

Research Article

Increasing Kindergarten Children's Creativity By Utilizing Trash and Used Goods as Learning Media

Dian Yuli Kuswati¹, Rahmat Mulyono²

1. TK Mutiara Bunda, dianyuli35@gmail.com
2. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, rahmat.mulyono@ustjogja.ac.id

Copyright © 2023 by Authors, Published by Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

Received : May 26, 2023

Revised : July 20, 2023

Accepted : August 29, 2023

Available online : September 22, 2023

How to Cite: Dian Yuli Kuswati, and Rahmat Mulyono. 2023. "Increasing Kindergarten Children's Creativity By Utilizing Trash and Used Goods As Learning Media". *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 9 (3):1274-86. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i3.559.

Abstract. Motivated by the problem of the large amount of waste around Mutiara Bunda Kindergarten and especially the location of the Mutiara Bunda Kindergarten school adjacent to the landfill where there is plastic waste such as used cardboard bottles that are no longer used, there is a need for solutions in dealing with waste or inorganic plastic waste and so on. The purpose of this study is to increase the use value of waste or used goods to increase the creativity of students from Mutiara Bunda Baleharjo Wonosari Kindergarten, Gunung Kidul. The research method is carried out through the observation stage of the implementation location and in direct collaboration with the landfill, conceptual activities conditioning participants in this case are children of Mutiara Bunda Kindergarten in increasing children's creativity, coordination with related parties waste managers, collaborating with accompanying teachers, guardians / parents, school committees followed by preparation materials and tools, integrated with the school curriculum, evaluation of plans and follow-up. The real result of this activity is an increase in the use value of waste or used goods so that it can also reduce waste in the school environment of Mutiara Bunda Kindergarten, another purpose is to use used goods as a medium for increasing children's ideas, creations and innovations in increasing children's creativity in learning and playing activities. With the use of waste and used goods as a learning medium, it will help the effectiveness of the learning process and the delivery of messages and learning content. Learning media is useful in clarifying teaching materials, overcoming time and space, encouraging children to be more active, and can increase cooperation. And with the benefits of using a learning media will be optimally felt if the teacher is able to choose and use the learning media in accordance with its purpose and function.

Keywords : Increasing Children's Creativity, Utilization of Vegetables and Used Goods, Learning Media.

Abstrak. Dilatarbelakangi oleh permasalahan banyaknya sampah yang berada di sekitar TK Mutiara Bunda dan terutama letak sekolah TK Mutiara Bunda berdekatan dengan TPA tempat pembuangan akhir sampah yang mana terdapat sampah-sampah plastik seperti botol bekas kaleng kardus yang sudah tidak terpakai maka perlu adanya solusi dalam menangani limbah sampah atau limbah plastik anorganik dan lain sebagainya. Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan nilai guna sampah atau barang bekas untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dari TK Mutiara Bunda Baleharjo Wonosari gunung kidul. Metode Penelitian dilakukan melalui tahap observasi lokasi pelaksanaan dan bekerjasama langsung dengan TPA tempat pembuangan akhir sampah, konseptual kegiatan mengkondisikan peserta dalam hal ini adalah anak TK Mutiara Bunda dalam meningkatkan kreativitas anak, koordinasi dengan pihak terkait pengelola sampah, bekerjasama dengan guru pendamping, wali/orang tua, komite sekolah dilanjutkan dengan penyiapan bahan dan alat, terintegrasi dengan kurikulum sekolah, evaluasi rencana dan tindak lanjut. Hasil Penelitian ini secara nyata adalah peningkatan nilai guna sampah atau barang bekas sehingga juga dapat mengurangi sampah yang ada di lingkungan sekolah TK Mutiara Bunda tujuan lain yaitu untuk memanfaatkan barang bekas sebagai media peningkatan ide, kreasi dan inovasi anak dalam meningkatkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar dan bermain. Dengan pemanfaatan sampah dan barang bekas ini sebagai media pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran. Media pembelajaran bermanfaat memperjelas materi ajar, mengatasi ruang dan waktu, memacu anak untuk lebih aktif, dan dapat meningkatkan kerja sama. Dan dengan manfaat penggunaan suatu media pembelajaran akan dapat dirasakan secara optimal apabila guru mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan dan fungsinya.

