



## Kesadaran Penggunaan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukasi Anak Usia 4 Tahun Sampai 5 Tahun (Penelitian Kualitatif Di Desa Cibuntu Cibitung Bekasi)

JTA

48

Tika Kartina\*, Haryanti Jaya Harjani

Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, Indonesia

Research Paper  
Case Study

### Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dan anak dalam menggunakan permainan edukatif dengan barang bekas. Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Al-Falah Cibuntu Cibitung Bekasi pada bulan November 2020 sampai bulan Maret 2021. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif studi kasus dari hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara kolaborasi dengan seorang guru selaku mitra kolaborasi yang membantu dalam pelaksanaan observasi selama penelitian berlangsung sehingga secara tidak langsung kegiatan penelitian dapat dikontrol. Jumlah siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini sebanyak 4 anak dengan usia usia 4 tahun-5 tahun. Hasil dari penggunaan barang bekas sebagai alat permainan edukatif adalah terdapat serta ada peningkatan kreativitas guru dan anak dalam menggunakan permainan edukatif dengan barang bekas.

Received: 28 Februari 2022

Accepted: 13 Maret 2022

Online: 28 April 2022

### Keywords:

*Penggunaan Barang Bekas, Permainan Edukasi Anak.*

### Corresponding Author:

**Tika Kartina**

Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia

Email: [tikakartina25@gmail.com](mailto:tikakartina25@gmail.com)

© The Author(s) 2022

DOI: 10.47776/tunasaswaja.v1i1.349



CC BY: This license allows reusers to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, so long as attribution is given to the creator. The license allows for commercial use.



## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan. Menurut *National Association for the Education Young Children (NAEYC)* menyatakan bahwa anak usia dini atau early childhood merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang membatasi pengertian istilah usia dini pada anak usia 0-6 tahun, yakni anak-anak yang masih dalam pengasuhan orang tua, anak-anak yang berada dalam Taman Penitipan Anak (TPA), kelompok bermain (play group), dan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan cakupan definisi tersebut.

## KAJIAN TEORI

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh berkembangnya anak usia sejak lahir hingga 6 tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non-fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Mengenai pengertian lebih lanjut pendidikan anak usia dini sesuai dengan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 yang menegaskan pendidikan anak usia dini untuk usia sejak lahir sampai dengan 6 tahun terdiri dari Taman Penitipan Anak (TPA) dan Satuan PAUD sejenis (SPS). Usia 2 tahun sampai usia 4 tahun terdiri dari Kelompok Bermain (KB) dan usia 4 tahun sampai 6 tahun terdiri dari TK/RA/Bustanul Athfal (BA).

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan atau kreativitas yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Seorang anak dapat mengembangkan kemampuan fisik, mental, dan bahkan moralnya dengan bermain. Modul bermain dan kreativitas menggunakan definisi kreativitas yang 'demokratis' (NACCCE (*The National Advisory Committee on Creative and Cultural Education*), 1999)) serta konsep 'mengajar untuk kreativitas' Jeffrey dan Wood (2003) dengan mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan praktis untuk mengembangkan keterampilan dan kepercayaan diri mereka sendiri.

Permainan edukatif dapat merangsang daya pikiran termasuk diantaranya adalah meningkatkan kemampuan konsentrasi dalam memecahkan masalah. Permainan edukatif tidak hanya sekedar membuat anak menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak teliti dan tekun mengerjakan mainan tersebut. Para ahli psikologi menggunakan sebutan masa anak-anak sebagai usia menjelajah, usia bertanya, dan usia kreatif. Permainan edukatif sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak, terutama pada usia dini.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas diartikan sebagai kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif. Bermain mengembangkan bakat dan potensi kreatif anak; meningkatkan keterampilan bahasa, mental, sosial, emosional, dan motorik; serta memberikan kesempatan belajar melalui pengetahuan dan pengalaman percobaan yang akan dibutuhkan sepanjang hidup mereka. Melalui cara ini pembelajaran dapat terwujud secara permanen.

Penelitian perkembangan menemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak cenderung menurun selama masa kanak-kanak. Namun, penurunan ini belum dibuktikan secara konsisten, faktor saraf dan perilaku yang mendasari yang mempengaruhi fluktuasi dalam kemampuan berpikir kreatif anak tetap tidak dicirikan. Anak kreatif yaitu anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah, dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Pada usia 4 tahun sampai usia 6 tahun, kemampuan anak untuk berkreasi sudah cukup tinggi dan lebih baik karena anak selalu bergaul dengan lingkungan luar rumah dan sekolah. Otomatis pengetahuan dan tahapan perkembangannya sudah lebih maju dari anak balita. Perkembangan yang diperoleh pada anak usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada masa berikutnya.

