

PENINGKATAN KREATIVITAS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BAHAN ALAM PADA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI RA ISLAMIYAH

Nurhayani¹, Masganti Sit[✉]

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara^{1,2}

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i1.13980

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak usia dini di RA Islamiyah dengan menggunakan bahan alam. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini yaitu 16 orang siswa kelompok B terdiri dari 9 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada prasiklus hanya 2 anak yang berkembang sangat baik atau 12,5%, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 6 anak yang berkembang sangat baik atau 37,5%, dan pada siklus II mengalami peningkatan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 13 orang atau 81,2%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan media bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Islamiyah.

Kata Kunci: Kreativitas; Media Bahan Alam; Anak Usia Dini.

Copyright (c) 2024 Nurhayani, Masganti.

✉ Corresponding author :

Email Address : hayaninur984@gmail.com

Received 18 April 2024. Accepted 14 June 2024. Published 24 July 2024.

PENDAHULUAN

Karakter dan potensi seorang anak sebagian besar dibentuk oleh pendidikan anak usia dini. Pertumbuhan kreativitas merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan oleh pendidikan anak usia dini (Rahayu et al., 2020). Pengembangan kreativitas sangatlah penting karena memainkan peran penting dalam membentuk beberapa aspek perkembangan anak usia dini. Kecerdasan dan kelancaran berpikir seorang anak tidak akan tumbuh jika kreativitasnya tidak dipupuk sejak dini, karena untuk menghasilkan suatu produk diperlukan kemampuan kreatif yang hebat. IQ-nya cukup tinggi juga (Neneng et al., 2022). Sebaliknya, (Vidya Fakhriyani, 2016) menegaskan bahwa pengembangan kreativitas sangat penting karena dapat meningkatkan kinerja akademik. Karena kreativitas berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan mudah beradaptasi dalam menghadapi tantangan di masa depan, kreativitas memainkan peran penting dalam perkembangan anak.

Untuk memperkuat pemahaman tentang kreativitas anak dan indikatornya, terdapat beberapa teori yang relevan dalam konteks pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Menurut gagasan Gallagher dalam (Fasha, 2021), kreativitas adalah kapasitas untuk menciptakan sesuatu yang baru atau menggunakan kemampuan kreatif untuk menghasilkan sesuatu. Oleh karena itu, pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas unik seseorang dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain terkait dengan kreativitas. Selanjutnya pada teori Torrance dalam (Muthiatun Nisa, 2017) yang menekankan pentingnya daya pikir divergen dalam mengekspresikan kreativitas, seperti kemampuan untuk menghasilkan banyak ide. Ada pula teori Amabile dalam (Budiwaluyo, H., & Muhid, 2021) menjelaskan bagaimana menciptakan lingkungan yang menumbuhkan kreativitas dan menekankan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan kreativitas, seperti titik temu keterampilan domain anak-anak suatu keterampilan yang memungkinkan mereka untuk berpikir kritis dan kreatif dan motivasi intrinsik mereka.

Selain itu, Munandar dalam (Hamdanah, 2022) memaknai kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan hal yang baru, menawarkan perspektif baru terhadap suatu permasalahan, atau mengenali hubungan baru di antara aspek-aspek yang telah dikenal sebelumnya. Menurut gagasan Guilford dalam (Fatmawati, 2022), kreativitas adalah aktivitas mental baru, murni, dan unik yang menyimpang dari pola pikir yang sudah ada sebelumnya dan menghasilkan beberapa solusi terhadap suatu permasalahan. Menurut Nurhayati dalam (Munar et al., 2021), kreativitas terdiri dari: (a) menunjukkan rasa ingin tahu yang ekstrim, atau tertarik pada hal-hal baru; (b) memunculkan banyak ide untuk memecahkan masalah; (c) mengajukan pertanyaan yang orisinal dan cerdas sesering mungkin; misalnya saat berdiskusi, anak berani menjawab; dan (d) suka mencoba hal-hal baru. Dari kesimpulan mengenai penjelasan dari teori-teori di atas yang telah disampaikan, peneliti mengambil 7 indikator dalam konteks pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Indikator tersebut mencakup keterampilan imajinatif, kemampuan untuk mengekspresikan kreativitas, keterampilan berpikir divergen, kemampuan dalam pemecahan masalah, pola pikir yang berbeda, rasa ingin tahu yang tinggi, dan keberanian untuk mencoba hal-hal baru. Dengan memperhatikan indikator-indikator ini, peneliti dapat merancang pendekatan yang lebih efektif dalam mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini, memungkinkan mereka untuk bereksplorasi, mengekspresikan diri, dan mengembangkan potensi kreatif mereka dengan lebih baik.