Kata Kunci: Peningkatan Kreatifitas Anak, Pemanfaatan Sampah dan Barang Bekas, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan pribadi yang mempunyai potensi yang dapat dikembangkan secara terus-menerus. Tetapi ternyata kenyataan yang terjadi bahwa selama ini masih kurang mendapatkan perhatian khusus, khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak sejak usia dini. (Hanafi & Sujarwo 2015). Sesuai dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 pendidikan dijalankan dengan penuh semangat menciptakan hasrat serta daya cipta partisipan ajar pada langkah pengajaran. Sehingga kegiatan anak baik di sekolah di lingkungan keluarga atau di rumah maupun di lingkungan sekitar perlu didorong pada aktivitas-aktivitas yang mendukung tumbuhnya daya kembang anak khususnya pada aspek kreativitas (Purwanti, 2021).

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, sikap dan nilai-nilai baru dalam masyarakat. Setiap orang dituntut untuk mampu berkarya, menciptakan karya yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain, mempersiapkan masa depan yang lebih baik. Perkembangan kreativitas sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif individu, karena kreativitas sebenarnya merupakan manifestasi dari hasil kerja otak manusia. (Agustina, Riya, Sunarso, 2018).

Kreativitas dan inovasi dapat meningkatkan karier karena kreativitas dan inovasi merupakan ide yang besar yang bisa muncul dari ide-ide yang kecil. Namun bagi sebagian orang bahwa ide-ide kecil ini berakhir begitu saja tanpa rencana untuk dimanifestasikan. pada dasarnya dengan cara sederhana untuk merealisasikan ide-ide kecil maka akan mengubah menjadi cetusan inovasi dan kreativitas, kreativitas dan inovasi dapat hadir melalui rasa ingin tahu yang membuat kita banyak mencoba hal yang baru atau yang berbeda.

Banyak cara untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi. beberapa cara untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi yaitu; peluang dan kesempatan itu bahwa kita harus bisa mengamati setiap peluang dan kesempatan di sekitar jika situasi sudah terbaca maka kita dapat menetapkan tujuan yang akan kita buat, kemudian tumbuhkan rasa ingin tahu, memiliki keinginan yang tinggi bisa meningkatkan pengetahuan maupun bakat yang baru kita juga akan lebih kritis dalam menentukan kebijakan dan langkah yang akan diambil, membuka jaringan yang luas juga bisa dimulai dengan sering berdiskusi dengan teman hal itu juga dapat menambahkan wawasan baru dengan bertukar pikiran membangun jaringan yang luas atau koneksi dengan memilih lingkungan serta pergaulan yang tepat sebagai pendorong kita untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi, menumbuhkan kreativitas dan inovasi yang lain dengan cara berani mempunyai hati yang mantap dan rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi berbagai keadaan Jangan malu dan ragu untuk bertanya Kita harus berani mengambil keputusan dengan risiko yang akan kita tanggung sendiri jangan takut kegagalan dengan kegagalan yang dialami nantinya akan lebih mendewasakan diri kita sendiri kemudian dilanjut dengan berpikir positif yang mana berpikir positif sangat diperlukan agar bisa terhindar dari rasa pesimis yang berlebih. Melihat tantangan sebagai kesempatan untuk mencoba hal-hal yang baru, menumbuhkan kreativitas dan inovasi saat masih di bangku kelas dengan setulus hati hal tersebut akan menjadi modal berharga terutama untuk mencari pekerjaan atau bergelar sebagai pengusaha.

Banyak alternatif kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak salah satunya adalah dengan kerajinan tangan, kerajinan tangan dapat dilakukan dengan memanfaatkan sampah atau barang-barang bekas di sekitar lingkungan bermain anak. Kerajinan tangan ini bisa berupa mainan yang menyenangkan seperti puzzle, media Mengenal angka, media Mengenal huruf dan lain-lain, atau barang-barang yang bisa di dimanfaatkan, contohnya tempat pensil, vas bunga, tempat hp, rak buku, rak mainan dan masih banyak lagi yang lainnya. Dari hasil observasi menemukan adanya sampah yang berserakan di sekitar TK Mutiara Bunda didukung dengan dekatnya lokasi TK Mutiara Bunda dengan TPA (Tempat Pembuangan Akhir) sampah. Sampah-sampah tersebut berupa botol kaleng kardus kotak bekas minuman dan makanan anak-anak dan lain sebagainya. Dengan adanya sampah tersebut selain memperlihatkan pemandangan yang kotor juga dapat menimbulkan berbagai permasalahan, tumpukan sampah dapat menjadi sarang nyamuk dan dapat menimbulkan penyakit. Permasalahan sampah dapat diatasi salah satunya dengan memanfaatkan kembali sampah atau barang bekas yang ada menjadi lebih bermanfaat.