Torrance berpendapat bahwa kreativitas adalah sebuah proses untuk peka terhadap masalah, kelemahan, atau kekurangan dalam pengetahuan, elemen-elemen yang salah, ketidakharmonisan, mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi, membuat pertanyaan-pertanyaan atau memformulasikan

hipotesis tentang kekurangan melalui tes dan retes yang dimodifikasi dan hasilnya dikomunikasikan.

Sekarang ini masih banyak orang tua yang kurang memahami pentingnya kreativitas anak. Anak-anak masih banyak yang sering dilarang oleh orang tuanya sehingga kurang bebas. Jika hal ini dilakukan terus-menerus, maka kreativitas anak tidak akan muncul. Di TK Islam Al-Falah, kegiatan belajarnya antara lain meliputi: menggambar, menyanyi, menempel, melipat, bercerita, mewarnai, meronce, mencocok, merobek, mengecap, menggunting, berhitung, menulis, dan membaca. Kegiatan atau metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung menggunakan metode bercerita, mencontoh atau meniru, dan latihan. Anak-anak dalam mengerjakan tugas-tugas selalu mengikuti contoh-contoh dan menirukan apa yang diberikan oleh guru. Begitu pula dalam upaya meningkatkan kreativitas anak, guru-guru di TK Islam Al-Falah cenderung menggunakan metode bercerita dan mencontoh atau menirukan serta pemanfaatan fasilitas yang diperlukan termasuk penggunaan media pembelajaran masih belum disajikan secara maksimal. Alat permainan edukatif dengan barang bekas yang sudah dibuat akan disimpan dan dikeluarkan ketika akan digunakan serta tidak terlalu beragam. Hal ini berdampak pada hasil karya anak-anak yang diciptakan belum menunjukkan kualitas yang baik. Pernyataan inilah yang perlu diluruskan, sebab pengembangan kreativitas jika diikuti anak dengan cara mencontoh atau meniru berarti kreativitas atau kebebasan berekspresi bagi anak tidak dapat tersalurkan.

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Ada beberapa pengertian menurut para ahli tentang kreativitas yaitu menurut Supriyadi (2001, hal 7), pengertian kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Menurut Philip, kreativitas berasal dari kata dasar kreatif yang memiliki akar kata *to create* yang artinya mencipta. Lebih lanjut Philip menjelaskan bahwa kreativitas meliputi tiga hal, yaitu: (1) kreativitas merupakan kemampuan (*ability*) untuk membayangkan atau menemukan sesuatu hal yang baru; (2) kreativitas merupakan sikap (*attitude*) yaitu kemampuan untuk menerima perubahan dan sesuatu yang baru; dan (3) kreativitas merupakan sebuah proses. Orang kreatif adalah orang yang terus menerus membuat perubahan dan perbaikan dalam pekerjaan mereka. Philip juga menjelaskan bahwa kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu obyek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru. Wahyudin (2003, hal 55), menyatakan kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas-luasnya, yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan.

Sesuai penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide, gagasan yang dikombinasikan dari hasil penemuan-penemuan sebelumnya yang akhirnya menjadi karya baru yang berguna.

Alat Permainan Edukatif (APE) menurut Riany Ariesta (2009, hal 2), adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang sudah dibuat (dibeli). Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran. Permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana akan menambah variasi, semangat, dan minat sebagian program belajar seperti semua teknik belajar. Permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sarana untuk mencapai tujuan yaitu meningkatkan pembelajaran. Adapun tujuan dari penggunaan beberapa APE adalah sebagai sarana dalam membantu guru mengembangkan kompetensi anak didik.

Alat peraga ialah alat bantu atau pelengkap dalam mengajar agar pembelajaran lebih efektif ungkap Nasution dalam Dwi (2010, halaman 50). Alat peraga dapat berupa benda atau perilaku yang dapat digunakan sebagai penghubung untuk memperjelas pengertian abstrak. Keberadaan alat peraga bukan untuk mengganti peran guru tetapi merupakan pelengkap atau membantu guru dalam mengajar memahami konsep dalam mempelajari sesuatu sehingga siswa mengalami keberhasilan dalam belajar. Dengan memanfaatkan alat peraga maka pembelajaran akan lebih menyenangkan. Tujuan alat peraga ialah membantu siswa memahami konsep materi, membantu siswa untuk mencari pola agar anak menemukan sendiri jawabannya suatu permasalahan yang sedang dihadapi. Anak dilatih untuk mencoba, menemukan, memprediksi dari alat peraga yang ada, dengan menemukan sendiri konsep maka pengetahuan tersebut tidak akan mudah hilang sehingga menumbuhkan logika berpikir.

