak.

## E. Definisi Istilah

Definisi istilah pada peneliti ini bertujuan untuk membatasi kemungkinan meluasnya pengertian dan pemahaman terhadap permasalahan yang akan diselesaikan adapun devinisi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Upaya Meningkatkan kreatifitas

Upaya meningkatkan kreatifitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah upaya yang dilakukan guru untuk memaksimalkan kemampuan anak dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi.

### 2. Media

Media yang dimaksud disini adalah suatu alat yang digunakan dan berfungsi menyalurkan informasi.

### 3. Barang bekas

Bahan bekas yang dimaksud disini merupakan benda sisa habis pakai yang kegunaannya tidak seperti barang baru namun dapat menjadi barang yang berguna setelah melalui proses.

Jadi yang dimaksud dengan upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui media barang bekas dari judul penelitian ini adalah upaya yang dilakukan guru untuk memaksimalkan kemampuan anak dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi dengan menggunakan bahan bekas atau benda sisa habis pakai yang dapat di gunakan sehingga seperti barang baru namun dapat menjadi barang yang berguna melalui kreativitas yang menjadi sebuah media pembelajaran.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan berisi deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Berikut ini akan dipaparkan penjelasan dari bab satu hingga bab terakhir, yaitu sebagai berikut:

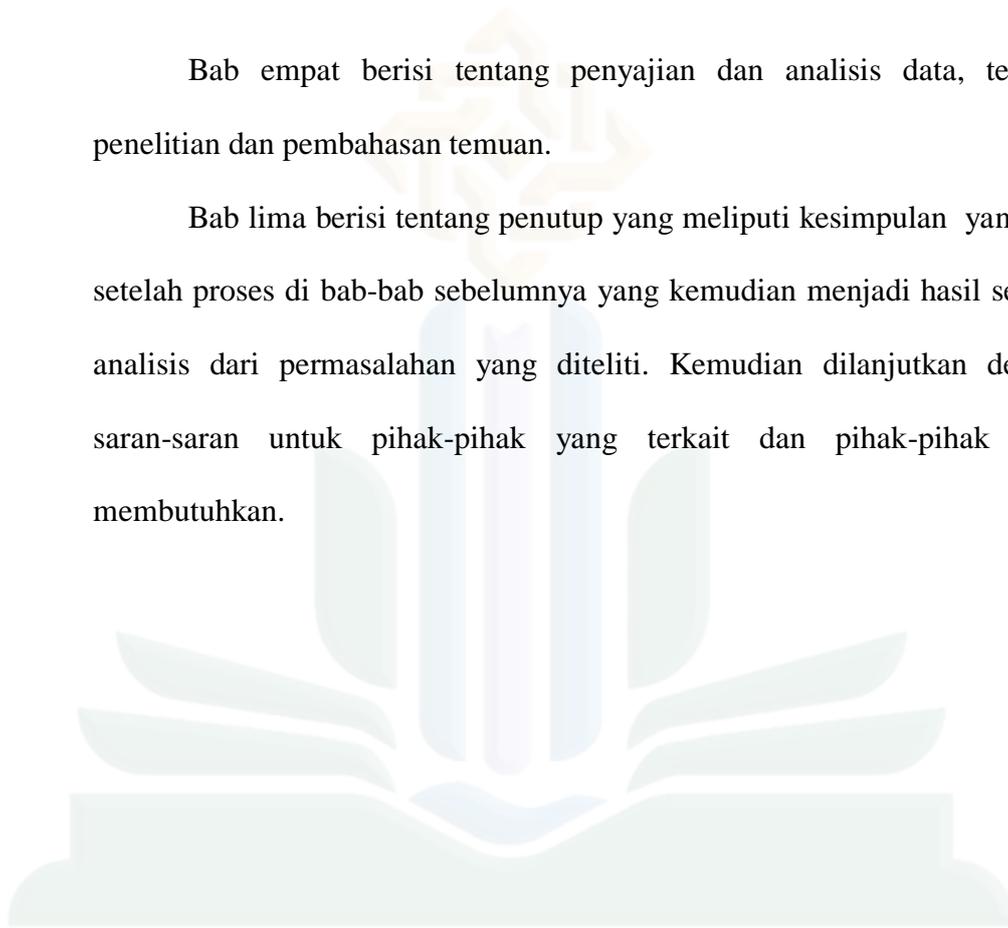
Bab satu berisi pendahuluan, merupakan gambaran global dari judul skripsi yang meliputi: konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan. Fungsi bab ini adalah untuk memperoleh gambaran secara umum mengenai pembahasan dalam skripsi.

Bab dua berisi kajian kepustakaan, pada bab ini akan dipaparkan terkait penelitian terdahulu serta literatur yang berhubungan dengan skripsi. Penelitian terdahulu ini mencantumkan penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan kajian teori yang memuat tentang kreativitas anak melalui media bahan bekas. Fungsi dari bab ini adalah sebagai landasan teori pada bab berikutnya guna menganalisa data yang diperoleh dari penelitian.

Bab tiga berisi metode penelitian, pada bab ini memuat metode yang digunakan yaitu pendekatan dan jenis penelitian, tehnik penentuan informan, tehnik pengumpulan data, tehnik analisis data, tehnik keabsahan data dan tahapan-tahapan penelitian. Fungsi bab ini adalah untuk acuan atau pedoman dalam penelitian, berupa langkah-langkah yang harus diikuti untuk menjawab pertanyaan dalam fokus penelitian.

Bab empat berisi tentang penyajian dan analisis data, temuan penelitian dan pembahasan temuan.

Bab lima berisi tentang penutup yang meliputi kesimpulan yang ada setelah proses di bab-bab sebelumnya yang kemudian menjadi hasil sebuah analisis dari permasalahan yang diteliti. Kemudian dilanjutkan dengan saran-saran untuk pihak-pihak yang terkait dan pihak-pihak yang membutuhkan.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Pada bagian ada beberapa penelitian terdahulu yang berkenaan dengan kreatifitas anak yang telah dilakukan sebelumnya, meliputi perbedaan dan persamaan yang dilakukan.

*Pertama*, penelitian yang dilakukan Nur Anisah pada tahun 2018 dalam skripsinya di Universitas Muhammadiyah Jakarta yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Kreasi Daur Ulang Sampah”. Hasil yang di dapatkan oleh peneliti setelah melakukan penelitian di SDS Raudhatul ulum adalah sebagai berikut, pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara praktik, peneliti melibatkan langsung siswa dan siswi dalam kegiatan pembelajaran, dimana tidak ada batasan – batasan yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa. Pertama – tama peneliti menjelaskan materi sebelum melakukan kegiatan pembuatan praktik, dalam penjelasan materi pembelajaran di selingi dengan sesi tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti, peneliti bermaksud untuk melihat sejauh mana ke aktifan siswa dan sejauh mana pemahaman siswa dengan materi yang diajarkan. Pada kegiatan selanjutnya, peneliti memulai untuk membuat prakarya tetapi peneliti mengaitkan pembuatan prakarya dengan materi ajar yang ada pada buku cetak senibudaya siswa, materi yang diajarkan pada hari itu iyalah membuat gambar seperti pemandangan alam, rumah, dan tumbuh – tumbuhan. Setelah siswa selesai menggambar, siswa diminta untuk memberikan warna pada gambar

yang sudah dibuat siswa, tetapi disini tidak menggunakan pensil warna ataupun crayon, siswa memberikan warna dengan menggunakan potongan – potongan guntingan dari sampah – sampah yang sudah dibawa siswa, peneliti membebaskan siswa untuk berkreasi sesuai keinginan mereka.

*kedua*, penelitian yang di lakukan Anistya Rachmandani pada tahun 2017, dalam skripsinya di Institut Agama Islam Negri Sala Tiga yang berjudul “Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Brang bekas Pada Siswa Kelompok B Di RA Miftahul Huda 1 Lompit Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil penelitian pokok permasalahan ini, yaitu apakah dengan pemanfaatan media barang bekas melipat koran pada siswa dapat meningkatkan kreatifitas anak pada RA kelompok B di RA Miftahul Huda 1 lopait Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. Metode penelitian ini menggunakan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes.<sup>6</sup>

Dari kajian terdahulu diatas persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukn adalah sama-sama meneliti tentang kreatifitas anak tapai berbeda denagn yang diteliti yaitu menngunkan kreatifitas melalui barang bekas sperti aqua plastik.

*Ketiga*, senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Heppy Ernawati paa tahun 2013, dalam skripsi di Universitas Pendidikan Indonesia yang judul “Meningkatkan Kreatifitas Anak melalui Kegiatan Menciptakan Bentuk

---

<sup>6</sup>Anistya Rachmandani, *Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Brang bekas Pada Siswa Kelompok B Di RA Miftahul Huda 1 Lompit Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi (semarang: Institut Agama Islam Negri Sala Tiga 2017).

Kreatif Dari Barang Bekas Piring Styrofoam pada siswa kelompok B di TK Tunas Harapan kecamatan Ratu Agung Kabupaten Bengkulu tahun Ajaran 2016/2017.

Secara umum pokok penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan “ Bagaimana Meningkatkan Kreatifitas Anak pada siswa kelompok B dalam pembelajaran seni rupa melalui kegiatan menciptakan bentuk kreatif dari barang bekas daur ulang apakah terdapat peningkatan kemampuan kreatifitas anak di TK tunas Harapan Setelah melakukan kegiatan belajar melalui media barang bekas dari piring styrofoam. Peningkatan kemampuan dalam kreatifitas anak pada kelompok B melalui kegiatan kreatifitas anak di TK Tunas Harapan kecamatan Ratu Agung Kabupaten Bengkulu tahun Ajaran 2016/2017 berjalan baik karna kegiatan kreatifitas sudah berhasil dilaksanaka.<sup>7</sup>

Dari kajian terdahulu diatas persamaan penelitian tersebut dengan peneliti yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti tentang kreatifitas anak. Sedangkan bedanya terletak pada fokus penelitiannya, pada penelitian tersebut fokus penelitiannya mengfokuskan pada kegiatan media Meningkatkan Kreatifitas Anak melalui Kegiatan Menciptakan Bentuk Kreatif Dari Barang Bekas Piring Styrofoam, sedangkan fokus penelitian pada penelitian yang peneliti lakukan adalah kegiatan kreatifitas anak melalui media barang bekas.

---

<sup>7</sup> Heppy Ernawati, *Meningkatkan Kreatifitas Anak melalui Kegiatan Menciptakan Bentuk Kreatif Dari Barang Bekas Piring Styrofoam* pada siswa kelompok B di TK Tunas Harapan kecamatan Ratu Agung Kabupaten Bengkulu tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi (Bengkulu: Universitas Pendidikan Indonesia 2017).

*Keempat*, penelitian yang dilakukan oleh Badriah Rahmawati pada tahun 2019, dalam Skripsi Institut Agama Islam Negeri Metro “ Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai Di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama Labuhan Ratu Lampung Timur Tahun Ajaran 2018/2019”.