Sistem pendidikan yang baru menuntut faktor dan kondisi yang baru pula baik yang berkenaan dengan sarana fisik maupun non fisik. Untuk itu diperlukan tenaga pengajar yang memiliki kemampuan dan kecakapan yang lebih memadai, diperlukan kinerja dan sikap yang baru, peralatan yang lebih lengkap, dan administrasi yang lebih teratur. Guru hendaknya dapat menggunakan peralatan yang lebih ekonomis, efisien, dan mampu dimiliki oleh sekolah. Permasalahan pokok dan cukup mendasar adalah sejaumanakah kesiapan guru-guru dalam menguasai penggunaan media pendidikan dan pengajaran di sekolah untuk pembelajaran siswa secara optimal sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran (Usman,2002). Agar seorang guru

dalam menggunakan media pendidikan yang efektif, setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan/pengajaran. Pengetahuan tersebut menurut Hamalik (1985) yang meliputi : 1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. 2. Media berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. 3. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar. 4. Hubungan antara metode mengajar dengan media pendidikan. 5. Nilai dan manfaat media pendidikan. 6. Memilih dan menggunakan media pendidikan. 7. Mengetahui berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan. 8. Mengetahui penggunaan media pendidikan dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan. 9. Melakukan usaha-usaha inovasi dalam media pendidikan. Berdasarkan uraian di atas bahwa media pendidikan sangat membantu dalam upaya mencapai keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Oleh sebab itu guru harus mempunyai keterampilan dan memilih dan menggunakan media pendidikan dan pengajaran.

Guru harus mampu mengembangkan kreativitas media dengan barang bekas. Menggunakan peralatan bekas dan sederhana bukanlah hal baru dalam dunia pendidikan. Sebelum zaman modern, guru menggunakan bahan untuk menjelaskan materi pelajaran mereka. Sebelum era baru, banyak guru yang kreatif karena kondisinya masih sangat terbatas. Guru harus bekerja keras untuk memastikan bahwa siswa mereka belajar dan memahami materi pelajaran sebanyak mungkin. Berkat media teknologi masa kini mampu memecahkan berbagai masalah masa lampau dan memungkinkan untuk menyelesaikan setiap pelajaran dengan sebaik mungkin. (siarni, pasaribu, marungkil, 2012).

Pemanfaatan sampah dan barang bekas ini menjadi barang yang lebih berguna diperlukan ide, kreativitas dan inovasi, maka menjadi peluang yang baik dengan melihat anak-anak dalam mengatasi masalah sampah di sekitar lingkungan mereka sekaligus harapannya dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki dan dijadikan sebagai media belajar dan bermain, dengan dukungan dari semua warga sekolah dan kreativitas guru dalam mengembangkan kreativitas seperti membuat media bermain dan belajar. Dalam mengembangkan kreativitas anak dalam pembuatan media belajar dari sampah atau barang bekas dengan pendampingan guru masuk dalam program yang terintegrasi di dalam kurikulum sekolah TK di mana di dalam kurikulum sekolah tersebut ada 6 bidang pengembangan. Iya itu meliputi nilai moral agama fisik motorik kognitif bahasa sosial emosional dan seni. Kreativitas anak dapat dikembangkan dengan pembiayaan yang murah dengan memanfaatkan barang bekas yang tersedia di area lingkungan sekitar lingkungan bermain anak. Jenis sampah dibedakan menjadi dua yaitu sampah organik dan sampah anorganik. Sampah organik adalah sampah-sampah yang berasal dari makhluk hidup. Sampah ini lebih mudah terurai secara alami sehingga lebih ramah lingkungan. Sedangkan sampah anorganik merupakan sampah yang tidak mudah terurai seperti botol plastik, botol kaca, aluminium foil, dan lain-lain. Sampah anorganik lebih mudah menimbulkan pencemaran lingkungan. Sampah yang berada di sekitar TK Mutiara Bunda didominasi dengan sampah anorganik berupa botol-botol bekas minuman anak maupun snack anak, dari beberapa hasil penelitian merekomendasikan solusi mengatasi sampah anorganik dengan membuat kerajinan dari barang bekas atau sampah tersebut agar bisa digunakan untuk media belajar dan bermain anak. (Nurwahidah et.al, 2020 ; Adwiyah et al, 2018).