Menurut kamus lengkap bahasa Indonesia “barang” diartikan sebagai benda yang berwujud sedangkan arti kata “bekas” adalah sisa dari barang yang telah dipakai. Barang bekas bisa diartikan sebagai benda-benda yang pernah dipakai, yang sisanya sudah tidak dimanfaatkan kembali, serta barang sisa yang memiliki kegunaannya tidak sama seperti benda yang baru. Sejalan dengan George S. Morrison (2012, halaman 88) bahwa: (1) Pembelajaran pada anak akan meningkat jika menggunakan materi konkret

sehingga pengajaran harus beralih dari konkret menuju abstrak. Hal senada diungkapkan oleh piaget dalam Muhibbun Syah (2008: 68), yaitu anak usia 2 tahun sampai usia 7 tahun berada pada tahap pra-operasional konkret, di mana perkembangan otak anak hanya akan memahami sesuatu hal yang bersifat konkret; (2) Mengajar merupakan proses yang sistematis dan terencana; (3) Mengajar harus berpusat pada anak bukan orang dewasa; (4) Mengajar harus berkolaborasi dengan anak sebagai sarana meningkatkan perkembangan; (5) Gambaran yang sama juga diatur dalam UU No. 20 tahun 2003 SISDIKNAS yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran interaktif merupakan proses belajar yang menimbulkan rasa ingin tahu, inovatif, dan kreativitas anak. Suasana belajar yang nyaman, senang, dan tidak menyramkan.

Barang bekas digunakan karena sifatnya yang tidak mudah rusak. Seperti yang disampaikan pada Jurnal *New Explorations With Waste Materials in Early Childhood Education* yaitu barang bekas didefinisikan sebagai segala sesuatu yang bisa bertahan dalam kurun waktu yang lama tanpa kehilangan karakteristiknya, segala sesuatu yang dibuang setelah digunakan karena tidak berguna lagi dapat berupa benda buatan pabrik ataupun buatan tangan (Kandir et al, 2011, halaman 3). Dari pernyataan tersebut berarti barang bekas merupakan benda yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar. Barang bekas merupakan sisa kegiatan masyarakat. Seperti yang disampaikan oleh Kristanto dan Prasetyawati bahwa barang bekas atau sampah adalah sisa suatu usaha atau kegiatan manusia yang berwujud padat baik berupa zat organik maupun anorganik. Zat yang bersifat dapat terurai maupun tidak terurai dan dianggap sudah tidak berguna lagi sehingga dibuang ke lingkungan (Kristanto et al, 2013, halaman 51). Pengelolaan barang bekas sangat diperlukan sehingga tidak terjadi pencemaran lingkungan.

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa barang bekas yaitu barang yang tidak dapat dipergunakan lagi baik dari rumah tangga maupun sisa dari pabrik. Bahan bekas yang biasanya disebut sebagai sampah ini dapat berupa plastik, kaleng, kertas, dan kardus yang ketika dikreasikan akan menghasilkan benda baru, yang memiliki fungsi lain, dan dapat dimanfaatkan untuk alat permainan dalam pembelajaran anak usia dini dan dapat dimanfaatkan menjadi sebuah benda yang memiliki nilai tinggi. Keberadaan barang bekas yang tidak terpakai sangat sudah ditemukan di lingkungan sekitar menurut Nilawati (2010, halaman 3). Jenis-jenis barang bekas: (1) Koran, ternyata koran bekas di rumah dapat dimanfaatkan sebagai penyedot emas. Penemuan dari para ilmuwan Jepang ini merupakan satu terobosan yang cukup menggembirakan. Koran bekas merupakan salah satu ramuan gel yang ramah lingkungan yang dapat dolah untuk memisahkan emas dari sampah elektronik; (2) Botol plastik, sampah botol plastik dari bekas kemasan minuman yang seringkali dianggap hanyalah sampah plastik tak berharga dan menjadi penghuni tempat sampah, ternyata bisa disulap jadi aneka bentuk benda bermanfaat; (3) Kardus, karton field atau kardus merupakan bahan limbah yang dapat digunakan ditengah masyarakat untuk mengemas barang; (4) Pipet, pipet dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembuatan hiasan rumah seperti taplak meja, tirai, pembuatan bunga dari pipet, dan lain-lain.

