

## MENINGKATKAN KREATIVITAS DENGAN KEGIATAN ANEKA KARYA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA BAHAN ALAM (Penelitian Tindakan Kelas di TK Arrofi, Bekasi)

*Lathipah Hasanah*  
STAI Bani Saleh  
latifahasanah@yahoo.com

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas anak dengan kegiatan aneka karya pada anak usia 5-6 tahun melalui media bahan alam di TK Arrofi, Bekasi. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Desember 2016 sampai bulan Januari 2017. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dapat diselesaikan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelas TK B Arrofi yang kreativitasnya rendah berjumlah 12 anak. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik non tes, meliputi catatan lapangan, lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data penelitian diperoleh dari perbandingan antara kreativitas dengan kegiatan aneka karya sebelum dan sesudah pemberian tindakan. Temuan dari penelitian ini yaitu penggunaan bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak 5-6 tahun. Pencapaian kreativitas anak ditandai dengan kemampuan anak dalam berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, mampu mengelaborasi, dan menilai dengan kegiatan aneka karya melalui media bahan alam.

**Kata Kunci :** Kreativitas, kegiatan aneka karya, anak usia 5-6 tahun, media bahan alam, penelitian tindakan kelas.

### Pendahuluan

Kreativitas atau daya cipta adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru. Kreativitas seorang anak dipengaruhi oleh faktor keturunan dan lingkungan. Kreativitas anak dapat didukung dengan penggunaan media yang menarik untuk anak. Kegiatan yang dilakukan juga harus dikemas secara menyenangkan serta menstimulasi anak untuk menimbulkan ide-ide baru. Salah satu caranya adalah berkreasi menggunakan media alam. Dengan media alam, dapat menstimulasi anak untuk mengekspresikan imajinasi menjadi sebuah karya. Mendukung hal tersebut diperlukan penerapan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan dan karakteristik anak, serta penggunaan kurikulum yang dijadikan acuan sebagai sarana dalam pengembangan pembelajaran disekolah. Hal ini berdasarkan kepada keunikan setiap anak dikelas dimana mereka

mempunyai potensi yang harus dikembangkan. Oleh karena itu sangat dibutuhkan cara yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kreativitas anak.

Namun, kenyataan yang terjadi di lapangan ketika melakukan observasi di TK Arrofi kelompok B usia 5-6 tahun, kreativitas anak masih rendah. Guru di kelas memfokuskan anak pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Rendahnya kreativitas anak ditandai dengan anak belum mampu mengajukan banyak pertanyaan, tidak mempunyai banyak gagasan pada suatu masalah, belum mampu memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar cerita atau masalah, belum memiliki cara berfikir yang lain dari yang lain ketika mengerjakan tugas kreativitasnya dan mereka sangat membutuhkan dorongan untuk menjajaki atau mencoba sesuatu yang dikenal seperti bermacam macam aneka karya. Berdasarkan hal tersebut,

diperlukan media yang dekat dengan lingkungan anak untuk mendukung anak mengasah kreativitasnya. Salah satu media yang dekat dengan anak dan diduga dapat meningkatkan kreativitas anak adalah media bahan alam.

Bahan alam adalah bahan yang langsung di peroleh dari alam diantaranya: batu batuan, biji bijian, daun daunan, pohon, air, tanah dan masih banyak yang lainnya yang bisa dipergunakan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak. Dengan menggunakan media bahan alam, pendidikan pada anak dapat dilakukan dengan mengajak anak dalam suasana sesungguhnya melalui belajar pada lingkungan alam sekitar yang nyata. Dengan begitu, anak akan dapat bereksplorasi dengan lingkungan, memaksimalkan seluruh inderanya, dan menumbuhkan kreativitasnya.

## **Pembahasan**

### **Kreativitas**

Anak merupakan individu yang memiliki *curiosity* atau rasa ingin tahu yang tinggi. Setiap rasa ingin tahu tersebut perlu di fasilitasi oleh orangtua, pendidik, dan lingkungan di sekitar anak. Lingkungan yang berada di sekitar anak merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan kreativitas seorang anak. Kreativitas sebagai suatu potensi yang dimiliki individu menjadi hal penting untuk dikembangkan. Berikut ini akan dipaparkan mengenai hakikat kreativitas menurut para tokoh.