Masalah yang akan diangkat oleh peneliti dibatasi pada kurangnya motivasi anak untuk menuangkan ide atau gagasan pada kegiatan mewarbai kedalam gambar di TK Pertiwi 1 Rajabasa Lama Kelompok B. Permasalahn yang ada di skripsi ini adalah “ Bagaimana Upaya Meningkatkan Keatifitas Anak Melalui Kegiatan Mewarnai di TK Pertiwi 1 Rajabasa Lama.

Peningkatan kemampuan kreatifitas anak dalam mewarnai di TK Pertiwi 1 Rajabasa Lama Lampung tahun ajaran 2018/2019 berjalan dengan baik karena kegiatan pembelajaran kreatifitas anak melalui media menggambar telah berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian.

Dari kajian terdahulu diatas persamaan penelitian tersebut dengan peneliti yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti tentang kreatifitas anak. Sedangkan bedanya terletak pada fokus penelitiannya, pada penelitian tersebut fokus penelitiannya mengfokuskan pada kegiatan media menggambar, sedangkan fokus penelitiannya pada penelitian yang peneliti lakukan adalah kegiatan media barang bekas dari aqua plastik.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Badriah Rahmawati, *Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai Di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama Labuhan Ratu Lampung Timur Tahun Ajaran 2018/2019*. (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro 2019).

*Kelima, Hazlina Fauzia, 2017, dalam skripsi Universitas Islam Negeri Sumatra Utara''Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Balok Di RA Nurul Hasanah Tanjung Medan Marela Tahun Ajaran 2017/2018.*

Fokus masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah bagaimana penerapan kreatifitas melalui permainan balok ini dapat meningkatkan motorik halus bermain permainan balok di RA Nurul Hasanah Tanjung Medan Marela Tahun Ajaran 2017/2018? Metode penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes.

Peningkat kemampuan motorik halus anak dalam bermain permainan balok di sekolah RA Nurul Hasanah Tanjung Medan Marela Tahun Ajaran 2017/2018 berjalan baik karena kegiatan pembelajaran keterampilan motorik halus anak telah berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian.

Dari kajian terdahulu di atas persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang kreatifitas anak . sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya, pada peneliti tersebut fokus penelitiannya mengfokuskan pada kegiatan bermain permainan balok , sedangkan fokus penelitian pada peneliti lakukan adalah kegiatan menggunakan media barang bekas dari plastik.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Hazlina Fauzia, *Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Balok Di RA Nurul Hasanah Tanjung Medan Marela Tahun Ajaran 2017/2018*

*keenam*, penelitian yang dilakukan oleh Febrina Dwi Maryati, 2017, dalam skripsi Universitas Islam Nengri Raden Intan Lampung, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Priyek di RA Cendikia Al Madani Ngabur Pesisir Barat Tahun Ajaran 2016/2017.

Fokus masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah bagaimana penerapan kreatifitas melalui media proyek meningkatkan kemampuan motorik halus di Ra Cendikia Al Madani Ngabur Pesisir Barat Tahun Ajaran 2016/2017? Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

Peningkatan kreatifitas anak menggunakan media proyek d RA Cendikia Al Madani Ngabur Pesisir Barat Tahun Ajaran 2016/2017 berjalan dengan baik karena kegiatan pembelajaran keterampilan motorik halus anak telah berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam peneliti.<sup>10</sup>

Dari kajian terdahulu di atas persamaan peneliti tersebut dengan peneliti yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang kreatifitas anak. Sedangkan berbedaannya terletak pada fokus penelitiaanya mengfokuskan pada peneliti yang peneliti lakukan adalah kegiatan mendaur ulang barang bekas dari plastik.

---

<sup>10</sup> Febrina Dwi Maryati, *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Priyek* di RA Cendikia Al Madani Ngabur Pesisir Barat Tahun Ajaran 2016/2017.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan**

No	Nama judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian		Orosinalitas
		Persamaan	Perbedaan	
1.	Nur Anisah pada tahun 2018 dalam skripsinya di Universitas Muhammadiyah Jakarta yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Kreasi Daur Ulang Sampah”.	Sama sama membahas kreativitas anak	Membuat prakarya pada SBDB	Sedangkan peneliti ini membahas mendaur ulang media barang bekas seperti aqua plastik
2.	Anistya Rachmandani Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Brang bekas Pada Siswa Kelompok B Di RA Miftahul Huda 1 Lompit Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2016/2017”.	Penelitian Anistya Rachmandani sama-sama membahas kreatifitas anak	Penelitian Anistya Rachmandani membahas kegiatan kreatifitas melipat koran  Sedangkan penelitian ini membahas kegitan mendaur ulang media barang bekas seperti aqua plastik	Sedangkan peneliti ini membahas mendaur ulang media barang bekas seperti aqua plastik
3.	Meningkatkan Kreatifitas Anak melalui Kegiatan Menciptakan Bentuk Kreatif Dari Barang Bekas Piring	Penelitian Heppy Emawati sama-sama membahas kreatifitas anak	Penelitian Heppy Emawati membahas kreatifitas dari	Sedangkan peneliti ini membahas

	Styrofoam pada siswa kelompok B di TK Tunas Harapan kecamatan Ratu Agung Kabupaten Bengkulu tahun Ajaran 2016/2017.		media barang bekas piring Styrofoam  Sedangkan penelitian ini membahas kegiatan mendaur ulang media barang bekas seperti aqua plastik	kegiatan mendaur ulang media barang bekas seperti aqua plastik
4.	Badriah Rahmawati Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai Di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama Labuhan Ratu Lampung Timur Tahun Ajaran 2018/2019.	Penelitian Badriah Rahmawati sama-sama membahas kreatifitas anak	Penelitian Badriah Rahmawati membahas kreatifitas melalui kegiatan mewarnai  Sedangkan penelitian ini membahas kegiatan mendaur ulang bahan bekas dari aqua plastik	Sedangkan peneliti ini membahas kegiatan mendaur ulang barang bekas seperti aqua plastik
5.	Hazlina Fauzia, Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Balok Di RA Nurul Hasanah Tanjung Medan Marela Tahun Ajaran 2017/2018	Penelitian Hazlina Fauzia sama-sama membahas kreatifitas anak	Penelitian Hazlina Fauzia membahas kreatifitas anak melalui permainan menyusun balok  Sedangkan peneliti ini membahas kegiatan mendaur ulang barang bekas dari aqua plastik	Sedangkan peneliti ini membahas kegiatan mendaur ulang barang bekas dari aqua plastik

6.	Febrina Dwi Maryati, Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek di RA Cendikia Al Madani Ngabur Pesisir Barat Tahun Ajaran 2016/2017	Peneliti Febrina Dwi Maryati sama-sama membahas kreatifitas anak	Peneliti Febrina Dwi Maryati membahas kreatifitas anak melalui metode proyek  Sedangkan peneliti ini membahas kegiatan mendaur ulang media barang bekas dari aqua plastik	Sedangkan peneliti ini membahas kegiatan mendaur ulang media barang bekas dari aqua plasti
----	---	--	---	--

Berdasarkan kajian terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengembangkan ketiga penelitian terdahulu yang sama membahas tentang upaya meningkatkan kreatifitas anak melalui kegiatan yang berbeda yaitu menggunakan barang bekas pada aspek proses dan aspek produk.

## B. Kajian Teori

### 1. Keatifitas

#### a. Pengertian Kreativitas

Perkembangan kreativitas sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan otak. Lahirnya kreativitas dalam bentuk gagasan maupun karya nyata merupakan perpaduan antara fungsi kedua belahan otak tersebut. Kreativitas adalah proses menantang ide-ide dan cara-cara melakukan hal-hal yang sudah diterima untuk menemukan

solusi-solusi atau konsep-konsep baru.<sup>11</sup>

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan bahwa kreativitas berasal dari kata kreatif yaitu memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta, sedangkan kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta.<sup>12</sup>

Hurlock dalam bukunya menyatakan bahwa kreativitas adalah proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru berbeda dan orisinal.<sup>13</sup>

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati dalam bukunya, Supriadi menambahkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.<sup>14</sup>

Utami Munandar menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Lebih lanjut lagi Utami Munandar menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas individu. Kreativitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi

---

<sup>11</sup> George P Boulden, *Mengembangkan Kreativitas Anda*, (Jogjakarta: Dholpin Books, 2006), hlm. 10

<sup>12</sup> Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 599

<sup>13</sup> Hurlock E B, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hlm. 3

<sup>14</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak Kanak...*, hlm. 15

berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri.<sup>15</sup>

Moustakas juga menyatakan bahwa kreativitas adalah kegiatan yang berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengakualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam berhubungan dengan diri sendiri, alam dan orang lain.<sup>16</sup>

Suryosuboroto mengatakan kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non aptitude*, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.<sup>17</sup>

Sejalan dengan pendapat di atas Suratno mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berbeda untuk menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan persoalan dengan caranya sendiri. Seseorang yang kreatif ingin memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai aktivitas, seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Semua hal tersebut dilakukan sebagai upaya menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang pernah ada

---

<sup>15</sup> Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana, 2007), hlm. 62

<sup>16</sup> Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), hlm. 38

<sup>17</sup> B Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm. 191

untuk memecahkan suatu masalah serta dilakukan dengan caranya sendiri agar seseorang merasa puas akan hasil yang telah dia ciptakan.<sup>18</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa suatu obyek tertentu serta mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri. Di dalam menghasilkan gagasan maupun suatu produk yang baru dan orisinal tersebut, pendidik perlu memperhatikan aspek-aspek kreativitas yang menjadi indikator untuk digunakan sebagai acuan dalam mengukur kreativitas anak, sehingga kreativitas dapat berkembang secara optimal.

#### **b. Aspek-Aspek Kreativitas**

Aspek kreativitas menurut Pernes dalam Nursisto, meliputi:

- 1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan dalam mengemukakan ide-ide untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
- 3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon unik.
- 4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi

---

<sup>18</sup> Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dirjren Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), hlm. 24

kenyataan.

- 5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan dalam menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.<sup>19</sup>

Selain itu, aspek kreativitas menurut Martini Jamaris yaitu:

- 1) Kelancaran

Kelancaran yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikiran anak dengan lancar.

- 2) Kelenturan

Kelenturan yaitu kemampuan anak untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide-ide yang dimilikinya.

- 3) Keaslian

Keaslian yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri. Hasil karya yang dihasilkan anak lebih unik dan berbeda dengan lainnya.

- 4) Elaborasi

Elaborasi yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada di dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak

---

<sup>19</sup> Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*, (Yogyakarta: Mitra Gama Widya, 2000), hlm. 31

terpikirkan atau terlihat orang lain.<sup>20</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kreativitas anak meliputi *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (keterperincian), *sensitivity* (kepekaan), dan kelenturan.

Di dalam penelitian ini, peneliti lebih merujuk pada aspek-aspek kreativitas anak menurut Martini Jamaris yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi. Setelah mengetahui aspek-aspek kreativitas di atas, untuk mengetahui bahwa anak tersebut kreatif, kita perlu mengetahui ciri-ciri kreativitas. Dengan demikian pendidik tidak salah dalam memberikan label kreatif pada anak.