Dalam penelitian ini botol plastik dan kardus dimanfaatkan sebagai alat bermain anak usia 4 tahun sampai usia 5 tahun untuk kegiatan bermain. Sesuai dengan pendapat Badruzzaman (2012, halaman 8), ada 6 kriteria pembuatan APE dari bahan bekas yaitu (1) APE dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep; (2) APE hendaknya multiguna; (3) APE dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas atau sisa; (4) APE menjaga keselamatan, kesehatan, dan keamanan anak; (5) APE hendaknya awet, kuat dan tahan lama; (6) APE mudah dalam pemakaian, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen, dan bereksplorasi; (7) APE dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus. Penelitian ini bertujuan mencari apa yang ada disekitar lingkungan sekolah maupun lingkungan keseharian dari anak dan wali kelas yang berperan memotivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Adapun yang dicari dalam penelitian ini adalah penggunaan media barang bekas sebagai alat edukasi anak usia 4 tahun sampai usia 5 tahun dan hasil belajar di sekolah, baik dari proses belajar maupun hasil belajar anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena dari rumusan masalah yang diteliti.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel data dilakukan secara purposive dan snowball. Teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisi data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Menurut Bog dan Taylor yang dirujuk oleh Lexy J. Moleong (2002, halaman 3), bahwanya metode kualitatif sebagai prosedur penelitian untuk menelaah suatu latarbelakang, misalnya: motivasi, peranan, sikap, nilai dan persepsi. Hal ini sesuai dengan kajian penelitian yang peneliti telaah saat ini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif studi kasus. Tujuan utama pendekatan studi kasus adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas. Melalui studi kasus ini diharapkan permasalahan pembelajaran dapat dikaji, ditingkatkan, dan dituntaskan, sehingga proses pembelajaran dan kreativitas anak yang lebih baik dapat diwujudkan.

Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Islam Al-Falah Cibuntu Kecamatan Cibitung Kabupaten Bekasi khususnya anak usia 4 tahun sampai usia 5 tahun. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan November 2020 sampai bulan Maret 2021. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jumlah siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini sebanyak 4 anak dengan usia 4 tahun sampai usia 5 tahun.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penggunaan barang bekas sebagai alat permainan edukatif adalah terdapat serta ada kreativitas guru dan anak dalam menggunakan permainan edukatif dengan barang bekas. Peneliti akan menguraikan hasil observasi dan wawancara dari penggunaan barang bekas sebagai alat permainan edukatif anak usia 4 tahun sampai usia 5 tahun di TK Islam Al-Falah Cibuntu Cibitung Bekasi. Kegiatan pemanfaatan barang bekas yang diberikan berupa kegiatan membuat hasta karya berdasarkan tema untuk setiap pertemuannya. Berikut ragam kegiatan: (1) Membuat firework in a jar (kembang api dalam toples); (2) Membuat counting scoops ice cream membuat anak-anak bermain dengan matematika berulang kali dengan menggunakan kardus bekas yang dibuat menjadi salon es krim; (3) Membuat cacing wiggly berwarna; (4) Membuat ice boats (perahu es); (5) Membuat alphabet coins (koin alfabet); (6) Membuat awan dan hujan; (7) Membuat shape puzzles (teka-teki bentuk); (8) Menjahit huruf dan angka di kardus bekas.

Pada awal pertemuan pelaksanaan awal, peneliti (guru) mengawali proses pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada seluruh anak dilanjutkan dengan berdoa dan klasikal. Jumlah anak yang hadir mengikuti proses pembelajaran sebanyak 16 anak termasuk 4 anak yang berusia 4 tahun sampai usia 5 tahun. Begitu juga dengan pembelajaran home visit. Selanjutnya peneliti melakukan persepsi dengan melakukan tanya jawab bersama anak, kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain barang bekas yaitu menggunakan kardus bekas, botol aqua bekas, sterofoam, balon, bola.

Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan dan mengajak anak berdiskusi tentang bermacam-macam air dan jenisnya dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pendapat dan idenya tentang macam-macam air dan udara, kegunaan dan jenisnya seperti air hujan, air sumur, air laut, air panas air dingin, air mengalir air es dan lain-lain. Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat firework in a jar (kembang api dalam toples) dengan menyiapkan air, minyak, dan pewarna makanan. Untuk cara sederhana, (1) isi toples  $\frac{3}{4}$  dengan air hangat. (2) dalam mangkuk kecil tambahkan sekitar 3 sdm minyak (jika menggunakan sesuatu yang kecil seperti gelas sampanye hanya membutuhkan 1 sdm). (3) tambahkan 4-8 tetes warna pewarna makanan yang berbeda-beda ke minyak (jika menggunakan gelas sampanye hanya butuh 4 tetes). (4) gunakan garpu untuk memecahkan pewarna makanan menjadi sedikit manik-manik kecil. (5) perlahan-lahan tuangkan minyak ke dalam gelas air. (6) nikmatilah kembang api. Selanjutnya peneliti membimbing siswa untuk membuat counting scoops ice cream (menghitung scoops es krim) membuat anak-anak bermain dengan matematika berulang kali dengan menggunakan kardus bekas yang dibuat menjadi salon es krim. Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat ice boats (perahu es) dengan menyiapkan air, kertas atau plastik, pewarna makanan, lem, tusuk gigi. Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat cacing wiggly berwarna, alphabet coins (koin alfabet), awan dan hujan. Peneliti kemudian memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat berbagai macam benda yang dapat dibuat dari kardus bekas, botol aqua, pewarna makanan dengan kreasi dan imajinasi yang lain. Kegiatan penutup sebelum mengakhiri proses pembelajaran peneliti membimbing anak-anak untuk merapikan bahan dan alat-alat yang digunakan, mendiskusikan dan meminta anak untuk menunjukkan hasil karya yang dibuat anak dari kardus bekas, botol aqua bekas, dan sterofoam selama kegiatan bermain serta meminta anak-anak untuk menceritakan hasil karya yang dibuatnya. Pada akhir pertemuan, peneliti mengajak anak untuk berdoa dan menutup kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan barang bekas terlihat mampu menarik minat anak untuk berkreasi tetapi perlu perbaikan pada pertemuan selanjutnya. Peneliti dan kolaborator memberikan media yang sudah diberi pola sehingga memudahkan anak untuk menggunakan media, tetapi setelah diamati pemberian pola membuat anak tidak terlalu aktif dalam berkreasi. Pada pertemuan pertama dan ke dua ini guru memberi contoh dengan membuat produk jadi, kenyataannya hal tersebut membuat anak kurang berimajinasi, anak cenderung mencontoh apa yang dibuat guru.

Peneliti dalam proses kegiatan penggunaan barang bekas pada pertemuan pertama. Pertemuan kedua, anak belum paham tentang barang bekas dan cara membuatnya menjadi permainan karena terbukti ada 3 anak yang memiliki kriteria belum berkembang dalam penggunaan barang bekas serta belum mampu mengembangkan gagasan atau imajinasi yang kuat. Pada pertemuan ketiga anak mulai memiliki rasa ingin tahu yang besar dan mempunyai pendapat sendiri atau mengungkapkannya serta tidak mudah terpengaruh orang lain karena terbukti ada 2 orang anak yang memiliki kriteria berkembang dalam membuat dan menggunakan barang bekas. Ada beberapa anak yang masih harus dibimbing dan dalam membuat barang bekas sebagai alat permainan edukatif. Melalui metode bermain dengan barang bekas dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia 4 tahun sampai usia 5 tahun di TK Islam Al-Falah Cibuntu Cibitung Bekasi. Keberhasilan penggunaan metode bermain dengan barang bekas ditunjukkan dari kreatifitas belajar anak pada masing-masing indikator yang diamati. Hal ini sependapat dengan Slameto, yang mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan kreativitas adalah berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.

Perbaikan yang dilakukan pada pelaksanaan pertengahan dan pelaksanaan akhir menunjukkan banyak sekali perubahan pada anak dalam pemanfaatan penggunaan barang bekas dapat menunjukkan pengaruh yang sangat signifikan. Terlihat perbedaan pada pelaksanaan awal ketika anak diberikan media yang telah diberi pola dengan tidak diberikan pola pada pelaksanaan pertengahan dan akhir. Pada pelaksanaan pertengahan dan pelaksanaan akhir, anak terlihat lebih bermain dengan imajinasinya karena harus membuat pola gambar sendiri. Anak membuat pola sesuai dengan imajinasinya. Dengan tidak diberikan contoh produk jadi anak terlihat menuangkan ide yang beragam dalam membuat karyanya. Membuat media pendukung berwarna warni sangat disukai anak sehingga anak lebih semangat dalam berkarya.