Williams megemukakan bahwa kreativitas merupakan pengembangan atau dorongan kecakapan mental untuk

mengkaitkan, mentrasformasikan atau berunding bersama untuk menyatukan ide baru dan unik, untuk anak (Aschner, Bish 1968: 276-277). Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru.

Drevdahi mengemukakan pendapatnya mengenai kreativitas yang merupakan kapasitas seseorang untuk menciptakan komposisi, hasil atau ide secara esensial baru dan sebelumnya tidak dikenal oleh penghasil (Hurlock 1985:326). Kreativitas sebagai suatu tindakan, ide, atau produk yang mengganti sesuatu yang lama menjadi sesuatu yang baru.

Sejalan dengan hal tersebut, Rogers mendefinisikan kreativitas merupakan suatu proses kreatif dalam menghasilkan produk kreatif, yaitu munculnya hasil ide yang diperoleh melalui interaksi antara keunikan individu dengan berbagai pengalaman (Semiawan 1997: 104). Dengan kata lain, kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinil, murni, asli dan bermakna. Sedangkan menurut Guilford berfikir kreatif itu sama dengan berfikir divergen yaitu bentuk pemikiran terbuka, yang menjajaki macam-macam kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan atau masalah (Jamaris 2013: 77).

Dari berbagai macam teori di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah hasil daya cipta manusia yang dapat membentuk suatu budaya baik berupa alat atau ide atau fikiran sehingga

berguna bagi kelangsungan hidup manusia. Kreativitas itu laksana udara atau gas, dia dapat berkembang sesuai dengan kapasitas ruang yang diberikan.

### Dimensi Kreativitas

Terdapat empat dimensi yang sering disebut (4P) yang melandasi pengembangan kreativitas menurut Kaufman, diantaranya : (1) *Person* atau pribadi, (2) *Press* atau pendorong, (3) *Process* atau proses, dan (4) *Product* atau produk (Kaufman 2008: 1-6). Berikut ini akan dideskripsikan secara rinci keempat dimensi kreativitas. (1) *Person*. Kreativitas merupakan ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif tersebut yang mencerminkan individu tersebut, (2) *Press*. Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya ataupun jika ada dorongan kuat dari dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu, (3) *Process*. Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk berpikir secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan, (4) *Product*. Kondisi yang memungkinkan bagi seseorang untuk menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan. Kedua hal tersebut dapat mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif.

### Aspek Kreativitas

Williams mengungkapkan terdapat beberapa aspek mendasar yang menyusun kreativitas seseorang, diantaranya: (1) Ketangkasan, (2) Fleksibilitas, (3) Orisinalitas, dan (4) Elaborasi (Al-Khalili 2006: 29). Aspek-aspek tersebut akan dideskripsikan sebagai berikut: (1) Ketangkasan, yaitu kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah banyak, (2) Fleksibilitas, Guilford mengungkapkan bahwa fleksibilitas mencerminkan kemampuan untuk cepat menghasilkan berbagai pemikiran yang berkembang menjadi berbagai macam pemikiran yang berbeda dan berkaitan dengan satu sikap tertentu, (3) Orisinalitas, yaitu kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru atau dengan ungkapan yang unik, dan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran jenius yang lebih banyak daripada pemikiran yang telah menyebar dan diketahui, (4) Elaborasi, yaitu kemampuan untuk menambah hal-hal yang detail dan baru atas pemikiran-pemikiran atau suatu hasil produk tertentu. Seperti, mengambil suatu pemikiran yang sederhana, kemudian dimodifikasi dan menjadikannya lebih menarik.

### Faktor Pendukung Kreativitas

Empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu: (1) Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis (*psychological Atmosphere*), (2) Menciptakan

lingkungan yang kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental yang kondusif dapat bekerja beriringan seperti halnya kerja otak kanan dan otak kiri, (3) Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika seorang guru ingin anak didiknya menjadi kreatif maka akan dibutuhkan guru yang kreatif dan mampu memberikan stimulasi bagi anak, (4) Peran serta orangtua dalam mengembangkan kreativitas anak (Munandar 2009: 40).