### c. Ciri-ciri Kepribadian Anak Kreatif

Menurut Supriadi ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu kategori kognitif dan kategori non kognitif. Ciri kategori kognitif antara lain orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri kategori non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

Kategori kognitif dan kategori non kognitif ini keduanya sangat berkaitan dan sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan suatu hasil apapun.

Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak

---

<sup>20</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak Kanak...*, hlm. 42

saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.<sup>21</sup>

Berdasarkan uraian di atas, Supriadi mengidentifikasi 24 ciri kepribadian kreatif yang ditemukan dalam berbagai studi, yaitu:

- 1) Terbuka terhadap pengalaman baru.
- 2) Fleksibel dalam berpikir dan merespon.
- 3) Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.
- 4) Menghargai fantasi.
- 5) Tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif.
- 6) Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.
- 7) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
- 8) Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti.
- 9) Berani mengambil resiko yang diperhitungkan.
- 10) Percaya diri dan mandiri.
- 11) Memiliki tanggungjawab dan komitmen terhadap tugas.
- 12) Tekun dan tidak mudah bosan.
- 13) Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah.
- 14) Kaya akan inisiatif.
- 15) Peka terhadap situasi lingkungan.
- 16) Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan.

---

<sup>21</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan...*, hlm. 17

- 17) Memiliki citra diri dan stabilitas emosional yang baik.
- 18) Tertarik pada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki.
- 19) Memiliki gagasan yang orisinal.
- 20) Mempunyai minat yang luas.
- 21) Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri.
- 22) Kritis terhadap pendapat orang lain.
- 23) Senang mengajukan pertanyaan yang baik.
- 24) Memiliki kesadaran eti-moral dan estetika yang tinggi.<sup>22</sup>

Di dalam penelitian ini anak kreatif adalah anak yang mampu membuat hasil karya dengan tekun, fleksibel dalam berpikir dan merespon, berani mengambil resiko, serta tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah dalam menciptakan ide ataupun karya baru yang orisinal. Dari ciri-ciri di atas, seorang pendidik harus mengembangkan kreativitas anak dengan optimal sehingga mencapai tujuan peningkatan kreativitas yang diharapkan.

#### **d. Tahapan Proses Kreatif**

Proses kreatif berlangsung mengikuti tahapan-tahapan tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Apa yang dapat diamati ialah gejalanya berupa perilaku yang ditampilkan oleh individu. Menurut

---

<sup>22</sup> Endiyah Murniati, *Pendidikan dan Bimbingan Anak Kreatif...*, hlm. 24

Asrori ada empat tahapan proses kreatif, yaitu persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), verifikasi (*verification*) yang dimaksudkan adalah:

1) *Persiapan (preparation)*

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Individu mencoba memikirkan berbagai alternatif pemecahan terhadap masalah yang dihadapi itu. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajagi berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu. Namun, pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah. Pada tahap ini masih diperlukan pengembangan kemampuan berpikir divergen.

2) *Inkubasi (incubation)*

Pada tahap ini proses pemecahan masalah “dierami” dalam alam prasadar. Individu seakan-akan melupakannya. Jadi, pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan mengendapkannya dalam alam prasadar. Proses inkubasi ini dapat berlangsung lama (berhari-hari atau bahkan bertahun-tahun). Dan juga bisa sebentar (beberapa jam saja) sampai kemudian timbul inspirasi atau gagasan untuk

pemecahan masalah.

### 3) Iluminasi (*illuminatioun*)

Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya “*insight*”. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan baru serta proses- proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan baru itu. Ini timbul setelah diendapkan dalam waktu yang lama atau bisa sebentar pada tahap inkubasi.

### 4) Ferifikasi (*verification*)

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang telah muncul itu dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya pada realitas. Pada tahap ini pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen. Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh kritik. Firasat harus diikuti oeh pemikiran logis. Keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati. Dan, imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas.<sup>23</sup>

## e. Strategi Pengembangan Kreativitas

Gagasan-gagasan yang kreatif, hasil-hasil karya kreatif tidak muncul begitu saja. Untuk dapat menciptakan suatu yang bermakna diperlukan persiapan. Masa seorang anak didik dibangku sekolah termasuk juga merupakan pendidikan untuk mempersiapkan agar anak dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya. Dengan

---

<sup>23</sup> Asrori, *Psikologi Pembelajaran...*, hlm. 71

demikian, semua data memungkinkan seseorang mencipta, yaitu dengan menggabungkan unsur-unsur yang ada menjadi baru.

Istilah kreativitas dapat dijelaskan dan dikembangkan melalui strategi 4P, yaitu sebagai pribadi, proses, pendorong, dan produk.

#### 1) Pribadi

Ditinjau dari segi pribadi, kreativitas dapat diartikan sebagai adanya ciri-ciri sifat kreatif pada pribadi tertentu. Ciri-ciri tersebut terdiri dari perilaku efektif, kognitif, dan psikomotorik. Dari segi ini, orangtua dan pendidik harus yakin bahwa setiap anak pada dasarnya memiliki potensi kreatif, hanya bidang dan derajatnya saja yang berbeda. Namun, perbedaan inilah yang menunjukkan keunikan pada tiap-tiap individu. Keunikan ini harus senantiasa dihargai pada setiap anak sehingga mereka tidak selalu dituntut akan hal-hal yang sama dengan anak lain.

#### 2) Proses

Ditinjau dari prosesnya, kreativitas dapat dilihat sebagai kegiatan bersibuk diri yang berdaya guna. Individu bermain dengan gagasan-gagasannya tanpa perlu menekankan pada apa yang dihasilkan pada proses tersebut, namun lebih menghargai keasyikan individu yang timbul dari keterlibatannya dalam kegiatan yang penuh tantangan.

### 3) Pendorong

Kreativitas diartikan sebagai pendorong baik internal ataupun eksternal. Internal diartikan bahwa tenaga pendorong berasal dari diri sendiri meliputi hasrat dan motivasi yang kuat pada individu seperti pengalaman-pengalaman, sikap orangtua yang menghargai kreativitas anak, tersedianya sarana dan prasarana yang menunjang sikap kreatif. Untuk itu, bila orangtua dan pendidik sudah mengenal potensi pribadi anak, maka akan ada penghargaan atas keunikan kreativitas anak yang selanjutnya akan ditunjang dengan dorongan eksternal serta internal dan dilain pihak anak dengan sendirinya akan menyibukkan diri dalam aktivitas yang kreatif.

### 4) Produk

Ditinjau dari produknya, kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru. Pengertian “baru” di sini tidak perlu berarti benar-benar baru namun dapat berarti kombinasi atau gabungan dari beberapa hal yang sebelumnya sudah ada. Dalam hal ini data, informasi, serta bahan- bahan pengalaman yang kaya sangat dibutuhkan dalam menciptakan produk baru itu.<sup>24</sup>

#### **f. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas**

Menurut Clark faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas tersebut dikelompokkan menjadi dua kelompok yakni faktor pendukung

---

<sup>24</sup> Suryadi, *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak Berbagai Masalah Pendidikan dan Psikologi*, (Jakarta: Edsa Mahkota, 2006), hlm. 91

dan faktor penghambat kreativitas, yaitu:

- 1) Faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas:
  - a) Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
  - b) Situasi yang memungkinkan timbulnya banyak pertanyaan.
  - c) Situasi yang mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
  - d) Situasi yang mendorong tanggungjawab dan kemandirian.
  - e) Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memprakirakan, menguji hasil prakiraan, dan mengkomunikasikan.
  - f) Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan poyensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda umumnya oranglain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
  - g) Posisi kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif daripada anak laki-laki yang lahir kemudian).
  - h) Perhatian orangtua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.
- 2) Faktor-faktor yang menghambat perkembangan kreativitas:
  - a) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian menanggung resiko atau mengejar sesuatu yang belum

diketahui.

- b) Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
- c) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan.
- d) Stereotip peran seks/jenis kelamin.
- e) Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
- f) Otoritarianisme.
- g) Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.<sup>25</sup>

3) Lehmen dalam bukunya juga memberikan gambaran tentang beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas anak. Faktor tersebut adalah faktor lingkungan yang di dalamnya meliputi:

- a) Rumah

Dirumah banyak kondisi-kondisi yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Rumahlah yang dianggap sebagai lingkungan pertama yang membangkitkan kemampuan alamiah anak untuk bersikap kreatif. Untuk itu penting bagi orangtua agar menyadari bahwa setiap anak memiliki kepribadian yang unik, pribadi yang mempunyai minat dan bakat berbeda-beda. Tanggungjawab orangtua adalah mengenal potensi anaknya dan dapat menciptakan suasana di dalam keluarga yang dapat memupuk perwujudan bagi anaknya.

---

<sup>25</sup> Asrori, *Psikologi Pembelajaran...*, hlm. 74

b) Sekolah

Sekolah kerap lebih banyak memberikan penghargaan pada berpikir konvergen daripada berpikir konvergen. Dengan cara seperti ini tentunya dapat menghambat kreativitas berpikir anak. Untuk itu pembelajaran-pembelajaran di sekolah harus dibuat sedemikian rupa agar anak dapat berpikir secara holistik dan dapat memperkaya dan memberi makna pada perkembangan kreativitasnya.

c) Sosial

Sosial yang dimaksud berkaitan dengan kondisi masyarakat yang ada, sikap mereka yang kurang mendukung sikap kreatif anak dan kurang memberikan penghargaan pada usaha-usaha kreativitas merupakan salah satu hal yang dapat menghambat munculnya kreativitas. Untuk itu orangtua, pendidik, dan masyarakat harus menyediakan suasana yang kondusif dalam upaya pengembangan kreativitas anak.

d) Faktor keuangan

Anak-anak yang berasal dari latar belakang status ekonomi sosial tinggi cenderung lebih kreatif daripada yang berasal dari status ekonomi rendah karena mereka mempunyai fasilitas yang dapat menunjang perkembangan kreativitas mereka. Kemungkinan lain ini ada kaitannya dengan metode pola asuh, dimana keluarga yang mempunyai status ekonomi

tinggi lebih demokratis, sedangkan pada keluarga yang mempunyai status ekonomi sosial rendah lebih bersikap otoritarian. Dengan pola asuh yang demokratis anak mempunyai peluang untuk dapat mengekspresikan diri, minat, dan akitivitasnya sendiri.

e) Kurangnya waktu luang

Orangtua selalu mengawasi waktu anak saat bermain, terlalu khawatir, menuntut kepatuhan, terlalu banyak melontarkan kritik pada anak dan jarang memuji hasil kreativitasnya adalah sebuah lingkungan yang tidak memberi kebebasan pada anak. Sebuah lingkungan yang memberi kebebasan anak untuk mengungkapkan diri, mengungkapkan pikiran dan perasaannya tanpa takut dicela, ditertawakan atau dihukum. Jika segala ungkapan itu diterima dan dihargai oleh orangtua, anak akan cenderung mengulangnya, kemudian menjadikannya pola perilaku yang mampu mendorong bakat kreatifnya.<sup>26</sup>

## 2. Media

### a. Pengertian media

Geralch dan Ely mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian, yang

---

<sup>26</sup> Suryadi, *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak Berbagai Masalah Pendidikan dan Psikologi...*, hlm. 93

membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>27</sup>

Dalam proses proses pembelajaran media sangatlah penting perannya, dengan media proses pembelajaran di dalam kelas akan terasa menyenangkan dan tidak membosankan. Secara etimologi ( Bahasa/ Lughowi), kata media berasal dari kata latin medius dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.<sup>28</sup>

Secara garis besar media adalah manusia adalah materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan bagian dari media.<sup>29</sup>

#### b. Fungsi media dalam pembelajaran

Awalnya difungsikan sebagai alat bantu sederhana dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kehadiran media yang disertai ketepatan penggunaannya, media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan kegiatan pembelajaran dan penyampaiannya informasi. media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda tergantung pada factor-faktor yang menentukan banyaknya

<sup>27</sup> Hasnida, " Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini."(Jakarta: PT Luxima Metro Media, 2014),33

<sup>28</sup> Rasimin, dkk. 2012. *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Trust Media Publishing

<sup>29</sup> Robet Heinich dkk (1982: 6)

pengalaman mereka, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Objek yang dimaksud dapat berupa nyata, miniature, model, maupun berupa gambar-gambar yang disajikan secara audio visual dan audial.