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, pengertian media yaitu perantara atau penghubung yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan dsb). Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar, 2013). Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar yang termasuk teknologi perangkat keras. (Rusman dkk, 2012). Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA). Memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan di baca. Sedangkan menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. (Arif dkk, 2012). Awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong memotivasi belajar, mempermudah konsep yang kompleks. Media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran. (Asnawir dkk, 2002). Media merupakan sarana pembelajaran yang digunakan guru sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada dirinya. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. (Kustandi dkk, 2011: 9)

Dengan perkembangan teknologi serta pengetahuan, maka media pembelajaran berfungsi: 1. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru. 2. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret) 3. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya tidak membosankan) 4. Semua indera siswa dapat diaktifkan. 5. Lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. 6. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya. (Benni, op.cit). Kunci pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan gangguan proses penyampaian pesan pembelajaran ini terletak pada media pembelajaran yang dipakai dalam proses itu. Menurut degeng (2001) secara garis besar fungsi media adalah: (1) menghindari terjadinya verbalisme, (2) membangkitkan minat/motivasi, (3) menarik perhatian peserta didik, (4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran (5) mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar dan (6) mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Media pembelajaran mempunyai prinsip-prinsip yang harus diperhatikan diantaranya: 1. Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi yang akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar dengan tujuan yang

ingin dicapai. 2. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran. 3. Media pembelajaran harus sesuai minat, kebutuhan dan kondisi siswa. siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda. Guru perlu memperhatikan setiap kemampuan siswa. 4. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisien. Media yang memerlukan peralasan mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. 5. Media yang sangat sederhana juga belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media dirancang guru perlu memperhatikan efektivitas penggunaannya. 6. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru. (Wina, dkk, 2008).

Heinich dkk dalam wati(2016) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam beberapa jenis yaitu: 1. Media Cetak Media cetak merupakan media sederhana dan mudah diperoleh dimana dan kapan saja. Media ini juga dapat dibeli dengan biaya yang relatif murah. Buku, brosur, pamphlet, modul, lembar kerja, dan handout termasuk bagian-bagian dari media cetak. 2. Media Pameran (display) Media pameran mencakup benda nyata (realita) dan benda tiruan (replika dan model). Realita (realita) adalah benda asli yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi. Realita tidak dapat dimanipulasi dan tidak mengalami perubahan sama sekali. Penggunaan realita dalam ruang kelas dapat melihat bendanya secara langsung. Model adalah bendabenda pengganti yang fungsinya untuk menggantikan benda yang sebenarnya. 3. Media Visual Media visual mencakup gambar, table, grafik, poster, karton, (media nonprojektor) dan kamera, OHP, slide, gambar digital, (CD-Room, DVDRoom dan disket komputer) dan panel proyeksi liquid Crystal Display (LCD) yang dihungkan dengan komputer ke layar (media visual projected). 4. Media Video Media video adalah semua format media yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan. Video adalah gambar bergerak yang direkam pada pada Hp atau CD yang setiap bentuknya berbeda ukurannya, bentuknya, kecepatannya, metode perekamannya dan mekanisme kerjanya. 5. Multimedia Multimedia adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video dan suara untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan kreativitas. (Wati,2016).

Pemanfaatan sampah dapat digunakan sebagai media belajar anak melalui kreativitas anak yang dipimpin oleh guru bisa untuk pembelajaran fisik motoric, kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral dan juga seni sampah bisa dimanfaatkan sebagai media belajar anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Barang-barang bekas atau sampah bisa diubah menjadi lebih menarik dengan teknik yang mudah dan dihiasi dengan memanfaatkan alat yang lain seperti kain flanel kertas asturo dan berbagai macam pernak-pernik yang ada. Pengubahan bentuk barang dari barang bekas atau sampah menjadi barang dengan nilai guna membutuhkan keterampilan dan kreativitas ide dan inovasi perlu dikembangkan sehingga menghasilkan barang yang bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas dalam pemanfaatan barang bekas dapat dilakukan dengan metode latihan dan unjuk kerja. Pelatihan anak dapat dilakukan dengan praktek langsung dan juga demonstrasi, pelatihan keterampilan dapat dilakukan dengan berbagai tahapan kegiatan seperti membersihkan botol sampah agar siap dipakai sebagai bahan baku,

masuk dalam pengembangan fisik motorik anak yang bisa dilakukan dengan cara menggantung, menempel, menghias dilanjutkan dengan langkah-langkah yang lainnya.