Terbukti pada anak yang pada penelitian awal masih harus dibimbing dan pada pelaksanaan pertengahan melalui kegiatan hasta karya dengan menggunakan media barang bekas ini dapat memunculkan kreativitas anak yang terlihat pada aspek kelancaran. Terlihat saat guru memberikan informasi mengenai kegiatan yang akan dilakukan, anak berusaha menggali informasi dengan menjawab pertanyaan dan mengajukan beberapa pertanyaan sehingga terlihat anak mengungkapkan ide yang dimiliki dan terlihat anak menggunakan keberagaman kosakata dalam menyampaikan ide. Aspek fleksibilitas terlihat pada saat anak memahami arahan yang diberikan guru sehingga anak mampu membuat karya dengan caranya sendiri dan anak mampu menyelesaikan tugas dengan tekun. Aspek orisinalitas muncul pada saat anak mampu mengungkapkan ide yang orisinal berarti ia mampu menghasilkan ide dari pemikirannya sendiri secara spontan tanpa mencontoh ide orang lain. Proses munculnya ide yang orisinal ini sangat berkaitan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa, sebelum kegiatan guru memberikan brainstorming sehingga anak mendapat informasi baru. Kemudian digabungkan dengan pengalaman dan kemampuan yang telah dimiliki sehingga anak dapat menghasilkan ide baru yang orisinal. Aspek kolaborasi anak terlihat pada saat anak mengungkapkan karya yang akan dibuat dengan rinci, anak terlihat mau menerima saran, dan informasi dari orang lain serta menggabungkan dengan ide yang dimiliki.

Penelitian ini dapat dikaji juga dalam ilmu lingkungan, dimana barang bekas merupakan sampah yang dapat menyebabkan pencemaran lingkungan seperti yang tertuang dalam Undang-undang RI No.23 tahun 1997 pasal 1 ayat (12) (Mulia, 2010:6) bahwa pencemaran lingkungan adalah masuknya zat, energi dan komponen lain ke dalam lingkungan hidup manusia sehingga kualitasnya turun hingga tingkat tertentu yang menyebabkan lingkungan hidup tidak dapat berfungsi sesuai dengan peruntukannya. Kegiatan dalam penelitian ini yaitu berkreasi dengan memanfaatkan barang bekas untuk diubah menjadi karya yang memiliki daya tarik yang baru untuk anak-anak. Dalam proses pembuatan dari barang bekas menjadi sesuatu yang menarik dan kreatif selain dapat melatih kreativitas anak juga dapat memaksimalkan perkembangannya. Kegiatan pemanfaatan bahan bekas ini merupakan suatu sarana untuk memberikan pengetahuan tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan sehingga lingkungan akan terhindar dari pencemaran. Anak menjadi paham mengenai dampak yang ditimbulkan dari menumpuknya sampah. Selain itu diharapkan anak akan tumbuh menjadi seseorang yang peduli dan menjaga lingkungannya.

Menurut Khasanah, manfaat metode bermain yaitu membantu anak mendapatkan pengalaman dan membantu perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya. Bermain bermanfaat sebagai media untuk meningkatkan keterampilan tertentu dan bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar informal menjadi formal. Selain itu menurut Khobir, bermain itu penting bagi anak karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan, pikiran pada proses bermain, serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya.

Media bermain yang digunakan dalam penelitian ini berupa bahan atau barang-barang bekas. Menurut Montolalu, beberapa contoh barang bekas atau barang sisa yang dapat digunakan sebagai alat bermain antara lain: kertas bekas (majalah, koran, kantong beras), kartus atau karton, bahan atau kain, plastik dan kaleng, styrofoam dan busa, tali, tutup botol dan karet. Barang-barang bekas yang digunakan sebagai alat bermain haruslah aman dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat menarik minat anak untuk aktif belajar dan bermain.

Seluruh langkah-langkah pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti berjalan dengan lancar. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan bahwa hasil penelitian pada pelaksanaan awal mulai berkembang kemampuan berhitung anak dengan skor rata-rata 30-20 dan pada pelaksanaan pertengahan dan akhir mengalami peningkatan dengan mendapatkan rata-rata skor 32-40 dengan kriteria berkembang sangat baik. Keberhasilan penggunaan metode bermain dengan barang bekas ditunjukkan dari kreativitas belajar siswa pada masing-masing indikator yang diamati jika dibandingkan dengan kondisi awal anak sebelum tindakan.

Pendidik selalu melakukan inovasi untuk menyediakan media pembelajaran dalam mengembangkan kreativitasnya. Inovasi karena lingkungan telah menyiapkan bahan-bahan untuk anak belajar sambil bermain, bahan-bahan tersebut ada berupa bahan mentah habis pakai (sampah) maksudnya bahan yang butuh diolah atau dimodifikasi agar dapat digunakan dalam pembelajaran contohnya membuat APE sederhana berbahan bekas atau sampah. Hal ini akan membuat pendidik kreatif dalam membuat dan membentuk model benda. Permainan edukatif yang kreatif juga diperlukan yang nantinya akan berfungsi sebagai sumber pengetahuan, ketrampilan baru bagi anak, sekaligus dalam pengembangan nalar dan kreativitas anak seperti berfikir, menganalisa, memecahkan masalah sendiri, serta berfikir secara sistematis. Inovasi yang digunakan dalam pengadaan media pembelajaran melalui 3R. Inovasi tersebut salah satunya penggunaan sampah yang digunakan lagi anak dan pendalaman tujuan dari mendaur ulang sampah.

Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhaan, penghematan, keefektifan, serta kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan. Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Pemanfaatan barang bekas merupakan alternatif pilihan produk kerajinan seni sebagai bentuk kecermatan dalam menangkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Banyak barang bekas sisa dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetis oleh tangan seseorang yang kreatif. Dengan mempersiapkan alat permainan yang memadai dan lingkungan belajar yang lengkap, pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang.

Disinilah perlunya daya imajinasi guru dan calon guru dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada sehingga tidak ada kata "tidak ada dana" yang dijadikan alasan untuk tidak menyediakan alat permainan atau sumber belajar. Guru-guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan yang sangat efektif sebagai sumber dan media bermain dan belajar. Kita dapat menggunakan alat peraga dan alat bantu belajar yang berasal dari lingkungan dan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai sarana bermain bagi anak secara kreatif. Dalam hal ini usaha guru atau calon guru adalah faktor utama dalam keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran di TK. Gurulah yang merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, mengevaluasi, kegiatan maupun pengatur waktu. Disamping itu guru juga mengatur penempatan semua peralatan dan perabotan yang akan digunakan. Alat permainan dan peralatan maupun kegiatan yang dipersiapkan oleh guru harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Usaha yang keras dan tepat dari seorang guru akan memberikan hasil yang terbaik kepada anak sehingga akan menentukan kualitas dalam kegiatan TK.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Anak-anak yang kreatif memiliki keterbukaan dalam segala hal untuk menerima suatu informasi yang baru. Namun yang terjadi masih banyak yang belum menyadari pentingnya merangsang kreativitas anak sejak dini. Guru dan orang tua hanya fokus pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung sehingga perlu dirancang kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Pada penelitian yang telah dilakukan melalui pemanfaatan barang bekas berdasarkan observasi dan wawancara, hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kreativitas anak dan guru dalam pemanfaatan penggunaan barang bekas sebagai alat permainan edukatif anak usia 4 tahun sampai usia 5 tahun di TK Islam Al-Falah Cibuntu Cibitung Bekasi.

### Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut: (1) Kepada guru diharapkan untuk dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, dan menyenangkan untuk merangsang serta menghilangkan kejenuhan anak dalam belajar. Disarankan untuk dapat menggunakan metode bermain dengan barang bekas sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan kreativitas anak dalam belajar. Hal ini karena akan menjadikan anak mengeksplorasi imajinasinya dalam membuat mainan dengan bentuk-bentuk yang unik; (2) Kepada pihak sekolah atau pihak pengelola TK Islam Al-Falah Cibuntu Cibitung Bekasi disarankan untuk dapat melengkapi berbagai alat permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tercapai sesuai dengan tujuan secara optimal; (3) Kepada peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat melakukan penelitian tentang penggunaan metode bermain dengan barang bekas dalam upaya meningkatkan kreativitas anak, dan disarankan untuk melakukan penelitian pada sekolah yang berbeda sehingga diperoleh hasil yang lebih menyeluruh sehingga dapat dijadikan sebagai penyeimbang teori maupun sebagai reformasi serta inovasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak pada usia 4 tahun sampai usia 5 tahun.

## REFERENSI

- Rizki, Fitri A Dkk. (2017). *“Media Bahan Bekas Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Al-Hidayah Bandar Surabaya”*.
- Asmawati, Luluk. (2017). *Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume. 11. Edisi 1.*
- Asmawati, Luluk. (2017). *Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak halaman 13. Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 11. Edisi 1.*
- Asmawati, dkk. (2014). *Jurnal “Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Bermain dengan Barang Bekas pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK AD-Darunafis Sungai Rengas”*.
- B.E.F. Montulalu, dkk. (2012). *Bermain Dan Permainan Anak halaman 8-9.* Banten: Universitas Terbuka.
- Eliyawati, Cucu. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini Halaman 6.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Rektorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta.
- Eliyawati, Cucu. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini Halaman 63.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Rektorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta.
- Habibe. (2014). *Acar / Procedia - Social and Behavioral Sciences 141. Learning Environments for Children in Outdoor Spaces halaman 846 - 853.*
- Hass, Glen, et. all. (1993). *Curriculum Planning, A New Approach.* Boston: Allyn and Bacon.
- Jurnal Pendidikan Tambusai. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0 halaman 58. Volume 3. Nomor 3.*
- Hurlock. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan halaman 109.* Jakarta: Erlangga.
- Intan, Pratiwi. (2017). *Implementasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Di Sentra Kreativitas halaman 85.* Surakarta: IAIN Surakarta.
- Journal Science Direct. (2019). *Creativity Slumps And Bumps: Examining The Neurobehavioral Basis Of Creativity Development During Middle Childhood Halaman 94-101, Volume 196.*
- Journal Science Direct. (2017). *Developing Creativity In Early Childhood Studies Students halaman 42-57, Volume 23.*