Ada banyak cara yang digunakan guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Salah satunya menggunakan media bahan alam. Whittaker dalam (Priyanda, 2023) menyatakan bahwa media bahan alam merujuk kepada materi yang ada di alam, baik itu berupa unsur alamiah yang terdapat di lingkungan sekitar. Selanjutnya Montolalu mengatakan dalam (Neneng et al., 2022) bahwa media material alam adalah media yang paling mudah ditemukan, paling dekat dengan lingkungan kita sehari-hari, dan mudah didapat di lingkungan sekitar. Lebih lanjut Yuliani menyatakan dalam (Arini, I., & Fajarwati, 2020) bahwa benda alam adalah benda asli, berwujud, dapat dilihat ke segala arah dengan jelas dan realisme, dan benda tersebut mempunyai kemampuan untuk menerjemahkan gagasan abstrak menjadi gagasan fisik. digunakan sebagai sumber pengajaran. Media materi alam menurut (Aslindah & Suryani, 2021) merupakan sesuatu yang dapat dipakai untuk menyempurnakan pembelajaran yang tersedia di lingkungan sekitar. Menurut

pandangan di atas, media bahan alam mencakup segala sesuatu yang terdapat di lingkungan terdekat, termasuk tumbuhan, dedaunan, batu, pasir, dan sebagainya.

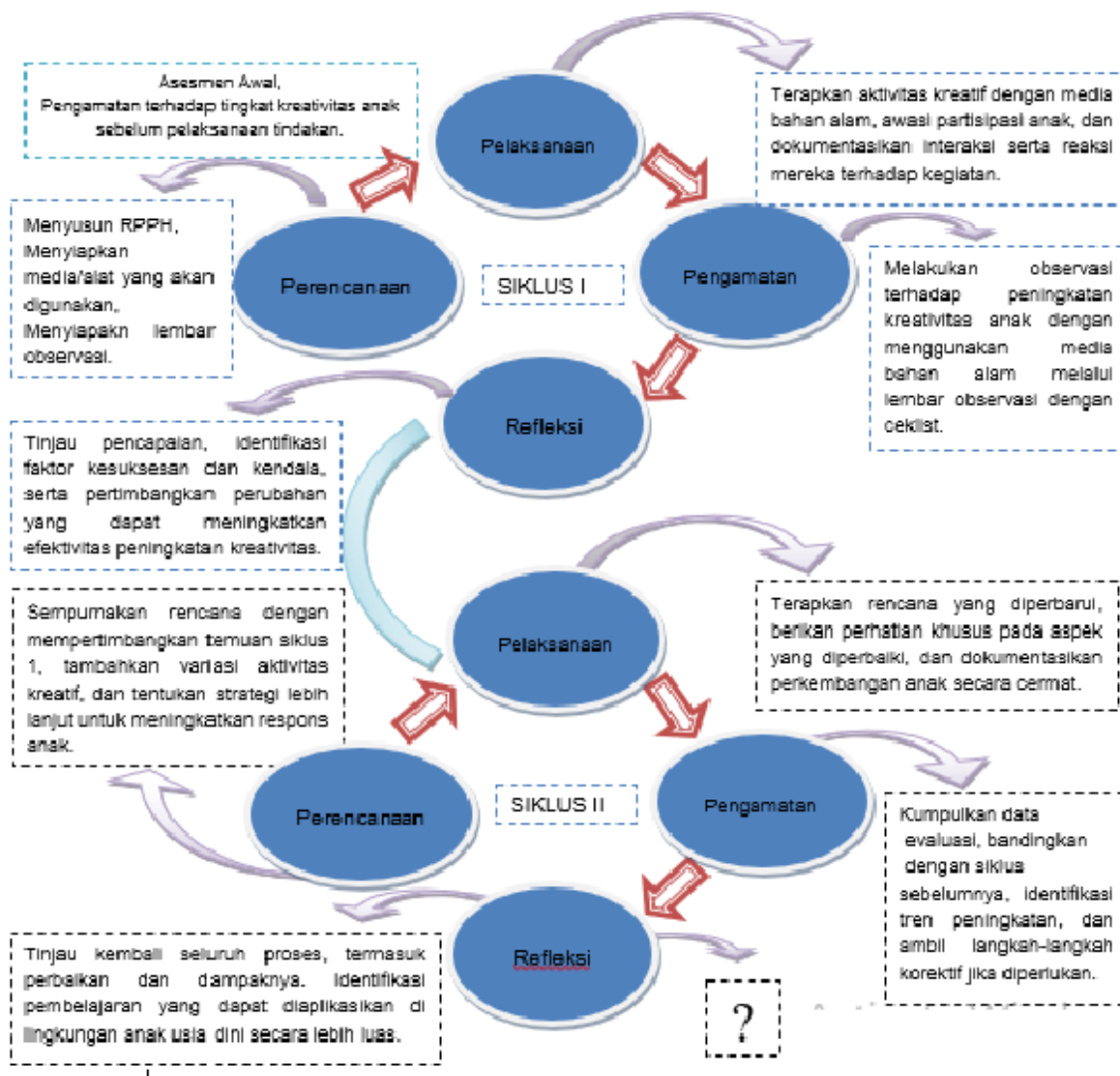
Adapun penelitian-penelitian sebelumnya telah banyak menggali tentang strategi untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Pada penelitian (Oktavia Lestari, M., & Karim Halim, 2022) menunjukkan dengan penggunaan media loose part dengan bahan alam dapat meningkatkan kreativitas. Selanjutnya penelitian (Wulanpitri, Y. A., Hazizah, N., & Kunci, 2021) menunjukkan kreativitas dapat ditingkatkan melalui seni lukis mencap dengan bahan alam. Lebih lanjut penelitian (Gabriela Olivia Dian Chintia, M., 2022) menunjukkan dengan menggunakan metode bahan alam dengan kegiatan kolase dapat meningkatkan kreativitas anak. Penelitian yang sama pernah dikerjakan (Cahyaningrum et al., 2020) kegiatan mozaik dengan menggunakan bahan alam dapat meningkatkan kreativitas. Sementara itu penelitian (Elkhusnah, F., & Yeni, 2023) menunjukkan bahwa menggunakan media bahan alam berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini. Adapun perbedaan riset sebelumnya dan riset ini yaitu pada penelitian terdahulu mencakup berbagai media bahan alam seperti loose part, bahan alam untuk seni Lukis, kolase dan mozaik, untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan yang berbeda dengan fokus pada penggunaan bagian-bagian tanaman seperti baham alam dasar yang mudah dikenali anak-anak seperti dedaunan, serta bermacam-macam bunga untuk ditempel pada lem lakban yang dilapisi kardus bekas dan sudah dibentuk seperti bingkai.