### **Aneka Karya**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia aneka adalah banyak (macamnya, ragamnya); berbagai; berjenis-jenis. Sedangkan karya adalah pekerjaan; hasil perbuatan; buatan; ciptaan. Jadi aneka karya merupakan berbagai macam ciptaan yang dihasilkan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggali tentang kreativitas produk melalui aneka karya. Pada pribadi kreatif, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang menunjang atau lingkungan yang memberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif dengan berbagai macam aneka karya yang dihasilkan maka diprediksikan bahwa produk kreativitasnya akan muncul.

Menurut Cropley dalam Sudjiono (2013: 150) menunjukkan hubungan antara tahap proses kreatif dan produk yang dicapai. Ia menekankan bahwa perilaku kreatif memerlukan kombinasi antara ciri-ciri psikologis yang

berinteraksi sebagai berikut: sebagai hasil dari berpikir konvergen atau intelegensi (memperoleh pengetahuan, dan pengembangan keterampilan), manusia memiliki seperangkat unsur mental. Pentingnya bermain dengan keterampilan menghasilkan aneka karya adalah 1) membantu anak untuk menjadi pembangun, 2) dapat mengurangi keputusan, 3) mengarah kebergunaan dan kemandirian, 4) mengembangkan keterampilan baru meningkatkan kepercayaan diri serta, 5) belajar melalui memegang langsung bahan.

Dalam meningkatkan kreativitas aneka karya anak melalui media alam ada berbagai macam kreasi yang akan dihasilkan di antaranya: menganyam dengan daun pisang, mengkolase biji-bijian sesuai tema, membentuk dari kapas, membuat bentuk binatang dari aneka macam daun, membuat sesuatu yang disukai anak dari *playdough*.

### **Media Bahan Alam**

Gerlach dan Ely daam Hasnida mengatakan, "media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Hasnida 2013: 33). Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

AECT (*Assosiation of education and communication technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator. Menurut Flemming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikan. Fungsi dari mediator yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan dalam isi pelajaran. Disamping itu mediator dapat pula mencerminkan pengertian setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai peralatan yang paling canggih, dapat disebut sebagai media.

Menurut Heinich dkk istilah medium adalah perantara yang mengantarkan antara sumber dan penerimaan. Sementara itu Gagne dan Briggs media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Hasnida 2014: 33). Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media sering diidentikan dengan berbagai jenis peralatan atau sarana untuk menyajikan pesan. Namun dalam hal ini yang terpenting bukanlah peralatannya, melainkan pesan belajar yang dibawa oleh media atau guru yang memanfaatkannya.

Dengan belajar pada pada alam sekitar atau BALS anak dapat mengenal berbagai mahluk, warna, bentuk, bau, rasa, bunyi, dan ukuran melalui alam. Anak juga dapat meniru dan membuat duplikasi alam sesuai imajinasi dan kemampuannya. Kemajuan tekhnologi pun diilhami oleh alam sebagai contoh helikopter diilhami oleh seekor capung (Kurniati 2010: 57). Lingkungan alam merupakan salah satu komponen terpenting dalam pengembangan tujuan, isi dan proses pendidikan pada anak usia dini diantaranya adalah membantu anak membantu anak memahami dan menyesuaikan diri secara kreatif dengan lingkungannya.

Filosofis pembelajaran yang berbasis alam sebenarnya telah di gagas pertama kali oleh Jan Lightghart tokoh ini menyajikan suatu bentuk model pendidikan yang dikenal dengan 'pengajaran barang sesungguhnya'. Konsep ini menjadi salah satu akar munculnya konsep pendidikan yang berbasis pada alam atau back to nature school. Ide dasarnya adalah pendidikan pada anak dilakukan dengan mengajak anak dalgam suasana sesungguhnya melalui belajar pada lingkungan alam sekitar yang nyata bentuk pengajaran cenderung intelektualisme dan verbalistik. Bahan alam adalah bahan yang langsung diperoleh dari alam (Sudjana: 2016). untuk membuat suatu produk atau karya. Bahan alam dapat dimanfaatkan sebagai media dalam belajar. Bahan alam yang dapat di gunakan antara lain biji bijian, batuan, pelepah, ranting, daun dan lain sebagainya. Berdasarkan pengertian

tersebut dapat disimpulkan bahwa media bahan alam adalah alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dari sumber belajar (guru) ke penerima (siswa) yang berasal dari lingkungan alam sekitar (Yukananda 2010: 2).