Kegiatan pengembangan kreativitas anak dalam memanfaatkan barang bekas di TK Mutiara Bunda diharapkan dapat meningkatkan ide inovasi dan kreativitas anak, kesabaran, ketekunan, keuletan, yang merupakan kunci utama yang perlu dikembangkan di diri anak dalam pembuatan kreativitas media belajar.

Salah satu prinsip pendidikan untuk anak sekolah dasar harus berdasarkan realita artinya anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak sekolah dasar harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit.

Dalam proses pembuatan kerajinan diintegrasikan dalam belajar anak sehingga tidak membutuhkan waktu yang terlalu lama atau menyulitkan buat anak. Berdasarkan pernyataan permasalahan yang ada tersebut masalahnya adalah bagaimana memanfaatkan barang sampah atau barang bekas bisa digunakan sebagai media belajar untuk meningkatkan kreativitas anak TK Mutiara Bunda.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu menggambarkan tentang banyaknya sampah dan barang bekas di lingkungan sekitar sekolah TK Mutiara Bunda Baleharjo Wonosari Gunungkidul, di mana barang-barang tersebut bisa dimanfaatkan guru dan peserta didik dalam pembuatan media pembelajaran sehingga peserta didik dapat di giring untuk bisa lebih berinovasi dan kreatif dalam membuat media bermain sesuai engan keinginan anak.

Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Mutiara Bunda yang terletak di dusun Wukirsari RT 03 RW 06 Baleharjo, Wonosari, Gunungkidul, dan TPA (Tempat Pembuangan Akhir) sampah yang terletak di Dusun Wukuisari Baleharjo Wonosari. Waktu penelitian mencakup serangkaian kegiatan dalam alokasi waktu yang dibutuhkan peneliti yaitu dilaksanakan mulai bulan Oktober tahun 2022 hingga Desember tahun 2022.

Subjek Dan Informan Penelitian

Subjek penelitian adalah orang tempat atau benda yang diamati dalam rangka penelitian sebagai sasaran. Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 26 anak didik TK Mutiara Bunda Baleharjo Wonosari Gunungkidul. Peneliti juga melakukan wawancara dengan informan yang terpilih berdasarkan purposive sampling. Purposive sampling merupakan teknik sampling yang satuan teknik samplingnya dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu dengan tujuan untuk memperoleh suatu sampling yang memiliki karakteristik atau kriteria yang dikehendaki dalam pengambilan sampel, dalam hal ini dengan maksud sampel yang dipilih mengetahui informasi tentang masalah yang diteliti, informan bersifat objektif dan mau memberikan informasi yang diperlukan peneliti adapun informan yang

digunakan dalam penelitian kualitatif ini adalah guru, wali murid, komite sekolah, dan kepala sekolah TK Mutiara Bunda Baleharjo Wonosari Gunungkidul .

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk menggali sebanyak-banyaknya informasi yang berhubungan dengan pemanfaatan sampah dan barang bekas yang digunakan anak didik untuk membuat media pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru, kepala sekolah dan warga sekolah dalam membantu mengembangkan ide kreatif dan membantu penyediaan juga persiapan-persiapan peserta didik dalam mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat media pembelajaran dari sampah dan barang bekas. Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui atau untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian mulai dari pengumpulan sampah dan barang bekas hingga pada proses pembersihan, penyiapan alat dan bahan hingga pada proses pembuatan media pembelajaran sesuai dengan minat peserta didik.

Teknik Analisis Data

Untuk menyajikan data tersebut agar lebih bermakna dan mudah dipahami maka analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif model dari miles dan huberman. Adapun langkah-langkah analisisnya yaitu , pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan terakhir menarik kesimpulan.