Hasil observasi di Raudhatul Athfal Islamiyah (RA Islamiyah) terlihat bahwa kreatifitas anak masih rendah. Untuk menutup kesenjangan pengetahuan tersebut dan meningkatkan kesadaran akan potensi media alam dalam menumbuhkan kreativitas anak usia dini di lingkungan pendidikan RA Islamiyah, maka diperlukan kajian yang lebih mendalam. Mengingat hal tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah memanfaatkan media bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, khususnya dalam konteks pendidikan di RA Islamiyah. Penelitian ini akan memberikan kontribusi untuk pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana kreativitas anak berkembang ketika media alam digunakan. Berbagai kegiatan dimasukkan dalam pembelajaran melalui media alam untuk memaksimalkan daya cipta anak usia dini.

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya teknik kreatif yang memanfaatkan media alam dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memberikan saran yang relevan kepada para pendidik dan orang tua tentang cara membantu perkembangan kreatif anak-anak dalam lingkungan yang mengasuh dan di luar ruangan. Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan penerapan secara signifikan terkait dengan pengembangan kreatif anak usia dini.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang efektivitas penggunaan media bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Islamiyah. Pendekatan ini dipilih karena memberikan kesempatan bagi peneliti untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, memungkinkan adanya interaksi langsung dengan subjek penelitian, dan memberikan ruang untuk perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil yang diperoleh dari setiap siklus penelitian. Teknik kolaboratif yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan kolaborasi antara peneliti dan guru di ruang kelas. Penelitian ini dilakukan di RA Islamiyah, tepatnya di Jln Pandu IV Blok H No 13 Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang. Anak kelompok B dengan total 16 anak yaitu 9 perempuan dan 7 laki-laki menjadi subjek penelitian ini. Dalam penelitian ini, dokumentasi dan observasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Untuk mengetahui aktivitas yang berkaitan dengan kreatifitas anak dan aktivitas peneliti selama proses pembelajaran, dilakukan observasi. Dalam perkembangannya, dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan, termasuk gambar dan video, untuk membuktikan bahwa penelitian tindakan sedang dilakukan di dalam kelas. Penelitian ini menggunakan desain Kemmis & Tanggart, yang setiap siklusnya terdiri dari Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi. Berikut ini desain penelitian Kemmis & Tanggart:



Gambar 1. Tahapan Penelitian Model Model Riset Kemmis & McTaggart

Analisis deskriptif komparatif digunakan dalam analisis data ini karena membandingkan Siklus I dan Siklus II serta mendeskripsikan kondisi lapangan yang terlihat dari gambaran objek penelitian yang diperoleh untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kreativitas anak. Untuk mengambil kesimpulan, data tersebut kemudian dibandingkan dengan tinjauan pustaka sebagai standar penelitian. Gunakan rumus berikut untuk menentukan persentase keberhasilan setiap anak:

$$\text{Persentase: } P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : hasil pengamatan

f : Jumlah skor yang dicapai anak

n : Jumlah skor total



Para peneliti menggunakan indikator keberhasilan sebagai dasar untuk menilai seberapa besar keberhasilan dalam peningkatan kreativitas melalui bermain dengan bahan alam. Penentuan berhasil atau tidaknya tindakan ini di tentukan oleh peneliti melalui subjek yang akan diteliti. Berikut indikator keberhasilan yang dicapai:

Tabel 1. Indikator Persentase Keberhasilan

80-100%	Baik sekali
---------	-------------

60-79%	Baik
30-59%	Cukup
0-29%	Kurang

Mengenai indikator keberhasilan penelitian, jika seorang anak mendapat nilai 80 dan 75% dari seluruh anak berhasil, maka upaya untuk meningkatkan kreativitas anak telah berhasil.

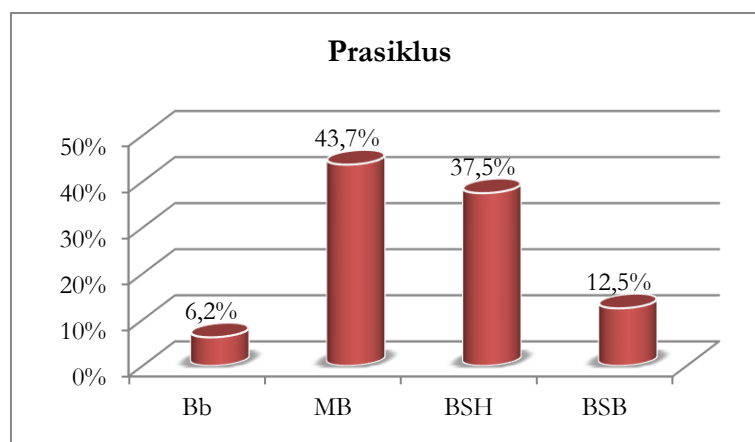
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Prasiklus dilakukan pada hari jumat 24-mei-2024, Prasiklus dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung sebelum dilaksanakannya siklus I dan siklus II. Kelompok B berjumlah 16 anak berdasarkan hasil analisis prasiklus; 1 anak atau 6,2% dari total jumlah anak termasuk dalam kategori kurang berkembang (BB); 7 anak atau 43,7% berada pada kategori mulai berkembang (MB); 6 anak atau 37,5% berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH); dan 2 anak atau 12,5% dari total jumlah anak berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Hasil itu bisa ditinjau dalam tabel berikut:

Tabel 2. Tabel hasil Pra Siklus

Penilaian	Total Anak	Persentase
BB	1	6,2%
MB	7	43,7%
BSH	6	37,5%
BSB	2	12,5%



Gambari 2. Gambar grafik observasi awal (Pra Siklus)

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa anak kelompok B RA Islamiyah masih memiliki tingkat kreativitas yang rendah. Pada kenyataannya, anak-anak diharuskan mencapai nilai 80 pada penilaian pembelajaran, dan 75% jumlah seluruh anak yang berhasil. Hal ini dikarenakan sebagian besar anak lebih cenderung bermain dengan cara yang monoton dan kurang variasi. Mereka lebih suka mengikuti instruksi dari pada mengeksplorasi ide-ide baru. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang tidak memberi ruang untuk bereksplorasi dan kreativitas pada anak, kurangnya dukungan dari guru dimana guru mungkin lebih fokus pada hasil daripada proses kreatif itu sendiri, sehingga anak merasa kurang bebas dalam bereksperimen. Dari hasil prasiklus tersebut membuktikan bahwa diperlukan peningkatan kreativitas anak lebih lanjut melalui tindakan penelitian.

Siklus I

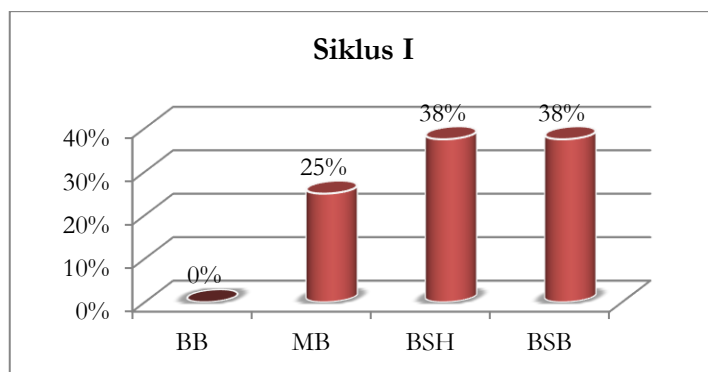
Pada siklus I, RPPH yang akan digunakan pada hari itu disusun sebagai bagian dari proses perencanaan. Peneliti terlebih dahulu mendiskusikan tema dan subtema pembelajaran dengan guru kelas sebelum membuat RPPH. Peneliti kemudian membuat lembar observasi. Selanjutnya menyiapkan media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran, seperti kardus, lem lakban, gunting dan macam-macam bahan alam dasar yang sering dilihat oleh anak. Setelah itu pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan langkah-langkah penggunaan media bahan alam seperti: 1. Peneliti menyiapkan alat-alat yang digunakan seperti media, bahan-bahan alam. 2. Peneliti menjelaskan kepada anak manfaat bahan alam, macam-macam bahan alam, menjelaskan nama-nama daun serta bunga yang sudah di siapkan, akan tetapi pada siklus I lebih fokus pada sub-sub tema daun ubi. 3. Peneliti membagikan kepada anak satu persatu media yang sudah dibuat yaitu berupa bingkai yang telah rangkai dari kardus bekas, pada satu sisi kardus dibuat membentuk pohon dan peneliti membuat baground tengahnya dipenuhi dengan lem lakban, yang peneliti namai sebagai (Pohon Bngkai) 4.Selanjutnya peneliti membagikan kepada anak perindividu bagian-bagian tanaman seperti macam-macam jenis bunga dan dedaunan. 5. Peneliti mengajak anak bermain dengan cara menempelkan macam-macam jenis bunga atau dedaunan tadi kedalam baground bingkai tepatnya pada pohon yang dibentuk dari kardus dengan kreativitas masing-masing anak. Dalam proses ini peneliti melakukan pengamatan atau observasi untuk menilai apakah terdapatnya peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan media bahan alam saat kegiatan berlangsung.

Dua kali pertemuan dilaksanakan dalam siklus I. Pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 6 Juni 2024, dan pada petemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 7-Juni-2024. Pada siklus 1 ini masih banyak anak yang kurang fokus dengan apa yang dijelaskan sehingga anak masih bingung cara menempel bahan alam ke bingkai pohon dan masih banyak anak juga yang bermain lari kesana kemari sehingga hanya sebagian anak yang fokus untuk mengerjakan tugasnya sehingga nilai kreativitas anak belum berkembang. Di siklus I pertemuan 1 dan 2 pengembangan kreativitas dilakukan dengan menggunakan sub-sub tema daun ubi. Hasil pengamatan siklus I pertemuan I perkembangan nilai anak sedikit merasakan kenaikan. Ada 4 anak berkembang sangat baik (yaitu 25%), 5 anak berkembang sesuai harapan (31,25%), 6 anak mulai berkembang (yaitu 37,5%), dan 1 anak belum berkembang (yaitu 6,25%) dikarenakan anak tersebut pendiam dan kurang bergaul dengan yang lainnya.