### **Prinsip-Prinsip Pembuatan Media Alam**

(1) Media yang dibuat harus sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya, (2) Dapat membantu memberikan pemahaman terhadap suatu konsep tertentu, terutama konsep yang abstrak, (3) Dapat mendorong kreatifitas siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri), (4) Media yang dibuat harus mempertimbangkan factor keamanan, tidak mengandung unsur yang membahayakan siswa, (5) Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal, (6) Usahakan memenuhi unsur kebenaran substansial dan kemenarikan, (7) Media belajar hendaknya mudah dipergunakan baik oleh guru maupun siswa, (8) Bahan bahan yang diperlukan untuk membuat hendaknya dipilih agar mudah diperoleh dilingkungan sekitar dengan biaya yang relatif murah, (9) Jenis media harus sesuai dengan tingkat perkembangan sasaran didik. (Yukananda 2010: 145-146).

### **Manfaat Pembelajaran Media Alam**

Nilai dan manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan alam sebagai sumber belajar anak usia dini adalah

sebagai berikut: (1) Memperkaya wawasan dan pengetahuan anak usia dini karena kebenarannya yang lebih akurat, yaitu pengalaman langsung yang diperoleh anak, (2) Penggunaan media alam memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna, karena anak dihadapkan pada situasi yang sebenarnya, (3) Kegiatan belajar akan lebih menarik bagi anak. Dengan begitu, anak akan terhindar dari kegiatan pembelajaran yang membosankan dan akan menumbuhkan antusiasme anak untuk lebih giat dan gemar belajar, (4) Menumbuhkan aktivitas belajar anak. Penggunaan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi seperti proses mengamati, bertanya, membuktikan sesuatu, melakukan sesuatu akan menumbuhkan belajar anak, (5) Menumbuhkan rasa keingintahuan anak tentang sesuatu, telah ataupun baru diketahuinya, (6) Memperjelas konsep dan keingintahuan tentang sesuatu telah ataupun baru diketahuinya, (7) Memperoleh pemahaman penuh tentang kehidupan manusia dengan berbagai situasi dan kondisi yang ada, (8) Memperoleh pengetahuan tentang bagaimana memahami lingkungan yang ada disekitar serta bagaimana memanfaatkannya.

Proses pembelajaran merupakan proses yang ditata, dan diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar dalam pelaksanaannya dapat mencapai hasil yang diharapkan. Moeslichatoen menyatakan bahwa semakin banyak perbendaharaan pengetahuan anak tentang dunia nyata

semakin cepat perkembangan kognisi mereka, terutama dalam kemampuan berfikir konvergen, divergen dan kemampuan membuat penilaian (Kurniati 2010: 56).

### Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*). Penelitian tindakan atau yang lebih dikenal dengan *action research*, pada prinsipnya dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan atau untuk memecahkan suatu permasalahan di kelas (Handini 2012: 20). Hal ini ditegaskan oleh McNiff bahwa dasar utama dari metode ini adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar dengan melakukan berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan persoalan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti atau guru melakukan sesuatu yang arah dan tujuan penelitiannya sudah jelas, yaitu demi kepentingan peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Dalam penelitian tindakan terdapat dua aktivitas yang dilakukan secara simultan, yaitu aktivitas tindakan (*action*) dan aktivitas penelitian (*research*) (Arikunto 2006: 106). Kedua aktivitas tersebut dapat dilakukan orang yang sama atau orang yang berbeda yang bekerja sama secara kolaboratif.

Desain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Prosedur kerja dalam penelitian tindakan menurut Kemmis dan Taggart dalam Arikunto, meliputi tahap-tahap

sebagai berikut : (a) perencanaan (*planning*), (b) tindakan (*acting*), (c) observasi (*observing*), (d) refleksi (*reflecting*), kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*), tindakan, observasi, dan reflesi untuk siklus berikutnya, begitu seterusnya sehingga membentuk suatu spiral.