Keabsahan Data

Dalam penelitian ini digunakan teknik triangulasi sumber, teknik triangulasi teknis dan teknik triangulasi waktu untuk memverifikasi data dari sumber yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kita tahu bahwa sampah sudah menjadi masalah akut yang melanda dunia saat ini, menurut WHO sampah merupakan suatu materi yang tidak digunakan tidak terpakai tidak disenangi atau sesuatu yang dibuang yang berasal dari kegiatan manusia keberadaannya yang sulit terurai merupakan terutama sampah plastik telah membuat menjadikan momok yang sangat menakutkan. oleh karenanya dibutuhkan berbagai upaya untuk meminimalisir keberadaan sampah salah satunya adalah menumbuhkan kesadaran masyarakat tentang penggunaan sampah plastik dengan bijak. kesadaran adalah sikap seseorang yang secara sukarela menaati semua peraturan dan sadar akan tugas dan tanggung jawabnya kesadaran masyarakat yang salah satunya adalah warga sekolah TK Mutiara Bunda berupaya untuk mengolah sampahnya sendiri paling tidak bisa mengurangi keberadaan sampah di tempat-tempat yang tidak seharusnya.

Menumbuhkan kreativitas dan kepedulian siswa terhadap sampah yang sudah tidak terpakai lagi kemudian bisa diolah menjadi barang yang bernilai dan bermanfaat, karena kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru inovatif belum ada sebelumnya menarik aneh dan berguna bagi

masyarakat lebih-lebih untuk lingkungan sekolah TK Mutiara Bunda. selain sebagai penugasan membuat hiasan pot bunga dari botol bekas bisa difungsikan untuk mengurangi kejenuhan belajar dengan berbagai variasi belajar salah satunya membandingkan ukuran botol bekas membandingkan botol yang tinggi dan yang pendek kemudian mengukur penggunaan dengan menggunakan penggaris setelah itu siswa menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan serta memperhatikan penjelasan guru tentang cara membuat hiasan pot botol bekas kemudian anak-anak diajak untuk menuliskan hasil karyanya jadi bertambah pula media untuk belajar tidak hanya menghasilkan sebuah karya seni tetapi juga bisa belajar mengenal huruf.

Tabel 1 Kemampuan Ketrampilan Membuat Kerajinan Dari Respon Anak Didik

ANAK DIDIK	JENIS KELAMIN	JUMLAH	RESPON ANAK DIDIK			
			BB	MB	BSH	BSB
TK	L	11		1	10	
	P	15			10	5
JUMLAH			0	1	20	5

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang sangat Baik

Dari tabel 1 maka dapat disimpulkan bahwa anak TK Mutiara Bunda hampir semua dapat membuat sampah atau barang bekas menjadi media bermain dan belajar dengan baik. Berdasarkan penelitian rutin yang sudah dilakukan di setiap kegiatan pembelajaran, yang mana dalam kegiatan pembelajaran yang sudah di programkan di kurikulum dengan tema-tema nya, menjadikan kegiatan pembelajaran selalu di sisipkan kegiatan ketrampilan yang yang menghasilkan sebuah karya , dan karya tersebut dapat di dimanfaatkan sebagai media pembelajaran itu menunjukkan bahwa TK Mutiara Bunda bisa membuat media belajar dan bermain dengan menggunakan sampah dan barang bekas. Pada proses pembuatan kreativitas membuat media belajar dari sampah atau barang bekas di TK Mutiara Bunda dapat berkembang sangat baik ada 5 anak yang melebihi atau yang berkembang sangat baik dari hasil keterampilannya. Akan tetapi mayoritas anak-anak cenderung tidak mempertimbangkan nilai keindahan dalam menghias dengan memanfaatkan seluruh bahan yang ada. Bagi anak TK Mutiara Bunda dengan jenjang sekolah yang masih sangat dasar yaitu di usia TK awal masih memerlukan bimbingan dan bantuan dalam membuat media belajar dari sampah maupun barang bekas tersebut seperti halnya membentuk sketsa menggunting dan menempel dan sebagainya, itu semua tidak lepas dari bimbingan guru dan orang tua yang selalu dengan senang hati mendampingi putra putrinya hingga menimbulkan rasa percaya diri dan kemandirian menghadapi masalah-masalah yang di temukan di lingkungan belajarnya.

Tabel 2 Nilai Rata-rata Peserta Pada Setiap Aspek Tahapan Kegiatan

ANAK DIDIK	JENIS KELAMIN	JML	ASPEK YANG DI NILAI				Tingkat Kemampuan
			Menggunting	Mengelem	Menempel	Menghias	
TK	L	11	60	65	73	88	74
	P	15	71	66	76	80	80
JUMLAH			65.5	60.5	74.5	84	77

Dari hasil penilaian yang ditampilkan di tabel 2 dapat disimpulkan secara umum bahwa nilai dalam proses pembuatan media belajar dengan menggunakan barang bekas atau sampah dikategori baik dengan nilai 77. Kegiatan menghias memiliki nilai rata-rata paling tinggi yaitu 84, hal ini dikarenakan pada proses menghias ini merupakan aktivitas yang paling menarik bagi anak-anak mereka bebas mengkreasikan ide mereka dengan segar-suka menurut selera mereka sendiri. sedangkan rata-rata nilai terendah ada pada aspek kegiatan mengelem hal ini logis karena lem yang digunakan adalah lem tembak yang cenderung memiliki kesusahan dalam menggunakannya utamanya juga pada anak-anak TK lem ini ada kesan panas pada kulit saat menggunakannya hal ini yang membuat anak didik semakin kesulitan dalam menggunakannya tetapi pada proses pembelajarannya kemampuan mengelem anak-anak dapat meningkat sampai kategori baik. Dalam proses kegiatannya anak-anak perempuan lebih telaten dan rajin walaupun tidak terlalu dominan dibandingkan anak laki-laki. Anak laki-laki cenderung mengutamakan cepat selesai dalam membuat kerajinan ini sedangkan anak perempuan lebih tampak menikmati proses pembuatannya dari tahap ke tahap.

Tabel 3. Respon Anak-anak Setelah Mengikuti Kegiatan

ANAK DIDIK	JENIS KELAMIN	JUMLAH	RESPON ANAK DIDIK			
			Tidak Senang	Cukup Senang	Senang	Senang Sekali
TK	L	11		6	5	
	P	15		5	4	6
JUMLAH			0	11	9	6

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa anak TK Mutiara Bunda merasa senang dalam kegiatan membuat media belajar dengan barang bekas atau sampah ini. Ada 11 anak yang merasa cukup senang 9 anak merasa senang dan 6 anak merasa senang sekali perasaan ini muncul karena kegiatan ini seperti halnya bermain pemberian kebebasan bagi anak-anak untuk berkreasi membuat barang bekas Dan sampah sesuai ekspirasinya menjadi media belajar yang dikerjakan secara berkumpul bersama teman-teman yang lain. kesulitan yang dihadapi anak-anak dalam membuat kerajinan ini jadi tidak terasa karena juga terpantul dari teman-teman yang lain dan

juga dari wali-wali mereka. Mereka juga dapat merasakan kepuasan dari hasil kerja dalam membuat keterampilan media belajar dan bermain yang telah mereka buat sendiri.

Sekarang Kegiatan ini anak-anak dapat mengambil pelajaran bahwa barang-barang bekas masih dapat dimanfaatkan masih berguna dan dapat difungsikan untuk berbagai keperluan lainnya. Di sisi lain lingkungan sekitar menjadi lebih bersih lebih sehat nyaman dipandang. Kegiatan membuat media belajar dengan sampah atau barang bekas ini terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak-anak. Dalam pendidikan pentingnya kreativitas diakui sebagai keterampilan abad ke-21 yang esensial. (Kupers, Lehmann-Warmser, 2016). Anak-anak dapat menyalurkan imajinasi dan keinginannya melalui ide yang inovatif pada kegiatan membuat kerajinan ini. Kerajinan tangan dapat meningkatkan motorik halus pada anak-anak selain itu dengan kegiatan kerajinan atau membuat media belajar ini dengan barang bekas dan sampah ini anak-anak dapat belajar saling bantu membantu atau bekerja sama dan menghargai hasil karya orang lain.

Memperjelas Penyajian Pesan dalam Pembelajaran

Peningkatan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, sikap dan nilai-nilai baru dalam masyarakat merupakan upaya setiap orang, dalam hal ini siswa diharapkan mampu berkarya, menciptakan karya yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain, serta mempersiapkan masa depan yang lebih baik. Perkembangan kreativitas sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif individu, karena kreativitas sebenarnya merupakan manifestasi dari hasil kerja otak manusia.

Barang bekas apabila dimanfaatkan sebagai bahan untuk media pembelajaran memiliki nilai estetis dan nilai ekonomis sehingga untuk menciptakan media pembelajaran tanpa harus membeli. Dalam pendidikan, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi akan lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga tidak semata-mata hanya terjadi komunikasi verbal, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar (aktif) dengan mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, menerapkan dan lain sebagainya (Handayani, 2013-2014).

Kelebihan dan kekurangan dari media barang bekas a. kelebihan Barang-barang bekas memiliki kelebihan atau segi positif yaitu dari segi ekonomi harga yang murah dan mudah didapat di sekitar kita. Selain itu, juga dapat mengurangi tumpukan sampah yang ada di lingkungan sekitar dengan cara memanfaatkan barang-barang bekas tersebut. Dalam hal ini, pemanfaatan barang-barang bekas akan semakin mendayagunakan barang yang sudah tidak terpakai lagi menjadi barang yang bermanfaat dan bernilai seni tinggi. b. Kekurangan kekurangan dan kendala dalam pembuatan media dari barang-barang bekas adalah memerlukan waktu untuk mencari, mengumpulkan barang dan mempersiapkannya. Media yang dibuat harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, dan keterbatasan media membuat guru mencari alternatif lain. Alasan memilih barang-barang bekas sebagai media pembelajaran dikarenakan barang-barang bekas

mudah ditemui disekitar lingkungan dan tanpa memerlukan biaya pengadaan yang besar.

Oleh karena itu, dapat ditegaskan bahwa limbah lingkungan dan barang bekas, biasa disebut limbah, yang sama sekali tidak dapat dibuang, tetap dapat dijadikan barang berharga. Kerajinan dan keterampilan dari barang bekas dipadukan menjadi kreasi yang kemudian dapat dijadikan sebagai media edukasi bagi anak-anak, khususnya anak Taman Kanak-Kanak.



Gambar 1 : Foto Peserta Didik Yang Sedang Membuat Media Pembelajaran



Gambar 2 : Salah Satu Contoh Hasil Karya Anak Dari Bahan Bekas Yag Bisa Di Manfaatkan

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat di simpulkan bahwa, barang bekas di lingkungan sekitar yang biasa disebut sebagai sampah yang tidak bisa di manfaatkan sama sekali ternyata masih bisa dimanfaatkan menjadi barang yang bernilai. Kerajinan dan keterampilan barang bekas dipadukan dengan kreasi yang kemudian bisa digunakan sebagai media belajar bagi anak-anak khususnya anak-anak TK Mutiara Bunda dalam kerajinan membuat media belajar ini dilakukan dengan beberapa langkah kegiatan yaitu membersihkan barang bekas atau botol-botol menyiapkan peralatan yang dibutuhkan. Tahap-tahap kegiatan tersebut memberikan peningkatan keterampilan dan kreativitas anak serta memberikan rasa senang terhadap aktivitas yang dilakukan dan semakin semangat dalam bermain dan belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif. Media dari sampah dan barang bekas ini merupakan salah satu alat pendidikan dan sesuai perkembangan yang tidak melanggar prinsip pendidikan media sedemikian

rupa sehingga memberikan efek positif bagi anak secara kognitif, afektif dan psikomotorik, meningkatkan kemampuan belajar siswa dan kemampuan hidup.

Dampak positif dalam pemanfaatan sampah dan barang bekas menjadi media pembelajaran ini selain bisa menghasilkan sebuah karya sebuah media pembelajaran yang membuat anak menjadi lebih aktif dan asik dalam bermain yaitu bahwa peserta didik bisa bersikap saling menghargai hasil karya orang lain sikap saling membantu dan bekerja sama dengan teman dengan guru lebih - lebih dengan orang lain yang akhirnya bisa menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanafi & Sujarwo (2015). *Upaya Peningkatan Kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas*. Jurnal Pengembangan dan penelitian anak usia dini.
- Agustina, Riya, Sunarso, Ali. (2018). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Peningkatan Kreatifitas Pada Mata Pelajaran Sbk. *Joyful Learning Journal*, 7(3), 76–77.
- Al Masjid Akbar, Wardani Kristi, Marwanti Endah. (2019). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Matematika-Cakimukapati (Cara Kilat Temukan Akar Pangkat Tiga). *Abdimas Dewantara*, 2(2), 142–148.
- Siarni, Pasaribu, Marungkil, Rede Amran. (2012). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 4 SDN 07 Salule Mamuju Utara. *Kreatif Tadulako Online*, 3(2), 94–95
- Asnawir, Usman Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta Selatan : Ciputat Pers,
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Campbell, Neil A. 2004. *Biologi*. Edisi Kelima Jilid 3. Jakarta : Erlangga.
- Liesna Andriany, Nurhasanah Manurung, dan Mashadi, “Pemanfaatan Bahan Bekas Sebagai Media Pembelajaran”, *Jurnal Keguruan*, Vol. 2, No. 1, Januari 2014, h. 227-288.