- Journal Science Direct. (2014). *Learning Environments for Children in Outdoor Spaces* halaman 846-853, Volume 141.
- Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Volume 4. Nomor 2.
- Jurnal Pendidikan Anak. (Maret 2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas* Halaman 63. Volume 5, Nomor 1.
- Jurnal Pendidikan Anak. (Maret, 2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas*. Halaman 59. Volume 5, Nomor 1.
- Jurnal Pendidikan Anak. (Maret, 2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas* halaman 61. Volume.5, Nomor 1.
- Jurnal Pendidikan Tambusai. (2019). *Pengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0* halaman 1143. Volume 3. Nomor 3.
- Jurnal Pendidikan Tambusai. (2019). *Pengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0* halaman 1144. Volume 3. Nomor 3.
- Kandir, Adalet&FatmaCalisandemir, Can Yaser. (2011). *New Explorations With Waste Materials in Early Childhood Education*. US-China Education Review.
- Sudita, Ketut. (2014). *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan* halaman 157. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Jilid 47, Nomor 203.
- Khadijah. *Pendidikan Prasekolah* halaman 3. Medan: Perdana Publishing.
- Khasanah, Ismatul dkk. (2013). "Pemanfaatan Lingkungan dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Kader POS PAUD Kelurahan Tambak Bejo Semarang".
- Kristanto, M. & DwiP rasetiyawati D.H., Dwi. Purwadi. (2013). *Implementasi Pendidikan Kewirausahaan Sebagai Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Limbah KDP (Kertas, daun dan plastik) PAUD di Kota Semarang*. Jurnal Penelitian PAUDIA, Vol 2. No 1.
- Asmawati, Luluk. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD* halaman 38. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD* halaman 16. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,.
- Nugraha Gin. (2014). *Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menghias Barang Bekas Dengan Media Dasar Batok Kelapa* halaman 5. (repository.upi.edu).
- Nurlaelah, E. (2009). *Pengembangan Bahan Ajar Struktur Aljabar yang Berbasis Program Komputer dan Tugas Resitasi Untuk Meningkatkan Kreativitas*.
- Philip, P. (2008). *Kiat Menjadi Orang Kreatif* halaman 83-84. Yogyakarta: Maximus.
- Philip, P. (2008). *Kiat Menjadi Orang Kreatif* halaman 88. Yogyakarta: Maximus.
- Ramli, M. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini* halaman 7. PT. Grasindo: Jakarta.
- Sukamti, Endang R. dkk. (2010). *Bermain dan Kreativitas sebagai Fondasi bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* halaman 53. FIK UNY: Yogyakarta.
- Supriadi, D. (2001). *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek* halaman 7. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori* halaman 1). Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)* halaman 17. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)* halaman 71. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)* halaman 5. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)* halaman 71. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)* halaman 72. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi, Ulfah Maulidya. (2016). *Konsep Dasar PAUD* halaman 19. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Bandung.
- Rohmalina. (2016). *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Paud Stkip Siliwangi Bandung*. Vol 2. No 2.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini Tk/Ra & Anak Usia*

- Kelas Awal Sd/Mi halaman 24. Jakarta :Prenada Media Group.*
- Wibowo Gunawan Thomas. (2016). *Menjadi Guru Kreatif halaman 16. Media Maxima.*
- Yayat, Hayati. (2014). *Meningkatkan Disiplin Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Metode Bermain Peran halaman 1. Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.repository.upi.edu.*
- Yohana, Rumanda dkk. (2011). *Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Menyenangkan Melalui Bermain Halaman 35-36. Kemendiknas Dirjen PAUDNI :Direktorat PPTK PAUDNI.*

***Competing interests:***

*No conflict interest.*

***Funding:***

*None.*

***Acknowledgements:***

*Thank you to all those who have supported and helped this research.*

***About the Authors:***

*The author is a student and lecturer at Nahdlatul Ulama University Of Indonesia, Indonesia.*