2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu objek, yang disebabkan oleh :

- a) objek terlalu besar
- b) objek terlalu kecil
- c) objek yang bergerak terlalu lambat
- d) objek yang bergerak terlalu cepat
- e) objek yang terlalu kompleks
- f) objek yang bunyinya terlalu halus
- g) objek yang bahaya yang mengandung resiko tinggi.

Melalui penggunaan media yang tepat, semua objek itu dapat disajikan secara efektif kepada peserta didik.

- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamat.

### 3. Barang Bekas

#### a. Pengertian

Barang bekas adalah sampah, biasanya benda tersebut langsung dibuang seperti plastik bekas, kaleng bekas, kain perca, koran bekas, yang banyak dijumpai dimana-mana.<sup>30</sup> Menurut Iskandar bahan bekas yang dimaksudkan adalah semua barang yang telah dipergunakan atau tidak dipakai lagi atau dapat dikatakan sebagai barang yang telah diambil bagian utamanya.<sup>31</sup>

Montolalu mengemukakan beberapa aneka ragam bahan bekas yang dapat digunakan sebagai media bermain diantaranya:

##### 1) Kertas Bekas

Kertas bekas ini sangat mudah diperoleh terutama di rumah maupun di sekolah. Kita dapat mengumpulkannya dan menggunakannya untuk kegiatan bermain, terutama permainan dalam meningkatkan perkembangan bahasa, juga motorik halus dan bahkan sebagai alat musik perkusi.

##### 2) Kardus/Karton

Terkadang di rumah atau sekolah suka mengadakan pesta, setelah pesta usai banyak yang ditinggalkan sampah-sampah diantaranya berupa kardus atau piring-piring kertas berbagai ukuran besar, kecil, tipis, tebal, dapat juga kardus diperoleh dari pembelian barang di toko yang dikemas dengan menggunakan

<sup>30</sup> Suerna Dwi Lestari, "*Kreasi Barang Bekas*". (Bandung: Balai Pustaka, 2013),1

<sup>31</sup> Agus Iskandar, "Daur Ulang Sampah". (Jakarta: Azka Mulia Media, 2006),2

kardus. Kardus ini dapat sebagai balok kardus untuk kegiatan membangun, penyimpanan alat mainan yang kecil, alat musik, panggung boneka, dan lain-lain.

### 3) Kain/ Bahan Kaos

Kain Perca yang dapat kita peroleh dari penjahit atau pakain, baju, kaos kaki bahkan sarung tangan yang sudah tidak terpakai dapat digunakan untuk membuat berbagai media bermain seperti permainan mencari motif yang sama (visual), kasar, halus, boneka tangan, alat mencap, permainan motorik halus, dan masih banyak lagi permainan lainnya yang dapat diciptakan dengan bahan ini.

### 4) Plastik dan Kaleng

Gelas, botol, tas plastik dan lain-lain dapat kita pergunakan berbagai kegiatan maupun alat bermain. Botol-botol dengan berbagai ukuran banyak sekali manfaatnya. Bisa kita jadikan sebagai alat peraga seperti boneka tangan, alat komunikasi, alat musik juga untuk mengukur/alat menakar ketika bermain pasir/ air.

### 5) Tali

Tali plastik, rafia, goni, wol dapat digunakan untuk berbagai kegiatan maupun alat main. Tali plastik yang besar, sedang maupun kecil banyak manfaatnya. Tali rafia cocok untuk kegiatan menjahit bentuk-bentuk yang digambarkan di atas papan triplek atau karton tebal. Berbagai anyaman wol juga dapat

digunakan sebagai bahan untuk menjahit silang, alat untuk melukis atau mencap.<sup>32</sup>



UIN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

<sup>32</sup> Montolalu dkk, “ *Bermain dan Permainan Anak.*”(Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), h. 810-811

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sedangkan pengertian penelitian kualitatif itu sendiri adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi yang berupa data-data tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati.<sup>33</sup>

Sedangkan jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research) dapat juga dianggap sebagai pendekatan dalam penelitian kualitatif sebagai metode untuk mengumpulkan data kualitatif. Ide pentingnya adalah bahwa peneliti berangkat ke lapangan untuk mengadakan pengamatan tentang suatu fenomena dalam suatu keadaan alamiah.<sup>34</sup>

Alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif karena untuk memudahkan peneliti dalam menggambarkan dan menyimpulkan serta menganalisis sebuah data terlebih penggunaan pendekatan kualitatif ini sesuai dengan sifat masalah yang diteliti.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini yaitu di MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Kabupaten Jember dengan pertimbangan bahwa di sekolah ini sering menggunakan media barang bekas dalam pembelajarannya.

---

<sup>33</sup> Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 5-6

<sup>34</sup> *Ibid*, 26

### C. Teknik Penentuan Informan

Subjek penelitian merupakan informasi tentang fenomena-fenomena situasi sosial yang berlaku dilapanagn orang yang dijadikan sebagai sumber data atau sumber informasi oleh peneliti untuk riset yang dilakukannya dalam penelitian.

Pemilihan informan ditetapkan sebagai berikut:

1. Ibu Eka Puji Lestari, S.Pd, Kepala MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Jember.
2. Putra Hadika, Guru MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Jember.
3. Erlangga Satria Pamungkas, siswa MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Jember.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dapat dikatakan absah, apabila data yang diperoleh dapat diuji kebenarannya. Untuk memperoleh data yang valid, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

1. Teknik Pengamatan (Observasi)

Metode observasi adalah usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang terstandart.

Dengan menggunakan metode ini orang melakukan pengamatan mencatat secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki, tanpa mengajukan pertanyaan-pertanyaan meskipun objeknya orang.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif*, ( Bandung: Alfabeta, 2013), 109.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipan aktif, jadi dalam hal ini peneliti datang ditempat kegiatan orang yang diamati dan ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Adapun data yang diperoleh melalui observasi ini adalah: Aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan tanggapan antar pertanyaan itu. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur.<sup>36</sup>

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang ditanyakan.

Dalam wawancara tidak terstruktur, peneliti belum mengetahui secara pasti data apa yang diperoleh, sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipan aktif, jadi dalam hal ini peneliti datang ditempat kegiatan orang yang diamati dan ikut terlibat dalam

---

<sup>36</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif...*, 116

kegiatan tersebut. Adapun data yang diperoleh melalui observasi ini adalah: Aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran.

### 3. Dokumentasi

Istilah dokumenter atau dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang yang tertulis. Alat pengumpul datanya yaitu form dokumentasi atau form pencatatan dokumen. Sedangkan sumber datanya berupa catatan atau dokumen. Dengan demikian metode dokumenter berarti upaya pengumpulan data dengan menyelidiki benda-benda tertulis yang berupa buku, majalah, notulen rapat dan lain-lain.

Adapun data yang diperoleh dari dokumenter sebagai berikut: Sejarah berdirinya lembaga, profil lembaga, Visi, misi dan Tujuan, data siswa, data guru dan data yang berkaitan dengan fokus penelitian. Serta dokumen lain yang relevan yang diperoleh dari berbagai sumber yang diakui validitasnya dalam memperkuat analisis objek pembahasan.

### **E. Teknik Analisis Data**

Analisa adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang paling penting dan yang dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 244.

Data dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dengan menggunakan beberapa langkah sesuai teori Miles, Huberman dan Saldana yaitu menganalisis data dengan tiga langkah: kondensasi data (data condensation), menyajikan data (data display), dan menarik simpulan atau verifikasi (conclusion drawing and verification). Kondensasi data menunjuk pada proses pemilihan (selecting), pengerucutan (focusing), penyederhanaan (simplifying), peringkasan (abstracting), dan transformation data (transforming). Secara lebih terperinci, langkah-langkah sesuai teori Miles, Huberman dan Salda diterapkan sebagaimana berikut:<sup>38</sup>

#### 1. *Selecting*

Menurut Miles dan Huberman dalam bukunya “Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru” peneliti harus bertindak selektif, yaitu menentukan dimensi-dimensi mana yang lebih penting, hubungan-hubungan mana yang mungkin lebih bermakna, dan sebagai konsekuensinya, informasi apa yang dapat dikumpulkan dan dianalisis. Informasi-informasi yang berhubungan dengan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain lempar tangkap bola besar dikumpulkan pada tahapan ini. peneliti mengumpulkan seluruh informasi tersebut untuk memperkuat penelitian.

#### 2. *Focusing*

Menurut Miles dan Huberman dalam bukunya “Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru” menyatakan bahwa

---

<sup>38</sup> Miles, Matthew B dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru* (Jakarta:Penerbit Universitas Indonesia, 2014), 20.

memfokuskan data yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap seleksi data. Peneliti hanya membatasi data yang berdasarkan rumusan masalah.

Fokus data pada fokus penelitian pertama yaitu upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam unsur kekuatan melalui bermain lempar tangkap bola besar. Dalam fokus penelitian kedua, yaitu upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam unsur keseimbangan melalui bermain lempar tangkap bola besar. Dan dalam fokus penelitian ketiga, upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam unsur koordinasi melalui bermain lempar tangkap bola besar.

### 3. *Abstracting*

Abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses, dan pertanyaan-pertanyaan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Pada tahap ini, data yang telah terkumpul dievaluasi, khususnya yang berkaitan dengan kualitas dan kecukupan data. Jika data yang menunjukkan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain lempar tangkap bola sudah dirasakan baik dan jumlah data sudah cukup, data tersebut digunakan untuk menjawab masalah yang diteliti.

### 4. *Simplifying dan Transforming*

Data dalam penelitian ini selanjutnya di sederhanakan dan di transformasikan dalam berbagai cara, yakni melalui seleksi yang ketat,

melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkan data dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya.

a. Penyajian Data

Menurut Miles dan Huberman dalam bukunya “Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru”, membatasi suatu “penyajian” sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Jadi, data yang sudah direduksi dan diklarifikasi berdasarkan kelompok masalah yang diteliti, sehingga memungkinkan adanya penarikan kesimpulan atau verifikasi.<sup>39</sup>

Data yang sudah disusun secara sistematis pada tahapan reduksi data, kemudian dikelompokkan berdasarkan pokok permasalahannya hingga peneliti dapat mengambil kesimpulan terhadap Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Barang Bekas Di MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Kabupaten Jember.

b. Kesimpulan, penarikan/verifikasi (Conclusion, drawing/verification).

Menurut Miles dan Huberman dalam bukunya “Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru”, verifikasi adalah suatu tujuan ulang pada catatan-catatan lapangan atau peninjauan kembali serta tukar pikiran diantara teman sejawat untuk mengembangkan “kesepakatan intersubjektif” atau juga upaya-upaya

---

<sup>39</sup> Miles, Matthew B dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru*, 17

luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.<sup>40</sup>

Jadi, makna-makna yang muncul dari data harus diuji kebenarannya, kekokohnya dan kecocokannya yakni yang merupakan validitasnya. Penelitian pada tahap ini mencoba menarik kesimpulan berdasarkan tema untuk menemukan makna dari data yang dikumpulkan. Kesimpulan ini terus diverifikasi selama penelitian berlangsung hingga mencapai kesimpulan yang lebih mendalam.

#### **F. Teknik Keabsahan Data**

Uji keabsahan data dalam peneliti sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas dalam peneliti kualitatif, kriteria utama terdapat data hasil penelitian adalah, valid dan objektif. Kalau dalam objek peneliti terdapat warna merah, maka peneliti akan melaporkan warna merah, bila peneliti membuat laporan yang tidak sesuai dengan apa yang terjadi pada objek, maka data tersebut dapat dinyatakan tidak valid.

Dalam peneliti kualitatif, teknik triangulasi dimanfaatkan sebagai pengecekan keabsahan data yang peneliti temukan dari hasil wawancara peneliti dengan informan kunci dibandingkan dengan hasil wawancaradengan beberapa informan lainnya. Kemudian peneliti mengkonfirmasi dengan studi dokumentasi yang berhubungan dengan peneliti serta hasil pengamatan peneliti dilapangan sehingga hasil kemurnian atau keabsahan data terjamin

---

<sup>40</sup>, Matthew B dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru*, 19.

dengan menggunakan triangulasi metode, memungkinkan peneliti melengkapi kekurangan informasi yang diperoleh dengan metode tertentu.<sup>41</sup>

Terdapat dua macam validitas peneliti, yaitu validitas internal dan validitas eksternal validitas internal berkenaan dengan derajat akurasi desain peneliti dengan hasil yang dicapai, kalau dalam desain peneliti dirancang untuk meneliti peneliti akan menjadi tidak valid.

### **G. Tahap-tahap Penelitian**

Langkah dalam setiap kegiatan penelitian adalah laporan penelitian. Dalam hal ini peneliti menulis laporan penelitian, dengan menggunakan rancangan penyusunan laporan penelitian yang telah tertera dalam sistematika penulisan laporan.

Tahap penelitian hendaknya ada tiga tahapan yang harus dilakukan, yaitu tahapan pralapangan, tahap pekerja lapangan, dan tahap analisis data.

#### **1. Tahap Pra Lapangan**

Tahap penelitian lapangan terdapat enam tahapan tersebut juga dilalui oleh peneliti sendiri, adapun enam tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

##### **a. Memilih lokasi penelitian**

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memilih lokasi penelitian dan melakukan observasi prapenelitian.

Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti yaitu MIMA 25 Gotong

Royong Ambulu Kabupaten Jember.

---

<sup>41</sup> Iskandar, *Metodologo Penelitian Dan Dan Sosoal Kuantitatif dan Kualitatif* ( Gaung Persada Press: Jakarta,2008)h.,230-231

b. Menyusun rancangan penelitian

Peneliti membuat rancangan penelitian terlebih dahulu dimulai dari pengajuan judul, penelitian yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan dilanjutkan penyusunan proposal penelitian hingga diseminarkan.

c. Mengurus perizinan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti mengurus perizinan terlebih dahulu yaitu meminta surat permohonan penelitian kepada kampus di fakultas. Setelah mendapatkan surat penelitian, peneliti menyerahkan surat kepada MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Kabupaten Jember.

Setelah peneliti diizinkan meneliti, peneliti mulai melihat keadaan yang ada dilapangan untuk mengumpulkan dan menggali data guna keperluan penelitian.

d. Melihat keadaan lapangan

Peneliti melakukan penilaian untuk lebih mengetahui objek penelitian, lingkungan pendidikan.

e. Memilih informan

Pada tahap ini, peneliti mulai memilih informan untuk mendapatkan informasi yang diipilih.

f. Menyiapkan perlengkapan penelitian

Peneliti mulai menyiapkan alat yang digunakan dalam proses penelitian seperti kamera dan buku catatan untuk mempermudah

peneliti dalam penelitian tersebut. Selain itu peneliti juga mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan sebagai pedoman dalam wawancara yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti dan dicari jawabannya.

## 2. Tahap kegiatan lapangan Memasuki lapangan

### a. Konsultasi dengan pihak yang berwenang dan yang berkepentingan

Peneliti melakukan konsultasi dengan pihak yang berkepentingan di sekolah tersebut agar penelitian mudah dilakukan.

### b. Mengumpulkan data

Peneliti mulai melaksanakan dengan mengumpulkan semua data-data yang diperlukan menggunakan beberapa metode, antara lain melalui metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

### c. Menganalisa data

Dalam tahap terakhir, peneliti mulai melakukan analisis data yang telah diperoleh di lapangan. Analisis data dapat dilakukan dengan cara data reduction (reduksi data), data display (penyajian data), dan melakukan penarikan kesimpulan.

## 3. Tahap penulisan laporan

Tahap penulisan laporan ini merupakan tahap terakhir dari proses penelitian. Tahap Analisis Data (Penulisan Laporan) Pada tahap ini peneliti menyusun kerangka laporan hasil penelitian. Kemudian data dianalisis dan disimpulkan dalam bentuk karya ilmiah yaitu berupa



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Penyajian dan Analisis Data**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang penyajian dan analisis data sesuai dengan fokus penelitian, yaitu:

##### **1. Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Aspek Proses Melalui Media Barang Bekas Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember**

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di MIMA 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember guru menggunakan metode belajar seraya bermain melalui bahan bekas guna meningkatkan kreativitas anak pada aspek proses. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan mengingat anak usia dini merupakan individu yang berada pada tahap tumbuh dan berkembang, maka pembelajaran harus sesuai dengan anak dan psikologis anak.

Sebagaimana hasil wawancara dengan ibu Eka Puji Lestari selaku kepala MIMA 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember bahwa:

“bahwa untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media bahan bekas sangatlah mudah untuk didapatkan namun ada beberapa anak yang masih belum tau bahwasannya bahan bekas itu bisa dibuat untuk bahan kreatifitas . Karena media bahan bekas sangat mudah di dapatkan dan di praktekkan oleh siswa. Selain itu meningkatkan kemampuan berfikir secara langsung dan mengeluarkan ide-ide baru ternyata juga bisa menambah kecerdasan, kemandirian dan emosional anak, dan banyak kardus-kardus, aqua plastik yang tidak dipakai disekitar kita yang

sebenarnya dapat kita manfaatkan kembali, jadi kami rasa kemampuan anak untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya siswa dapat mengeluarkan imajinasi yang dihasilkan dari pemikirannya siswa masing-masing dan juga menimbulkan kreatifitas aspek proses., setidaknya kita bisa meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenai motorik halus anak, imajinasi anak, sosial emosional anak.”<sup>42</sup>

Pendapat kepala Madrasah tersebut diatas juga di kuatkan oleh pendapat Bapak Putra Hardika sebagai Guru MIMA 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember beliau mengatakan:

“Bahwa kreatifitas itu bisa dibuat dari daur ulang sampah atau bahan yang sudah tidak digunakan lagi , jadi sekolah juga bisa membuat bahan bekas yang sudah di buat untuk bahan ajar dan sekolah juga tidak banyak untuk membeli bahan ajar, jadi kita bisa memanfaatkan dari bahan yang sudah dibuat oleh siswa, sekolah lebih hemat untuk pengeluaran sekolah dan membuat siswa lebih berfikir secara imajinasi dan menciptakan suatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, baru, dan bermakna. Kreatifitas harus bisa dikembangkan sejak dini karena dapat memupuk, merangsang dan mengembangkannya dengan cara memanfaatkan media bahan bekas“.<sup>43</sup>

Pernyataan Eka Puji dan Putra hardika di atas diperkuat dengan pernyataan Erlangga Satria Pamungkas selaku siswa MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Jember bahwasannya:

“ pada saat proses pembelajaran saya sangat antusias, bersemangat dan tidak merasa bosan, teman teman terutama saya merasa senang karena pembelajaran sambil bermain dan dilibatkan secara langsung, anak-anak bebas berkreasi sesuai dengan keinginannya”.<sup>44</sup>

Pernyataan diatas menjelaskan bahwa betapa pentingnya upaya meningkatkan kreativitas aspek proses anak melalui media bahan

<sup>42</sup> Wawancara, Eka Puji Lestari, kepala MIMA 25 Gotong Royong Ambulu, 02 Februari 2021

<sup>43</sup> Wawancara, Putra Hardika, guru MIMA 25 Gotong Royong Ambulu,02 februari 2021

<sup>44</sup> Wawancara , Erlangga Satria Pamungkas, siswa, Jember, 02 Februari 2021

bakas. Karena, dengan meningkatkan kreatifitas aspek proses anak melalui media bahan bekas selain bisa meningkatkan kemampuan berfikir secara langsung dan mengeluarkan ide-ide baru ternyata juga bisa menambah kecerdasan, kemandirian dan emosional anak, dapat mengeluarkan imajinasi yang dihasilkan dari pemikirannya siswa masing-masing dan juga menimbulkan kreatifitas aspek kognitif, membuat siswa lebih berfikir secara imajinasi, menciptakan suatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, baru, bermakna, dan kreatif.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di MIMA 25 Gotong Royong Ambulu jember berupaya meningkatkan kreatifitas aspek proses anak melalui media bahan bekas . Dan siswa betul-betul dapat bisa meningkatkan kemampuan berfikir secara langsung dan mengeluarkan ide-ide baru ternyata juga bisa menambah kecerdasan, kemandirian dan emosional anak, dapat mengeluarkan imajinasi yang dihasilkan dari pemikirannya siswa masing-masing dan juga menimbulkan kreatifitas aspek kognitif anak.<sup>45</sup>

Hal tersebut juga didukung dengan dokumen di bawah ini:

---

<sup>45</sup> Observasi, Jember,02 Februari 2021

Gambar 4.1  
Kreatifitas anak pada aspek proses



Sumber: Dokumen MIMA 25 Gotong Royong Jember<sup>46</sup>

Tabel 4.1  
Temuan Penelitian Aspek Proses

No.	Fokus	Temuan
1.	Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Aspek Proses Melalui Media Barang Bekas di MIMA 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Jember	Pembelajaran demokratis

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan kreativitas pada aspek proses melalui media bahan bekas pada MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Jember dilakukan dengan melibatkan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan gagasan/ide sendiri, dimana dalam meningkatkan kreativitas pada aspek proses tersebut anak diberi kebebasan berkreasi yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.

<sup>46</sup> Studi Dokumen MIMA 25 Gotong Royong Jember, 12 Februari 2021

## **2. Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak pada Aspek Produk Melalui Media Bahan Bekas Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember**

Masa anak usia dini merupakan pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Tahap ini anak mulai sensitif dalam menerima berbagai stimulus dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungan sekitar, baik disengaja maupun tidak disengaja. Maka pada masa ini upaya meningkatkan kreatifitas anak menjadi penting untuk dilakukan.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Eka Puji Lestari selaku Kepala MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Jember bahwa:

“ bahwa yang mempengaruhi kreatifitas anak itu sangatlah banyak, bisa dari faktor internal, dan faktor eksternal faktor kesehatan juga bisa mempengaruhi kembangnya kreatifitas anak, bakat dan kecerdasan diyakini dapat mempengaruhi kreatifitas anak. Biasanya anak yang berbakat dan memiliki kecerdasan tinggi akan menunjukkan kreatifitas yang baik dibanding anak yang tidak berbakat dan memiliki kecerdasan rendah, maka apabila anak diberi stimulus terus, maka daya mencipta anak akan bagus juga.”<sup>47</sup>

Apa yang disampaikan oleh Eka Puji Lestari selaku kepala MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Jember diperkuat dengan pernyataan Putra Hardika selaku guru bahwa:

“Anak usia Madrasah, memiliki ingatan yang tajam. Apa yang dilihat akan dihafal. Misalnya anak sering melihat film tentang hewan di youtube, maka bentuk hewan akan melekat dan disalurkan melalui pembelajaran terlebih pada saat menggunakan media barang bekas dengan mencipta seperti apa yang anak ingat

---

<sup>47</sup> Wawancara, Eka Puji Lestari, Kepala MIMA 25 Gotong Royong, Jember, 12 Februari 2021

dan lihat, kemudian untuk memperkaya pengetahuan tersebut guru lebih mudah dalam membimbing.”<sup>48</sup>

Senada dengan pernyataan di atas, Erlangga Satria Pamungkas, siswa MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Jember berpendapat bahwa:

“ kreativitas anak bisa muncul apabila memiliki pengetahuan dasar kemudian menghubungkan dengan pengalaman-pengalaman barunya sehingga akan membentuk karya yang baru. Untuk bisa mencapai hal tersebut, anak perlu kelancaran dan kemampuan menciptakan ide-ide barunya”.<sup>49</sup>

Hasil wawancara di atas sesuai dengan hasil observasi, dimana guru pada awalnya memperlihatkan kepada siswa beberapa contoh pola dan gambar hewan. Dengan contoh tersebut, siswa diharapkan memiliki ide sendiri dan mampu mengkreasikan melalui media barang bekas. Selanjutnya guru berusaha terus untuk memotivasi anak untuk berpikir kreatif.<sup>50</sup>

Gambar 4.2  
Kreativitas anak pada aspek produk



Sumber: Dokumen MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Jember <sup>51</sup>

<sup>48</sup> Wawancara, Eka Puji Lestari, Kepala, Jember, 12 Februari 2021

<sup>49</sup> Wawancara, Erlangga Satria Pamungkas, Jember, 12 Februari 2021

<sup>50</sup> Observasi, MIMA 25 Gotong Royong Jember, 12 Februari 2021

<sup>51</sup> Studi Dokumen, MIMA 25 Gotong Royong Jember, 12 Februari 2021

Tabel 4.2  
Temuan Penelitian Aspek Produk

No.	Fokus	Temuan
1.	Upaya meningkatkan Kreativitas Anak pada Aspek Produk Melalui Media Bahan Bekas di MIMA 25 Gotong Royong Jember	Kemandirian anak

Terkait dengan upaya meningkatkan kemampuan kreativitas pada aspek produk melalui media bahan bekas di MIMA 25 Gotong Royong Jember Eka Puji Lestari selaku kepala madrasah berpendapat bahwa:

“Kreativitas anak bisa muncul apabila memiliki pengetahuan dasar akan sesuatu, lalu bisa menghubungkan dengan pengalaman-pengalaman barunya sehingga akan mencipta karya yang diinginkan, apalagi anak-anak juga sering melihat dari youtube sehingga disini guru tinggal mengarahkan dan memupuk kreativitas anak dalam menghasilkan karyanya.”<sup>52</sup>

Wawancara di atas diperkuat dengan pernyataan Putra Hardika bahwa:

“Anak kreatif dapat memiliki banyak ide, apa yang dilihat anak melalui pengalamannya akan menjadi dasar dalam membuat bentuk yang baru. Apalagi anak-anak yang selalu ingin tahu senang akan pengalaman-pengalaman baru. Dalam hal mencipta produk melalui media barang bekas, guru mengarahkan anak untuk mengkombinasikan berbagai model untuk memperoleh bentuk baru.”<sup>53</sup>

Apa yang disampaikan di atas diperkuat dengan pernyataan Erlangga Satria Pamungkas Bahwa:

Banyak kegunaan media bahan bekas bagi pengembangan kreativitas anak, anak dapat berkreasi dengan menuangkan ide-ide murninya, anak mampu mengkombinasikan karyanya dengan berbagai bentuk, dapat memmiliki sikap mandiri, mengembangkan

<sup>52</sup> Wawancara, Eka Puji Lestari, Kepala, Jember , 12 Februari 2021

<sup>53</sup> Wawancara, Putra Hardika, Guru, Jember, 12 Februari 2021

kognitif anak, karena dalam membuat produk anak berfikir bagaimana bisa menghasilkan bentuk yang lain dari temannya.<sup>54</sup>

Berbagai data wawancara di atas juga diperkuat oleh observasi, awal dalam mencipta suatu produk guru terlebih dahulu menjelaskan terkait dengan tema pembelajaran. Pengarahan guru dilakukan agar anak-anak memiliki dan mengingat bentuk kemudian dilanjutkan dengan menggunakan media bahan bekas, dimana anak-anak menyibukkan diri mencipta bentuk sesuai keinginan mereka. Ketika ada kesulitan dalam menggabungkan antara bentuk yang ada di dalam gambar dengan imajinasi anak, maka guru berusaha membimbing secara perlahan sesuai dengan tema pembelajaran. Dengan cara itu, anak-anak dapat membuat karya yang murni dari hasil imajinasinya dan mampu menggabungkan antara pengetahuannya dengan imajinasinya ke dalam suatu produk mandiri.<sup>55</sup>

Dari berbagai tehnik pengumpulan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan kreativitas pada aspek produk melalui media barang bekas di MIMA 25 Gotong Royong Jember dilakukan dengan cara membimbing kemampuan kreativitas anak agar memiliki keterampilan dalam mengkombinasikan berbagai pengetahuannya untuk menciptakan produk yang baru dari sebelumnya. Dengan memadukan berbagai pengetahuan dasar yang dimiliki anak serta ditunjang oleh bimbingan guru, maka anak dapat mencipta suatu produk

---

<sup>54</sup> Wawancara, Erlangga Satria Pamungkas, siswa, Jember, 12 Februari 2021

<sup>55</sup> Observasi, MIMA 25 Gotong Royong Jember, 12 Februari 2021

yang baru dan berbeda dengan teman sebayanya. Bentuk bentuk dari kemampuan anak dalam mencipta produk yaitu kemampuan mengeluarkan ide dan produk baru, kemampuan dalam mengkombinasikan unsur berdasarkan pengamatan dan kemampuan mencipta secara mandiri.

## **B. Temuan Penelitian**

Gagasan-gagasan atau ide-ide yang kreatif, hasil-hasil karya kreatif tidak muncul begitu saja. Untuk dapat menciptakan suatu yang bermakna diperlukan persiapan. Masa seorang anak didik dibangku sekolah termasuk juga merupakan pendidikan untuk mempersiapkan agar anak dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya. Dengan demikian, semua data memungkinkan seseorang mencipta, yaitu dengan menggabungkan unsur-unsur yang ada menjadi baru.

Program dalam Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan dapat membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan kreativitas anak. Selain itu, beberapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungannya, termasuk lingkungan sekolah. Masa kanak-kanak juga masa bermain, karena itu pembelajaran pada anak usia dini dilaksanakan dengan cara bermain sambil belajar.

Istilah kreativitas dapat dijelaskan dan dikembangkan melalui strategi 4P, yaitu sebagai pribadi, proses, pendorong, dan produk. Peneliti disini menfokuskan pada aspek proses dan aspek produk. Lebih rincinya akan dituangkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3  
Temuan Penelitian Aspek Proses

No.	Fokus	Penyajian Data dan Analisis Data	Temuan penelitian
1.	Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Aspek Proses Melalui Media Barang Bekas MIMA 25 Gotong Royong Jember	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak terlibat aktif berinteraksi langsung dengan gagasannya sendiri.</li> <li>• anak bebas berkreasi tanpa menuntut kesempurnaan hasil asal sesuai dengan tema</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pembelajaran demokratis</li> </ul>

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan kreativitas pada aspek proses melalui media bahan bekas MIMA 25 Gotong Royong Jember dilakukan dengan melibatkan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan gagasan/ide sendiri, dimana dalam meningkatkan kreativitas pada aspek proses tersebut anak diberi kebebasan berkreasi yang disesuaikan dengan tema pembelajaran sehingga pembelajaran di MIMA 25 Gotong Royong Jember ini termasuk pembelajaran demokratis.

Tabel 4.4  
Temuan Aspek Produk

No.	Fokus	Penyajian Data dan Analisis Data	Temuan penelitian
1.	Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Aspek Produk Melalui Media Barang Bekas di MIMA 25 Gotong Royong Jember	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memadukan pengetahuan dasar anak dengan bimbingan guru</li> <li>• Anak mampu mengeluarkan ide/gagasan</li> <li>• Mencipta produk baru</li> <li>• Kemampuan dalam mengkombinasikan unsur berdasarkan pengamatan dan kemampuan mencipta secara mandiri.</li> </ul>	Kemandirian Anak

Berdasarkan temuan diatas maka upaya meningkatkan kreativitas pada aspek produk melalui media barang bekas MIMA 25 Gotong Royong Jember dilakukan dengan cara membimbing kemampuan kreativitas anak agar memiliki keterampilan dalam mengkombinasikan berbagai pengetahuannya untuk menciptakan produk yang baru dari sebelumnya. Dengan memadukan berbagai pengetahuan dasar yang dimiliki anak serta ditunjang oleh bimbingan guru, maka anak dapat mencipta suatu produk yang baru dan berbeda dengan teman sebayanya. Bentuk bentuk dari kemampuan anak dalam mencipta produk yaitu kemampuan mengeluarkan ide dan produk baru, kemampuan dalam mengkombinasikan unsur berdasarkan pengamatan dan kemampuan mencipta secara mandiri

sehingga pembelajaran pada MIMA 25 Gotong Royong Jember dalam aspek produk termasuk ciri pembelajaran kemandirian anak.

### **C. Pembahasan Temuan**

Pada bagian ini membahas tentang keterkaitan antara data temuan di lapangan dengan teori yang relevan. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, akan dianalisis melalui pembahasan temuan dan diselesaikan dengan teori yang relevan. Pembahasan akan dirinci dengan fokus penelitian yang telah ditentukan agar mampu menjawab permasalahan yang ada di lapangan. Adapun pembahasannya sebagai berikut:

#### **1. Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Aspek Proses Melalui Media Barang Bekas MIMA 25 Gotong Royong Jember**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakn, maka dapat dipaparkan pembahsan temuan dalam penelitian ini, upaya meningkatkan kreativitas pada aspek proses melalui media barang bekas dengan melibatkan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan gagasan/ide sendiri, dimana dalam meningkatkan kreativitas pada aspek proses tersebut anak diberi kebebasan berkreasi tanpa menuntut kesempurnaan asal sudah disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Menurut David Weikart seperti dikutip Masitoh dalam Nur Halimah, kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah pendekatan yang berorientasi pada anak. Dimana guru hanya sebagai fasilitator dan harus memahami karakteristik setiap anak. Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan anak harus banyak memberi

kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara yang tepat, misalnya melalui pengalaman nyata, kegiatan eksplorasi, kegiatan lain yang bermakna bagi anak.<sup>56</sup>

Peningkatan kreativitas pada aspek proses adalah guru memberikan stimulus kepada anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Oleh karena itu, yang penting adalah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara aktif-kreatif.<sup>57</sup>

Budimansyah pada tahun 2002 mengatakan bahwa pembelajaran demokratis (*democratic teaching*) adalah suatu bentuk upaya menjadikan sekolah sebagai pusat kehidupan demokrasi melalui proses pembelajaran yang demokratis. Secara singkat *democratic teaching* adalah proses pembelajaran yang dilandasi oleh nilai-nilai demokrasi, yaitu penghargaan terhadap kemampuan, menjunjung keadilan, menerapkan persamaan kesempatan, dan memperhatikan keragaman peserta didik. Dalam prakteknya para pendidik hendaknya memposisikan peserta didik sebagai insan yang harus dihargai kemampuannya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan potensinya.

Untuk itu diperlukan suasana terbuka, akrab, dan saling menghargai, dan sebaliknya perlu dihindari suasana belajar kaku, penuh dengan ketegangan, dan sarat dengan perintah dan instruksi yang membuat peserta didik menjadi pasif, tidak bergairah, cepat bosan dan mengalami kelelahan. Berdasarkan hasil penelitian Fahdita pada tahun 2004

---

<sup>56</sup> Nur Halimah, *Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Plastisin Pada Anak Kelompok B Di Ra Darul Ulum 2 Jember*, Skripsi 2020, 82

<sup>57</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, 72

mengatakan bahwa Pembelajaran akan mampu mengembangkan sikap demokratis apabila guru dalam proses pembelajaran bersikap demokratis, suasana tidak tegang, menyenangkan, memberikan kesempatan kepada siswa, memberikan reward, tidak ada keberpihakan atau menyudutkan kelompok tertentu, sehingga guru berperan sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator.

Berdasarkan temuan lapangan melalui pengolahan data upaya meningkatkan kreativitas pada aspek proses dalam hal ini yang dilakukan oleh guru MIMA 25 Gotong Royong Jember bahwasannya pembelajaran dilakukan dengan melibatkan anak untuk berinteraksi langsung dengan gagasan-gagasan atau ide-ide sendiri, dimana pada aspek proses di MIMA 25 Gotong Royong Jember yang digunakan adalah termasuk pembelajaran demokratis.

## 2. Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Aspek Produk Melalui Media Barang Bekas MIMA 25 Gotong Royong Jember.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakn, maka dapat dipaparkan pembahsan temuan dalam penelitian ini, upaya meningkatkan kreativitas pada aspek produk melalui media barang bekas dilakukan dengan cara membimbing kemampuan kreativitas anak agar memiliki keterampilan dalam mengkombinasikan berbagai pengetahuannya untuk menciptakan produk yang baru dari sebelumnya. Dengan memadukan berbagai pengetahuan dasar yang dimiliki anak serta ditunjang oleh bimbingan guru, maka anak dapat mencipta suatu produk yang baru dan

berbeda dengan teman sebayanya. Bentuk bentuk dari kemampuan anak dalam mencipta produk yaitu kemampuan mengeluarkan ide dan produk baru, kemampuan dalam mengkombinasikan unsur berdasarkan pengamatan dan kemampuan mencipta secara mandiri.

Menurut Baron yang dikutip Meity H.Idris upaya meningkatkan kreativitas pada aspek produk merupakan kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru, baik yang bersifat kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Adapun kriteria produk kreatif yaitu, produk itu harus nyata, bersifat baru, dan hasil dari kualitas interaksi dengan lingkungannya. Adapun menurut Rachmawati & Kurniati seperti dikutip Khamim Zarkasih Putro, kreativitas pada aspek produk berhubungan dengan aspek kegiatan mental yang dilakukan individu guna menciptakan gagasan, proses, metode atau produk baru yang efektif bersifat imajinatif yang berdaya guna dalam berbagai bidang. Hurlock dalam bukunya menyatakan bahwa kreativitas adalah proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru berbeda dan orisinal. Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati dalam bukunya, Supriadi menambahkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Utami Munandar menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Lebih lanjut lagi Utami Munandar menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas individu. Kreativitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri.

Moustakas juga menyatakan bahwa kreativitas adalah kegiatan yang berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengakualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam berhubungan dengan diri sendiri, alam dan orang lain.

Suryosuboroto mengatakan kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non aptitude*, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Sejalan dengan pendapat di atas Suratno mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berbeda untuk menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan persoalan dengan caranya sendiri. Seseorang yang

kreatif ingin memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai aktivitas, seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Semua hal tersebut dilakukan sebagai upaya menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang pernah ada untuk memecahkan suatu masalah serta dilakukan dengan caranya sendiri agar seseorang merasa puas akan hasil yang telah dia ciptakan.

Dengan demikian, keterkaitan antara media barang bekas dengan kemampuan kreativitas saling berhubungan karena keduanya membuktikan kemampuan anak dalam menghasilkan suatu karya. Dengan media ini menjadikan anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dan mengekspresikan gagasannya berdasarkan perpaduan antara pengetahuan dan pengamatan anak sehingga mampu menghasilkan suatu karya baru yang berbeda.

Kemandirian merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting bagi individu. Individu yang memiliki kemandirian tinggi relatif mampu menghadapi segala permasalahan karena individu yang mandiri tidak tergantung pada orang lain, selalu berusaha menghadapi dan memecahkan masalah yang ada.

Kemandirian (*self reliance*) adalah kemampuan untuk mengelola semua yang dimiliki, tahu bagaimana mengelola waktu, berjalan dan berpikir secara mandiri disertai dengan kemampuan mengambil resiko dan memecahkan masalah.. Individu yang mandiri tidak membutuhkan petunjuk yang detail dan terus menerus tentang bagaimana mencapai produk akhir, ia bisa bersandar pada diri sendiri. Kemandirian berkenaan

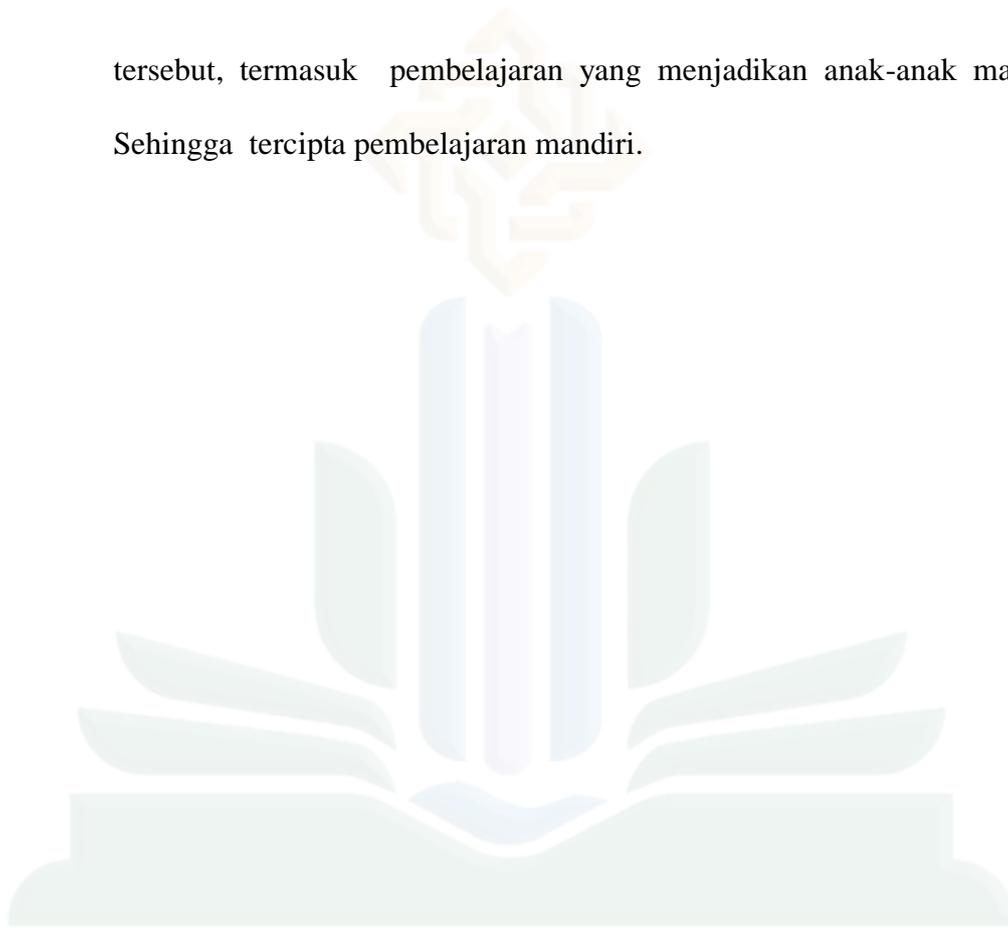
dengan tugas dan keterampilan bagaimana mengerjakan sesuatu mencapai sesuatu dan bagaimana mengelola sesuatu.

Dari uraian – uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemandirian dapat diartikan sebagai usaha seseorang untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya dengan melepaskan diri dari orangtua atau orang dewasa untuk mengerjakan sesuatu atas dorongan diri sendiri dan kepercayaan diri tanpa adanya pengaruh dari lingkungan dan ketergantungan pada orang lain, adanya kebebasan mengambil inisiatif untuk mengatur kebutuhan sendiri, dan mampu memecahkan persoalan dan hambatan yang dihadapi tanpa bantuan orang lain. Kemampuan demikian hanya mungkin dimiliki jika seseorang berkemampuan memikirkan dengan seksama tentang sesuatu yang dikerjakan atau diputuskannya, baik dalam segi manfaat maupun dari segi negatif dan kerugian yang akan dialaminya.

Berdasarkan temuan di lapangan bahwasannya apa yang dilakukan oleh guru MIMA 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak pada aspek produk termasuk pada ciri-ciri aspek kemandirian anak yaitu pertama kemampuan kreativitas anak ini memiliki kemampuan berkarya melalui pengamatan, pengalaman keseharian dan ditunjang oleh bimbingan guru. Sehingga anak mampu mencipta suatu produk yang baru dan berbeda dengan temannya. Bentuk dari kemampuan anak dalam mencipta produk

tersebut, termasuk pembelajaran yang menjadikan anak-anak mandiri.

Sehingga tercipta pembelajaran mandiri.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pada analisis data yang dilakukan secara mendalam dan komprehensif, maka penulis berkesimpulan bahwa:

1. Upaya meningkatkan kreativitas pada aspek proses melalui media barang bekas MIMA 25 Gotong Royong Jember yaitu dengan melibatkan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan gagasan/ide sendiri, dimana dalam meningkatkan kreativitas pada aspek proses tersebut anak diberi kebebasan berkreasi tanpa menuntut kesempurnaan asal sudah disesuaikan dengan tema pembelajaran.
2. Upaya meningkatkan kreativitas pada aspek produk melalui media barang MIMA 25 Gotong Royong Jember dilakukan dengan cara membimbing kemampuan kreativitas anak agar memiliki keterampilan dalam mengkombinasikan berbagai pengetahuannya untuk menciptakan produk yang baru dari sebelumnya. Dengan memadukan berbagai pengetahuan dasar yang dimiliki anak serta ditunjang oleh bimbingan guru, maka anak dapat mencipta suatu produk yang baru dan berbeda dengan teman sebayanya. Bentuk bentuk dari kemampuan anak dalam mencipta produk yaitu kemampuan mengeluarkan ide dan produk baru, kemampuan dalam mengkombinasikan unsur berdasarkan pengamatan dan kemampuan mencipta secara mandiri.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka sebagai saran yang dapat disampaikan oleh peneliti sebagai berikut:

### 1. Kepala MIMA 25 Gotong Royong Jember

- a. Hendaknya dikelola lebih baik lagi tentang pembelajaran yang menggunakan media barang bekas agar tidak mengalami kesulitan dalam pelaksanaan programnya.
- b. Hendaknya membuat persiapan jadwal khusus yang lebih rinci untuk program pengembangan kreativitas anak melalui media barang bekas.

### 2. Guru

- a. Diharapkan guru lebih banyak menggunakan metode ini agar siswa tidak bosan.
- b. Dalam praktek pembelajaran yang menggunakan media barang bekas ini agar dikoordinir lebih matang.

### 3. Siswa

- a. Hendaknya siswa lebih mengeksplor lagi untuk menghasilkan produk yang baru.
- b. Hendaknya siswa mempersiapkan dan memperbanyak waktu untuk penggunaan media barang bekas agar lebih kreatif lagi

## DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana, 2007)
- B Hurlock E, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978)
- Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002)
- Dwi Maryati Febrina, *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Priyek* di RA Cendikia Al Madani Ngabur Pesisir Barat Tahun Ajaran 2016/2017.
- Ernawati Heppy, *Meningkatkan Kreatifitas Anak melalui Kegiatan Menciptakan Bentuk Kreatif Dari Barang Bekas Piring Styrofoam* pada siswa kelompok B di TK Tunas Harapan kecamatan Ratu Agung Kabupaten Bengkulu tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi (Bengkulu: Universitas Pendidikan Indonesia 2017).
- Fauzia Hazlina, *Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Balok* Di RA Nurul Hasanah Tanjung Medan Marela Tahun Ajaran 2017/2018
- Haryati. 2012. *Aktivitas Cerdas Pengisi Kegiatan Puad*. Yogyakarta: Tugu Publiser
- Hasnida, " *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*."(Jakarta: PT Luxima Metro Media, 2014)
- Iskandar Agus, "Daur Ulang Sampah". (Jakarta: Azka Mulia Media, 2006)
- Iskandar, *Metodologo Penelitian Dan Dan Sosoal Kuantitatif dan Kualitatif* ( Gaung Persada Press: Jakarta,2008)
- Lestari Barka, " *Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreatifitas Anak*" jurnal Ekonomi dan Pendidikan , Volume 3, Nomer 1, April 2016, hlm.17.
- Matthew B dan A. Huberman Michael, *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru*,
- Miles, Matthew B dan A. Huberman Michael, *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru* (Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia, 2014),
- \_\_\_\_\_, *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru*,
- Moleong Lexy J, *Metode Penelitian Kualitatif*, ( Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009)
- Murniati Endiyah, *Pendidikan dan Bimbingan Anak Kreatif...*

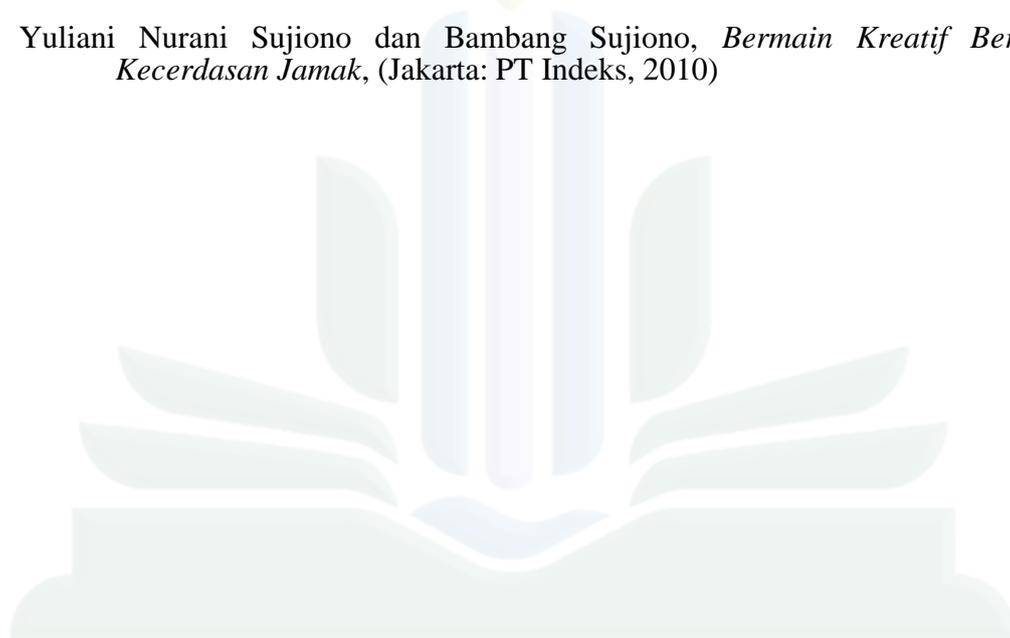
- P Boulden George, *Mengembangkan Kreativitas Anda*, (Jogjakarta: Dholpin Books, 2006)
- Rachmandani Anistya, *Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Brang bekas Pada Siswa Kelompok B Di RA Miftahul Huda 1 Lompit Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2016/2017*". Skripsi (semarang: Institut Agama Islam Negri Sala Tiga 2017).
- Rahmawati Badriah, *Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai Di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama Labuhan Ratu Lampung Timur Tahun Ajaran 2018/2019*. ( Lampung: Institus Agama Islam Negri Metro 2019).
- Suryosubroto B, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009)
- Susanto Ahmad, *Pendidikan Anak Usia Dini*
- Montolalu dkk, “ *Bermain dan Permainan Anak*.”(Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), h. 810-811
- Halimah Nur, *Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Plastisin Pada Anak Kelompok B Di Ra Darul Ulum 2 Jember*,Skripsi 2020
- Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*, (Yogyakarta: Mitra Gama Widya, 2000),
- Rasimin, dkk. 2012. *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Trust Media Publishing
- Dwi Lestari Suerna, “*Kreasi Barang Bekas*”.(Bandung: Balai Pustaka, 2013)
- Sugiono,*Metode Penelitian Kualitatif*,( Bandung: Alfabeta,2013)
- \_\_\_\_\_,*Metode Penelitian Kualitatif*,( Bandung: Alfabeta,2013)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,
- Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dirjren Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005)
- Suryadi, *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak Berbagai Masalah Pendidikan dan Psikologi*, (Jakarta: Edsa Mahkota, 2006)
- \_\_\_\_\_, *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak Berbagai Masalah Pendidikan dan Psikologi...*,
- Taufik Tea, *Inspiring Teaching*, (Jakarta: Gema Insani, 2009)
- Rachmawati Yeni & Kurniati,*Euis Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana Prenda Media Group,2010)

\_\_\_\_\_, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak Kanak...*, hlm. 15

\_\_\_\_\_, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak Kanak...*, hlm. 42

\_\_\_\_\_, *Strategi Pengembangan...*

Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010)



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Agus Suryanto  
NIM : T20164079  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Perguruan Tinggi : UIN KHAS Jember

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Media Barang Bekas di Madrasah Ibtida’iyah Ma’arif 25 Gotong Royong Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021” adalah benar-benar hasil penelitian dan karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang diambil dan disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 10 Desember 2021  
Saya yang menyatakan



Agus Suryanto  
NIM. T20164079

## PEDOMAN PENELITIAN

### A. PEDOMAN OBSERVASI

1. Upaya meningkatkan kreativitas pada aspek proses melalui media barang bekas di MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Kabupaten Jember
2. Upaya meningkatkan kreativitas pada aspek produk melalui media barang bekas di MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Kabupaten Jember.

### B. PEDOMAN DOKUMENTER

1. Data guru
2. Data siswa
3. RPP
4. Foto kegiatan upaya meningkatkan kreativitas pada aspek proses melalui media barang bekas di MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Kabupaten Jember
5. Foto kegiatan upaya meningkatkan kreativitas pada aspek produk melalui media barang bekas di MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Kabupaten Jember.

### C. PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimana upaya meningkatkan kreativitas pada aspek proses melalui media barang bekas di MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Kabupaten Jember?
2. Bagaimana upaya meningkatkan kreativitas pada aspek produk melalui media barang bekas di MIMA 25 Gotong Royong Ambulu Kabupaten Jember?

## BIODATA



Nama : AGUS SURYANTO  
NIM : T20164079  
Fakultas : FTIK  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
TTL : Jember, 28 Juni 1996  
Alamat : Dusun jatirejo Rt 001/Rw 024 desa Sabrang kecamatan  
Ambulu Kabupaten Jember  
Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Media  
Barang Bekas Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Mima 25  
Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember  
Tahun 2021/2022.

Riwayat pendidikan :

1. Mima 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu
2. Smp Negeri 2 Ambulu
3. Smk Negeri 2 Jember