Indikator keberhasilan tindakan berupa besarnya persentase kenaikan minimal sebesar 71 %. Indikator keberhasilan ini sesuai dengan pendapat Mills yang menyatakan bahwa *the end-of-survey revealed that 71% of student agreed* (Mills 2003: 101). Berdasarkan pendapat tersebut maka peneliti bersama dengan kolaborator menetapkan indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini 71%. Jika persentase yang diperoleh kurang dari 71% seperti yang telah disepakati bersama maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana kegiatan aneka karya melalui bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK B Arrofi, Bekasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun di TK B Arrofi, Bekasi yang merupakan sumber data primer yang berjumlah 12 orang, kepala sekolah yang dapat memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran di sekolah, dan kolaborator yang terlibat dalam penelitian yaitu guru kelas.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian ini dideskripsikan dalam bentuk penyajian data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif

untuk melihat persentase kenaikan pada setiap siklusnya. Sedangkan data kualitatif untuk menganalisis data yang diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi di lapangan. Berikut ini merupakan deskripsi data kuantitatif mengenai peningkatan kreativitas dengan kegiatan aneka karya melalui bahan alam.

**Tabel. 1**  
**Data Kreativitas Anak**

Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
51,75 %	68,26 %	77,08 %	25,33%



Berdasarkan hasil analisis data pada siklus 1, persentase kenaikan diperoleh sebesar 16,51% dan siklus 2 persentase kenaikan diperoleh sebesar 8,82%. Jadi persentase kenaikan seluruhnya dari pra siklus hingga siklus 2 sebesar 25,33%. Hal ini memiliki makna bahwa telah terjadi peningkatan persentase yang signifikan dari kreativitas anak pada pra penelitian hingga siklus 2.

Hasil analisis data kualitatif membuktikan bahwa kegiatan aneka karya melalui bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini terlihat dari meningkatnya indikator kreativitas anak yang meliputi: kemampuan anak dalam berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, mampu mengelaborasi, dan menilai dengan kegiatan aneka karya melalui media bahan alam. Aktifitas pembelajaran pada kegiatan ini mampu meningkatkan antusiasme dan kreativitas anak dalam belajar. Pada pra siklus terlihat anak cenderung pasif, tidak memiliki gagasan atau ide dalam mengungkapkan suatu hal, dan masih belum mampu untuk bereksplorasi. Namun saat proses kegiatan belajar menggunakan bahan alam anak menjadi sangat aktif, bersemangat, memiliki perhatian yang tinggi, dan mengeksplorasi media-media bahan alam yang ada di sekitarnya ketika pelaksanaan tindakan berlangsung. Hal ini dikarenakan media bahan alam dapat dihadirkan secara langsung, sehingga anak dapat melihat, meraba, merasakan dan hal tersebut dapat menarik perhatian anak. Oleh karena itu, penggunaan media bahan alam sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini, bahwa anak akan mampu menyerap informasi dengan adanya benda konkret.

### Penutup

Berdasarkan hasil pada pra intervensi didapatkan prosentase akhir sebesar 51,75%, pada siklus I didapatkan

prosentase akhir 68,6%, dan siklus II sebesar 77,08%. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa prosentase dari pra intervensi ke siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Sebagaimana telah disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa peneliti ini dikatakan berhasil jika semua peserta didik sudah mencapai prosentase minimal 71%. Dengan demikian, maka dapat dinyatakan bahwa kegiatan aneka karya melalui media bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Arrofi, Bekasi. Oleh karena itu pemberian tindakan atau penelitian dihentikan. Berdasarkan data kualitatif, terlihat adanya peningkatan kreativitas pada anak dengan kegiatan aneka karya melalui media bahan alam. Kegiatan aneka karya yang menggunakan indikator kreativitas pada usia 5-6 tahun, sesuai dengan teori kreativitas anak usia dini menurut Prof.Dr. Utami Munandar, diantaranya anak sudah mampu berfikir lancar, berfikir luwes, berfikir orisinal, mengelaborasi dan mengevaluasi.

#### Daftar Pustaka

- Al-Khalili. 2006. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aschner, Mary Jane. 1968. *Productive Thinking In Education*. Washington D.C: National Education Association.
- Handini, Myrnawati Crie. 2012. *Metodologi Penelitian untuk Pemula*. Jakarta: FIP Press.
- Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxmia Metro Media.

- Hurlock, Elizabeth B. 1985. *Child Development*. Singapore, Tokyo: Mc. Graw-Hill Book Company.
- Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kaufman, James C. 2008. *Essential of Creativity*. Jersey: John Wiley & Sons, InC.
- Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Mills, Geoffrey E. 2003. *Action Research: A Guide For Teacher Research*. New Jersey: Pearson Education
- Munandar, Utami. 2009. *Penegembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Semiawan, Cony. 1997. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta: Grasindo.
- Sudjiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks