



MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN HASTA KARYA

Aas Hasanah^{1)*}, Kuswara²⁾

¹Program Studi PG PAUD, STKIP Sebelas April Sumedang. Jl. Angkrek Situ No.19, Situ, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45323, Indonesia.

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP Sebelas April Sumedang. Jl. Angkrek Situ No.19, Situ, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45323, Indonesia.

*Email: aashasanah398@gmail.com

Abstrak

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan aktivitas belajar anak melalui kegiatan hasta karya pada anak. Subjek penelitian sebanyak 12 orang anak usia 5-6 tahun di Kober Bina Harapan Sumedang. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart dengan langkah tindakan perencanaan, tindakan dan observasi, refleksi. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi untuk data aktivitas belajar dan tes penugasan untuk data kreativitas dengan target keberhasilan penelitian 75% dengan kategori minimal berkembang sesuai harapan. Setelah dilakukan tindakan kreativitas anak pada siklus I mencapai 33% dan Siklus II 75%. Untuk aktivitas belajar anak pada siklus I mencapai 50% dan siklus II 83%. Hal ini menunjukkan kreativitas dan aktivitas belajar anak mengalami peningkatan melalui kegiatan hasta karya dengan berbantuan barang bekas.

Kata kunci: anak usia dini, hasta karya, kreativitas.

IMPROVING EARLY CHILD CREATIVITY THROUGH HANDCRAFTED ACTIVITIES

Abstract

The goal to be achieved in study is to determine the increase in children's creativity and learning activities through handcrafted activities for children. The research subjects were 12 children aged 5-6 years in Kober Bina Harapan Sumedang. The research method uses the Kemmis and Mc Taggart Class Action Research model with planning, action and observation, reflection. Data collection techniques through observation techniques for learning activity data and assignment tests for creativity data with a research success target of 75% with a minimum category developing according to expectations. After the creativity action of the children in the first cycle reached 33% and the second cycle 75%. For children's learning activities in the first cycle reached 50% and the second cycle 83%. This shows that children's creativity and learning activities have increased through craft activities with the help of used goods.

Keywords: *early childhood, masterpiece, creativity.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembentukan mutu Sumber Daya Manusia (SDM) karena masa anak usia dini berada pada masa *golden age*. Masa ini merupakan masa yang strategis dalam mengembangkan berbagai potensi anak dan masa yang paling mudah untuk membentuk karakter anak, cara berpikir, imajinasi seorang anak, sehingga seyogyanya seseorang anak mendapat pendidikan tepat di

masa anak usia dini. Bila anak usia dini mendapat stimulasi yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan anak, maka akan berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan selanjutnya. Salah satu kemampuan yang penting dimiliki anak usia dini di abad ke-21 adalah kreativitas. Menurut (Wahyuningsih et al., 2020) menyatakan bahwa *The Partnership for 21st century* mengidentifikasi empat *Learning and Innovation skills*, yang merupakan 4 hal paling pokok harus dimiliki, yaitu: *creativity, critical thinking, communication,*

collaboration atau dalam bahasa Indonesia singkatan 4K, yaitu kreativitas, kritis, komunikasi, kerjasama. Hal ini senada dengan teori Bloom yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam aspek perkembangan kognitif. Oleh karena itu, kreativitas penting diberikan pada pendidikan anak usia dini.

Kreativitas dalam pendidikan sangat penting, sudah saatnya dunia pendidikan mempertimbangkan aspek kreativitas dalam mendidik peserta didik, terutama di era globalisasi yang penuh dengan persaingan seperti sekarang ini. Kreativitas merupakan hal yang dibutuhkan dalam kehidupan khususnya pada anak usia dini, karena melalui kreativitas anak dapat menuangkan segala apa yang anak pikirkan melalui cara mengamati, menanya, mengkomunikasikan, menalar dan menuangkan semuanya dalam bentuk suatu karya. Selain itu juga meningkatkan kualitas hidup serta dapat mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan (Sit et al., 2016). Kemudian Menurut (Mulyati & Sukmawijaya, 2013) bahwa pengembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan

Pada anak usia dini apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berpikir anak tidak berkembang. Sedangkan (Miranda, 2016) mengutarakan kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam memecahkan masalah.

Dengan demikian kreativitas sangat penting untuk distimulasi sejak dini agar anak dapat memiliki daya pikir yang kritis untuk mengatasi berbagai masalah, hal tersebut berdampak pada kehidupan anak dimasa mendatang, sehingga anak yang memiliki kreativitas dapat menanggulangi berbagai permasalahan yang dihadapinya. Pada era saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat tergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan baru, teknologi baru. Kreativitas memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide yang baru. Untuk mencapai hal tersebut, kreativitas harus dipupuk sejak usia dini. Mengembangkan kreativitas anak secara optimal, dibutuhkan pendampingan dan perhatian dari para pendidik atau orang tua. Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan suasana

untuk menstimulasi keterampilan kreatif anak sejak dini, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Dalam hal ini guru harus menstimulasi kreativitas anak dengan cara mempersiapkan kegiatan yang menuntut anak untuk memiliki keberanian untuk mencipta, dan membiarkan kegiatan yang dapat mengeksplorasi imajinasi anak yang menumbuhkan kreativitas anak.

Hasil observasi awal di Kober Bina Harapan Kabupaten Sumedang, kreativitas anak belum berkembang sesuai harapan, hal tersebut nampak seperti saat menyelesaikan kegiatan yang diberikan guru, anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi, anak ragu dalam menuangkan ide, tidak percaya diri, lebih sering meniru hasil karya teman lain, dan anak masih tergantung pada contoh yang diberikan guru. Hal ini terjadi dikarenakan guru dalam mengemas kegiatan pembelajaran banyak menggunakan lembar kerja pada anak yang membuat anak cepat lelah dan bosan. Dari permasalahan tersebut tentunya harus mencari solusi agar kreativitas anak dapat meningkat. Peneliti mencoba melakukan rancangan pembelajaran melalui kegiatan hasta karya. Menurut (Ruziati, 2013) bahwa hasta karya merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok.

Pengembangan kreativitas melalui aktivitas menciptakan produk merupakan salah satu bagian dari strategi pengembangan kreativitas pada anak usia dini, kegiatan hasta karya ini memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak dalam kegiatan hasta karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Dalam pembuatannya menggunakan berbagai bahan yang berbeda, anak bebas untuk mengekspresikan kreativitasnya, sehingga akan mendapatkan hasil yang berbeda dari aktivitas yang satu dengan yang lainnya.

Bahan yang di gunakan dalam kegiatan hasta karya peneliti memilih bahan barang bekas, dengan kegiatan hasta karya menggunakan berbagai bahan barang bekas yang masih layak, guru dapat menciptakan pembelajaran yang unik, dapat melatih imajinasi anak untuk mencipta produk sesuai minat anak dengan berbagai kegiatan hasta karya yang menyenangkan. Manfaat dari hasta karya yang dibuat oleh tangan sendiri bagi seorang anak

sangatlah penting. Sesuai dengan pendapat (Atmojo, 2016) bahwa kegiatan mencipta produk tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan motorik halus, tetapi juga keterampilan lain perkembangan seperti keselarasan postural dan posisi, kognisi, keterampilan psiko-sosial, dan organisasi. Selanjutnya (Mulyasa, 2012) bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini, antara lain pembelajaran yang menyenangkan, belajar sambil bermain, interaktif, memadukan pembelajaran dengan perkembangan, dan belajar dalam konteks nyata. Hal lain yang menjadi penguat dalam mengambil penelitian hasta karya dengan bahan bekas, barang bekas mudah didapat serta ekonomis. Penggunaan bahan bekas mengurangi serta memanfaatkan bahan-bahan yang tadinya tidak layak guna lagi menjadi sesuatu yang bermanfaat.

Penelitian ini dikuatkan oleh penelitian terdahulu yang di lakukan oleh (Ruziati, 2013) dengan judul upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan hasta karya media botol bekasdi PAUD Al Manah. Metode yang digunakan melalui penelitian tindakan kelas dengan hasil tindakan setelah di lakukan tindakan dua siklus kreativitas anak mengalami peningkatan pada siklus I dari jumlah anak 20 yang katagori BSH 25 % meningkat di siklus 2 dengan katagori BSB 45%.

Penelitian (Aisyah, 2010) yang berjudul strategi pengembangan kreativitas anak usia dini dalam menciptakan produk (hasta karya). Metode yang digunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan studi kasus. Hasil dari penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pengembangan kreativitas anak lebih menitik beratkan kepada menciptakan produk (hasta karya) dari bahan alam dan daur ulang barang bekas dan alat yang sederhana yang tersedia di sekitar lingkungan alam anak.

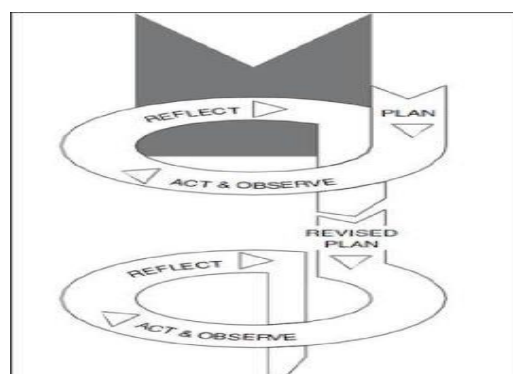
Penelitian (Trimasari, 2017) dengan judul penelitian peran guru dalam mengembangkan kreativitas hasta karya anak usia dini melalui cerita di RA Raihan Bantul. Metode penelitian yang di gunakan penelitian kualitatif, dengan hasil penelitian menunjukkan peran guru dapat mengembangkan kreativitas anak dengan guru memberikan peran sebagai motivator, guru sebagai panutan, guru sebagai vasilikator, dengan menghasilkan kreativitas hasta karya bentuk binatang dari *play dough*.

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan

hasta karya dengan bahan barang bekas yang ada di lingkungan sekitar.

METODE

Penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Peneliti memilih model Kemmis dan Mc Taggart dengan langkah perencanaan, tindakan dan observasi, refleksi. Dengan siklus gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Langkah PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Subjek penelitian sebanyak 12 orang anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan di Kober Bina Harapan Kabupaten Sumedang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, hasil karya dan dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk mengamati aktivitas anak saat kegiatan hasta karya, hasil karya untuk mengambil nilai hasil belajar hasta karya berupa produk atau hasil karya yang diciptakan anak dan dokumentasi untuk melengkai kedua teknik pengambilan data tersebut berupa foto kegiatan. Teknik pengumpulan data dengan menghitung rata-rata skor dan menghitung presentase anak yang mencapai target hasil belajar.

Tabel 1. Kriteria capaian pembelajaran

Kategori	Kriteria	Skor
BB	Belum Berkembang	1
MB	Mulai Berkembang	2
BSH	Berkembang Sesuai Haraan	3
BSB	Berkembang sangat baik	4

Menghitung presentase anak yang mencapai target kreativitas dengan rumus berikut ini.

$$PT = \frac{\text{Jumlah anak yang mencapai target}}{\text{Jumlah seluruh anak}} \times 100$$

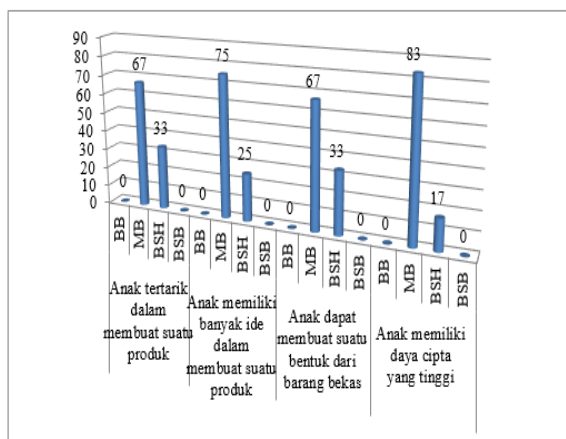
Tabel 2. Capaian Target Keberhasilan Hasil Belajar

Persentase	Kriteria Hasil Belajar
0% - 25%	Belum Berkembang (BB)
26% - 50%	Mulai Berkembang (MB)
51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
76% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data siklus I yang diperoleh dalam kreativitas anak secara keseluruhan yaitu aspek anak tertarik dalam membuat suatu produk, dengan kategori MB sebanyak 8 orang dengan persentase 67%, dan kategori BSH sebanyak 4 orang dengan persentase 33%. Aspek Anak dapat memiliki banyak ide dalam membuat suatu produk, dengan kategori MB sebanyak 9 orang dengan persentase 75%, dan kategori BSH sebanyak 3 orang dengan persentase 25%. Aspek Anak dapat membuat suatu bentuk dari barang bekas, dengan kategori MB sebanyak 8 orang dengan persentase 67%, dan kategori BSH sebanyak 4 orang dengan persentase 33%. Aspek Anak memiliki daya cipta yang tinggi, dengan kategori MB sebanyak 8 orang dengan persentase 67%, dan kategori BSH sebanyak 4 orang dengan persentase 33%.

Dari hasil tindakan pada siklus I dapat di simpulkan melalui kegiatan hasta karya kreativitas anak mengalami peningkatan dari setiap aspek di bandingkan dengan sebelum melaksanakan kegiatan hasta karya. Untuk lebih jelas data kreativitas anak pada siklus I di gambarkan sebagai berikut.

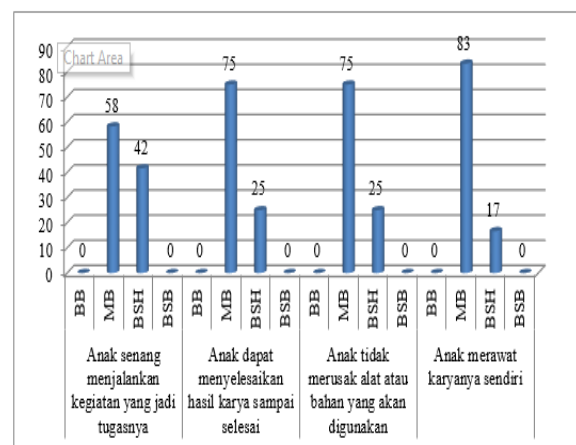


Gambar 2. Siklus I Kreativitas anak

Berdasarkan data siklus I dari Gambar 2, data yang diperoleh kreativitas anak dengan nilai rata-rata seluruh anak sebanyak 2,3 dengan persentase anak yang mencapai target kreativitas minimal sebanyak 33%. Hal tersebut masih termasuk kategori belum berkembang, sedangkan target keberhasilan presentasi mencapai 75%.

Berdasarkan data siklus I yang diperoleh dalam aktivitas belajar secara keseluruhan yaitu aspek anak senang menjalankan kegiatan yang jadi tugasnya dengan kategori MB sebanyak 7 orang dengan persentase mencapai 58%, kategori BSH sebanyak 6 orang dengan persentase mencapai 42%. Aspek anak dapat menyelesaikan hasil karya sampai selesai dengan kategori MB sebanyak 9 orang dengan persentase mencapai 75%, kategori BSH sebanyak 3 orang dengan persentase mencapai 25%. Aspek Anak tidak merusak alat atau bahan yang akan digunakan dengan kategori MB sebanyak 7 orang dengan persentase mencapai 58%, kategori BSH sebanyak 6 orang dengan persentase mencapai 42%. Aspek anak merawat karyanya sendiri dengan kategori MB sebanyak 10 orang dengan persentase mencapai 83%, kategori BSH sebanyak 2 orang dengan persentase mencapai 17%.

Berdasarkan hasil tindakan melalui kegiatan hasta karya aktifitas anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan karena pada kegiatan pembelajaran guru memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai bahan yang di sedikan guru untuk mencita hasil karyanya sendiri. Hal ini membuat anak lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Data siklus I aktivitas belajar dapat digambarkan sebagai berikut.

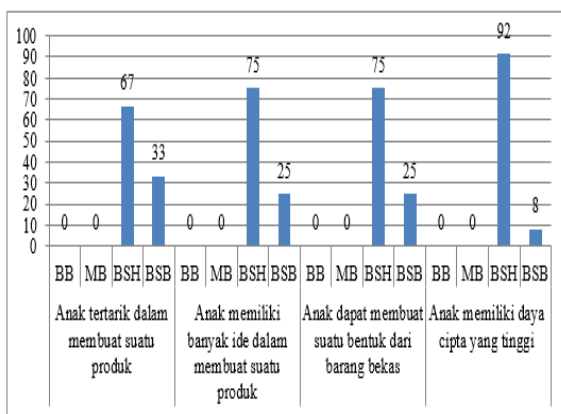


Gambar 3. Siklus I Aktivitas Belajar

Berdasarkan data siklus I dari Gambar 3, data yang diperoleh aktivitas belajar dengan nilai rata-rata seluruh anak sebanyak 2,4 dengan persentase anak yang mencapai target minimal sebanyak 50%. Hal tersebut masih termasuk kategori rendah, sedangkan target keberhasilan prestasi mencapai 75%.

Data siklus II yang diperoleh dalam kemampuan kreativitas anak secara keseluruhan yaitu aspek anak tertarik dalam membuat suatu produk, dengan kategori BSH sebanyak 8 orang dengan persentase 67%, dan kategori BSB sebanyak 4 orang dengan persentase 33%. Aspek anak memiliki banyak ide dalam membuat suatu produk, dengan kategori BSH sebanyak 9 orang dengan persentase 75%, dan kategori BSB sebanyak 3 orang dengan persentase 25%. Aspek anak dapat membuat suatu bentuk dari barang bekas, dengan kategori BSH sebanyak 9 orang dengan persentase 75%, dan kategori BSB sebanyak 3 orang dengan persentase 25%. Aspek anak memiliki daya cipta yang tinggi, dengan kategori BSH sebanyak 11 orang dengan persentase 92%, dan kategori BSB sebanyak 1 orang dengan persentase 8%.

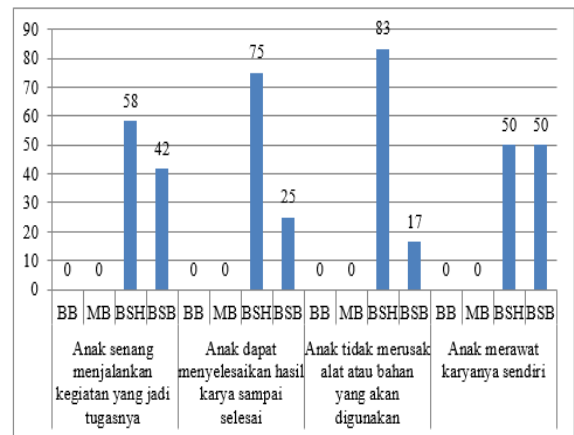
Setelah tindakan pada siklus ke II dimana guru memfasilitasi anak dengan berbagai media yang lebih banyak dan variatif membuat anak semakin tertarik untuk mengkreasikan berbagai media tersebut membuat produk sesuai dengan imajinasi anak. Data siklus II kreativitas anak di gambarkan sebagi berikut.



Gambar 4. Siklus II Kreativitas Anak

Berdasarkan data siklus II dari Gambar 4, data yang diperoleh kreativitas anak dengan nilai rata-rata seluruh anak sebanyak 3,3 dengan persentase anak yang mencapai target kreativitas minimal sebanyak 75%. Hal tersebut sudah sesuai dengan target yaitu 75%.

Berdasarkan data siklus II yang diperoleh aktivitas belajar secara keseluruhan yaitu anak senang menjalankan kegiatan yang jadi tugasnya dengan kategori BSH sebanyak 7 orang dengan persentase mencapai 58%, kategori BSB sebanyak 5 orang dengan persentase mencapai 42%. Anak dapat menyelesaikan hasil karya sampai selesai dengan kategori BSH sebanyak 9 orang dengan persentase mencapai 75%, kategori BSB sebanyak 3 orang dengan persentase mencapai 25%. Anak tidak merusak alat atau bahan yang akan digunakan dengan kategori BSH sebanyak 10 orang dengan persentase mencapai 83%, kategori BSB sebanyak 2 orang dengan persentase mencapai 17%. Anak merawat karyanya sendiri dengan kategori BSH sebanyak 10 orang dengan persentase mencapai 83%, kategori BSB sebanyak 2 orang dengan persentase mencapai 17%. Untuk lebih jelas peningkatan aktivitas anak dapat di gambarkan dengan grafik sebagai berikut.

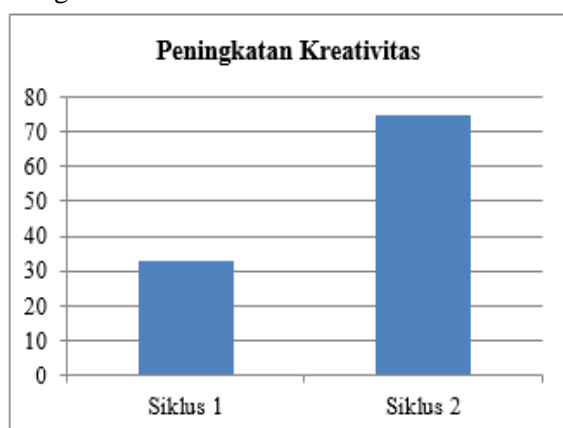


Gambar 5. Siklus II Aktivitas belajar

Berdasarkan data siklus II dari Gambar 5, data yang diperoleh aktivitas belajar dengan nilai rata-rata seluruh anak sebanyak 2,7 dengan persentase anak yang mencapai target aktifitas belajar minimal sebanyak 83%.

Dari hasil tindakan yang dilakukan sebanyak dua siklus kreativitas anak dan aktivitas belajar dengan kegiatan hasta karya dengan barang bekas anak mengalami peningkatan sesuai dengan persentase target pembelajaran. Data persentase ketercapaian target minimal kseluruhan untuk kreativitas anak di siklus I mencapai 33% dan di siklus II mencapai 75%. Sedangkan untuk aktifitas anak persentase ketercapaian target minimal keseluruhan pada siklus I mencappai 50% dan siklus II mencappai 83%.

Data persentase peningkatan digambarkan sebagai berikut.



Gambar 6. Peningkatan Kreativitas Anak

Kreativitas anak setiap siklus mengalami peningkatan melalui kegiatan hasta karya. Melalui kegiatan hasta karya berbantuan barang bekas dilakukan berdasarkan minat anak, anak membuat produk sesuai dengan imajinasi dan inisiatifnya. Barang bekas yang disajikan dengan bervariasi membuat anak bebas untuk mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri dengan cara-cara yang original. Seperti yang diungkapkan (Rahmawati & Kurniati, 2010) bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Hal ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan hasta karya dengan barang bekas dapat memunculkan ide dan gagasan anak dalam mencipta sebuah produk.

Kemampuan kreativitas merupakan salah satu aspek sangat penting yang harus dikembangkan sejak dini. Pembelajaran dengan kegiatan hasta karya berbantuan barang bekas dirancang untuk meningkatkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran dengan kegiatan hasta karya berbantuan barang bekas ini, anak mampu mengambil keputusan secara mandiri, mampu menjawab pertanyaan sendiri, dapat menerima konsekuensi dan memiliki inisiatif dalam melakukan sesuatu tanpa harus dibantu. Menurut (Mulyasa, 2012) bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini, antara lain pembelajaran yang menyenangkan, belajar sambil bermain, interaktif, memadukan pembelajaran dengan perkembangan, dan belajar dalam konteks nyata. Kegiatan hasta karya

dapat dijadikan solusi untuk guru dalam meningkatkan kreativitas anak hal ini sejalan dengan (Mulyasa, 2012) bahwa pengembangan kreativitas anak usia dini tersebut dapat dilakukan melalui karya nyata.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Nurlina, 2016) dengan judul penelitian meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain hasta karya di Taman Kanak-kanak. Hasil penelitian dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak, dilakukan dengan bermain membuat hasta karya dalam hal ini anak sudah mampu mengemukakan gagasan atau ide yang ada dalam pikiran dengan lancar, anak mampu mengemukakan alternatif dalam pemecahan masalah sesuai ide-ide yang dimilikinya, anak mampu menghasilkan berbagai karya yang asli hasil pemikiran sendiri dan anak mampu memperluas gagasan atau ide yang ada dalam pikirannya. Penelitian yang dilakukan oleh nurlina semakin menguatkan penelitian ini. Kemudian penelitian yang sudah dilakukan oleh (Monika, & Farida, 2019) dengan judul strategi guru PAUD dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa strategi guru dalam mengembangkan kreativitas anak dapat dilakukan melalui karya wisata, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, bahasa, dan musik. Hasil penelitian sebelumnya ini semakin menguatkan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa kreativitas anak itu betapa penting untuk di stimulasi sejak dini dan menambah hasil penelitian bahwa kreativitas anak itu dapat dilakukan dengan berbagai cara dan berbagai metode pembelajaran yang dapat melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Aktivitas belajar anak melalui kegiatan hasta karya dapat meningkatkan aktivitas belajar anak berikut gambar peningkatan aktivitas belajar anak



Gambar 7. Peningkatan Aktivitas Belajar Anak

Pembelajaran yang dikemas melalui kegiatan hasta karya dengan bahan bekas dapat meningkatkan aktivitas belajar anak. Kegiatan hasta karya mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bervariasi, memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi, menantang dan diminati anak, membuat anak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan hasta karya mampu menstimulasi tanggung jawab anak, dengan antusias anak dapat menyelesaikan pekerjaan, merawat barang yang dihasilkan. Hal ini karena saat anak menciptakan sebuah produk berdasarkan inisiatif sendiri sehingga anak merasa memiliki dari produk yang dihasilkannya. Sejalan dengan pendapat (Lie & Prasasti, 2004) mengemukakan bahwa sikap tanggung jawab anak dapat dimulai dari yang sederhana mulai dari menjaga barang miliknya sendiri.

Proses pembelajaran yang menyenangkan mampu mendorong anak mencapai tujuan. Pembelajaran melalui kegiatan hasta karya menyenangkan, bervariasi, memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi, menantang dan diminati anak, membuat anak antusias, dan banyak bertanya. Melalui kegiatan hasta karya dapat meningkatkan aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut (Ariani, Mering, & Fadilah, 2010) salah satu upaya meningkatkan aktivitas belajar anak usia dini adalah dengan guru menyediakan segala keperluan aktivitas belajar dengan baik serta memberikan kesempatan kepada peserta didik. Melalui kegiatan hasta karya guru menyediakan berbagai media yang berbahan barang bekas untuk dapat di manfaatkan atau di kreasikan oleh anak menjadi sebuah produk hasil karya anak secara orisinal berdasarkan ide, gagasan dan kreativitas anak. Kegiatan hasta karya ini dapat mendorong anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif berdasarkan minat anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di Kober Bina Harapan Kabupaten Sumedang. Maka hasil penelitian dapat disimpulkan kreativitas anak mengalami peningkatan setelah dilakukan dua kali tindakan, ada siklus I mencaai 33% dengan katagori Belum Berkembang (BB), dan meningkat pada siklus II mencaai 75% dengan katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan untuk aktivitas belajar anak

mengalami peningkatan ada siklus I 50% dengan katagori Belum Berkembang (BB), dan ada siklus II meningkat 83% dengan katagori Berkembang sangat Baik (BSB).

Saran

Setelah dilakukan tindakan maka peneliti menyarankan agar dalam kegiatan pembelajaran guru menyediakan media yang bervariasi dengan jumlah yang cukup banyak sehingga menarik minat anak untuk melakukan kegiatan. Berikan kesempatan pada anak untuk aktif mengeksplorasi dengan media-media yang disajikan guru agar memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, mengeluarkan ide dan gagasan yang mengembangkan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, R. F., Mering, A., Fadilah. (2010). Upaya Guru Meningkatkan Aktivitas Belajar Anak Usia Dini Di Sekolah Pancaran Iman Dan Kasih Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), 1-7.
- Atmojo. (2016). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Prakarya Menggunakan Bahan Bekas*. Universitas Negeri Surakarta.
- Aisyah, S. D. (2010). Strategi pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Mencipta Produk (Hasta Karya) Studi Kualitatif di PAUD Harapan. *Jurnal Pendidikan Islam Rabbani*, 1(1),
- Lie, A & Prasasti, S. (2004). *101 Cara Membina Kemandirian dan Tanggung Jawab Anak (usia balita sampai pra remaja)*. Jakarta: PT Elex Media Komputido.
- Miranda, D. (2016). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia dini di Kota Pontianak. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 1(1), 60-67.
- Monika, A. M., & Farida, M. (2019). Strategi Guru PAUD Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1217-1221.
- Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. (2013). Meningkatkan Kreativitas Pada Anak. *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*, 2(2), 124-129.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Nurlina. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Bermain Hasta Karya Di Taman Kanak-Kanak*. Universitas Negeri Makassar.
- Rahmawati & Kurniati. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ruziati, L. (2013). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Hasta Karya dengan Media Botol dan Gelas Bekas di PAUD Al Amanah Gembong Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Sit, M., Khadijah, M., Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani., Nurhayani., & Syitorus, S. A. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Trimasari, D. (2017). *Penelitian Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Hasta Karya Anak Usia Dini Melalui Cerita Di RA Raihan Bantul*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtiyas, R. A., Hafidah, R., Syamsudin, M. M., Rasmani, E., & Nurjanah, E. N. (2020). Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 295-301.