Dalam pertemuan kedua siklus I peningkatan kreativitas anak ada kenaikan. Ada 6 anak atau 37,5% menunjukkan peningkatan kreativitas; Demikian pula, 6 anak, atau 37,5%, telah berkembang sesuai harapan, dan 4 anak, atau 25%, baru mulai mencapai perkembangan tersebut. Siklus I mengalami kenaikan akan tetapi belum semua anak mengalami peningkatan. Hasil tersebut bisa dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 3. Tabel Tingkat Kreativitas Anak Siklus I

Penilaian	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
BB	1	6,2%	0	0%
MB	6	37,5%	4	25%
BSH	5	31,2%	6	37,5%
BSB	4	25%	6	37,5%



Gambar 3. Gambar grafik peningkatan kreativitas anak siklus I

Dari hasil grafik diatas terlihat adanya peningkatan dari prasiklus ke siklus I meskipun hasilnya belum maksimal. Pada prasiklus terlihat hanya 2 anak yang tuntas yaitu 12,5% dan siklus I meningkat menjadi 6 anak yang tuntas atau 37,5%. Hasil refleksi siklus I terdapat permasalahan seperti: guru hanya berfokus kepada anak-anak yang aktif, bingkai yang telah disediakan guru terlalu kecil sehingga dedaunan dan bunga-bunga yang disediakan guru masih banyak tersisa, dan masih banyak anak-anak yang bercerita kepada temannya sehingga tidak menyiapkan tugasnya. Berdasarkan hasil refleksi dari siklus satu maka perlu diperbaiki di siklus berikutnya.

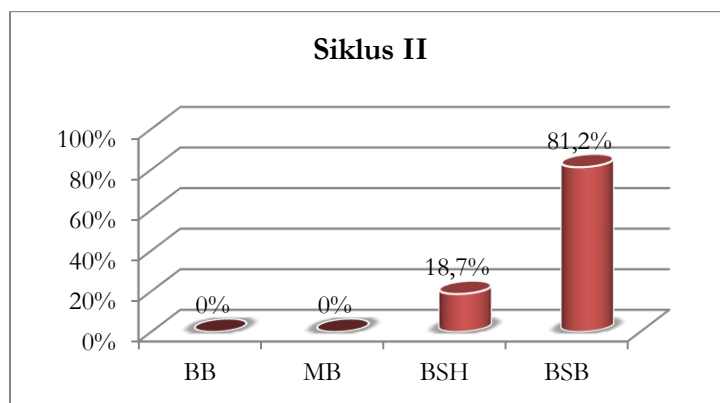
Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 10-Juni-2024, dan pada pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 11-Juni-2024. Siklus II diawali dengan perencanaan. Peneliti membuat lanjutan RPPH dari siklus I. Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukannya sama seperti siklus I hanya saja terdapat perbedaan seperti: 1. Peneliti menyiapkan alat-alat yang digunakan seperti media, bahan-bahan alam. 2. Peneliti menjelaskan kepada anak manfaat bahan alam, macam-macam bahan alam, menjelaskan nama-nama daun serta bunga yang sudah di siapkan, dan pada siklus II ini peneliti lebih memfokuskan mengenai sub-sub tema daun jambu. 3. Peneliti membagi anak-anak menjadi beberapa kelompok. 4. Setelah itu membagikan media secara kelompok serta membagikan macam-macam beragam bahan alam pada setiap kelompok. 5. Mengajari cara bermain dengan pohon bingkai yaitu menempel bahan alam ke bingkai yang dengan background lem lakban. 6. Anak mengerjakan secara berkelompok untuk menempelkan macam-macam bahan alam ke lem lakban atau bingkai pohon. Akan tetapi pada siklus II ini peneliti menambahkan origami yang sudah dibentuk kecil-kecil seperti pola daun, bunga dan bentuk lainnya, untuk penambahan bahan kreativitas anak agar lebih banyak hiasan yang digunakan anak sesuai kreativitas mereka.

Pada pertemuan 1 dan 2 siklus II pengembangan kreativitas dilakukan dengan menggunakan daun jambu dan terjadi peningkatan terhadap kreativitas anak. Berdasarkan temuan siklus II observasi pertemuan 1 terdapat dua anak (6,2%) yang mulai berkembang, lima anak (31,2%) yang berkembang sesuai harapan, dan sepuluh anak (62,5%) yang berkembang sangat baik. Tiga anak, atau 18,7%, berkembang sesuai harapan, dan tiga belas anak, atau 81,2%, berkembang sangat baik. Tabel berikut menampilkan temuan observasi:

Tabel 4. Tabel Tingkat Kreativitas Anak Siklus II

Penilaian	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
BB	0	0%	0	0%
MB	1	6,2%	0	0%
BSH	5	31,2%	3	18,7%
BSB	10	62,5%	13	81,2%



Gambar 4. Gambar grafik peningkatan kreativitas anak siklus II

Grafik diatas menunjukkan peningkatan kreativitas anak. Pada prasiklus hanya 2 anak yang tuntas atau 12,5%, 6 anak yang tuntas pada siklus I yaitu 37,5%, dan mengalami peningkatan anak yang tuntas di siklus II sebanyak 13 orang atau 81,2% dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%. Penelitian dihentikan karena siklus II telah mencapai indikator keberhasilan.

Menurut hasil penelitian, kreativitas dapat ditingkatkan melalui media bahan alam. Sejumlah penelitian terkait mendukung temuan penelitian. Seperti penelitian (Munar et al., 2021) yang menunjukkan bagaimana pendidikan di sentra bahan alam menumbuhkan kreativitas anak. Hal ini terlihat dari hasil karya anak-anak yang memanfaatkan daun pisang dari bahan alam untuk membuat berbagai macam bentuk dan gambar. Penelitian (Sholehah et al., 2022) juga menunjukkan kemampuan bahan alami dalam memberikan aktivitas yang merangsang secara kreatif. Dapat disimpulkan bahwa mencetak dengan bahan alam merangsang kreativitas anak melalui cara: mencetak dengan belimbing, batang pisang, sinar matahari, sisir dan kuas, lilin, kuas dan cat air, serta mencetak (berkreasi) dengan biji. Proyek pencetakan menggunakan bahan alami dan desain tertentu adalah salah satu cara untuk melakukan hal ini. Selanjutnya penelitian oleh (Neneng et al., 2022) menunjukkan bagaimana kegiatan meronce dengan bahan alami dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di Unit PAUD CEMPAKA Kabupaten Seluma. Hal ini terlihat pada siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan hasil persentase ketercapaian sebesar 92% dengan kriteria sangat berkembang baik (BSB).

Hasil penelitian sesuai dengan pendapat (Wathon, 2017) penggunaan media bahan alam anak memperoleh pengalaman sensorik sangat beragam. Mereka juga dapat mengeksplorasi berbagai jenis bahan alam, memperhatikan perbedaan antara satu bahan dengan yang lain, dan merespons secara kreatif terhadap rangsangan yang diberikan. Pengalaman menempel melalui media bahan alam dapat merangsang kreatifitas anak, dan memberikan kesempatan untuk mengungkapkan ide-ide baru melalui berbagai bentuk ekspresi seperti seni atau permainan.

Pengembangan kreativitas dilakukan dengan menggunakan bahan alam yaitu dedaunan. Seperti yang dikatakan oleh (Andriani & Rakimahwati, 2023) penggunaan daun sebagai bahan pembelajaran dapat menumbuhkan kreativitas dan memberikan lima pengalaman sensorik yang berbeda pada anak, terutama dalam pengembangan kemampuan motorik kasar dan halus. Selain itu, bahan-bahan alami seperti dedaunan lebih mudah didapat dan dapat digunakan secara produktif dan berhasil dalam pengajaran. Anak dapat belajar secara nyata (aktual) bila ia menggunakan alam sekitar sebagai medianya. Dengan memanfaatkan sumber daya alam, kegiatan pembelajaran akan memberikan contoh yang autentik dan langsung kepada anak (Aslindah & Suryani, 2021).

Pembelajaran di siklus I dilakukan dengan individu. Hal ini dilakukan untuk melihat kreativitas yang dimiliki setiap anak. Sementara di siklus II guru melakukan dengan membuat kelompok. Dengan pembelajaran kelompok membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa (Mahyuddin, 2016). Mereka belajar berinteraksi dengan teman sebaya, berbagi ide, dan bekerja sama dalam kegiatan menempel melalui media bahan alam. Hal ini dapat meningkatkan kreativitas mereka, karena mereka dapat saling menginspirasi, mengajukan pertanyaan, dan menciptakan sesuatu bersama-sama. Kegiatan menempel melalui media bahan alam dapat menjadi peluang bagi anak-anak untuk berinteraksi dan berkolaborasi. Dalam situasi kelompok atau tim, mereka dapat

berbagi ide, menciptakan sesuatu bersama-sama, dan memotivasi satu sama lain (Siti Maftuhah, 2018). Solidaritas ini dapat meningkatkan kreativitas mereka karena mereka dapat saling menginspirasi, memperluas perspektif, dan menghasilkan karya yang lebih inovatif.

Dengan kegiatan menempel memakai bahan alam, anak-anak dapat mengamati, merasakan, dan menggambarkan berbagai karakteristik bahan alam, seperti tekstur, warna, bentuk, dan aroma. Selain itu, mereka juga dapat mengembangkan pemahaman tentang konsep-konsep matematika, seperti pola, ukuran, dan pengukuran. Ira arini dalam (Amalia, 2023) menjelaskan bahwa penggunaan media sebagai alat pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan ketertarikan belajar anak sehingga pembelajaran terasa lebih efisien karena melalui media ini anak dapat mengelompokkan suatu benda berdasarkan pengalaman empiris yang didapat dari pemanfaatan bahan alam. Selain itu, penggunaan bahan-bahan alami dalam pendidikan dapat meningkatkan kinerja akademik siswa, pertumbuhan pribadi, dan rasa keterhubungan dengan lingkungan (Khaironi, 2020). Pada anak usia dini, mereka sedang aktif mengembangkan kreativitasnya sehingga kegiatan menempel menggunakan media bahan alam memberikan kesempatan untuk memanfaatkan kemampuan mereka dalam mengeksplorasi dan menciptakan sesuatu sesuai dengan kreativitasnya. Hal ini sesuai dengan penegasan (Sit, Masganti, et al 2016) bahwa anak yang kreatif yaitu anak yang mampu menciptakan hal baru, baik berupa konsep ataupun hasil akhir yang jauh berbeda dengan karya-karya sebelumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bahan alam dapat meningkatkan kreativitas siswa PAUD RA Islamiyah. Hal ini terlihat pada pra-siklus, ketika hanya ada 2 anak (12,5%) yang berkembang sangat baik; pada siklus I terdapat 6 anak (37,5%) yang berkembang sangat baik; dan pada siklus II terdapat 13 individu (81,2%) yang berkembang sangat baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Dimana peneliti diberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di RA Islamiyah. Semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. (2023). *Pengembangan Kretivitas Dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. CV. Alenia Edumedia.
- Andriani, D., & Rakimahwati, R. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1910–1922. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243>
- Arini, I., & Fajarwati, A. (2020). Media Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kemampuan Klasifikasi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 15(2), 117–126.
- Aslindah, A., & Suryani, L. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran PAUD Berbasis Bahan Alam Di TK Alifia Samarinda. *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani*, 1(1), 49–57. <https://doi.org/10.53620/pay.v1i1.14>
- Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 76–93.
- Cahyaningrum, A., Istiyati, S., & Palupi, W. (2020). Kegiatan Mozaik Dengan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8(1), 32–45.
- Elkhusnah, F., & Yeni, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Bahan Alam Terhadap reativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan AURA*, 4(1).
- Fasha, A. K. (2021). *Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tabun Di PAUD Kartini Jatimulyo Lampung Selatan*. UIN Raden Intan Lampung.
- Fatmawati, F. (2022). Kreativitas dan Intelegensi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 188–

195.

- Gabriela Olivia Dian Chintia, M., & A. (2022). Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain Dari Bahan Alam Di PAUD Taman Seminari Santa Cicila. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Taman Indonesia*, 1, 1--8.
- Hamdanah, & S. (2022). *Remaja Dan Dinamika*. K-Media.
- Khaironi, M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 261–266. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2272>
- Mahyuddin, M. J. (2016). Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v2i1.2065>
- Munar, A., Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 1–9. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i2.10691>
- Muthiatun Nisa, & R. (2017). Kreativitas Dalam Psikologi Humanistik Psikologi Dan Implikasinya Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2).
- Neneng, N., Haryono, M., & Sari, R. P. (2022). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Meronce Menggunakan Media Bahan Alam Pada Kelompok B. *Journal Of Debasen Educational Review*, 3(3), 77–82. <https://doi.org/10.33258/joder.v3i3.3467>
- Oktavia Lestari, M., & Karim Halim, A. (2022). Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan. *Jurnal Family Education*, 2(3), 271–279.
- Priyanda, E. R. P. (2023). Pemanfaatan Bahan Alam Dalam Produksi Pembuatan Conditioner. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 11–14.
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 832–840. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>
- Sholehah, A. M., Hibana, H., Na'imah, N., & Rahma, A. (2022). Desain Kegiatan Printing (Mencetak) Berbasis Bahan Alam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5003–5017. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2804>
- Sit, Masganti, et al. Raisah Armayanti, and H. Z. L. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*. Perdana Publishing.
- Siti Maftuhah, A. W. (2018). Pengembangan Game Kelompok Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 169–183.
- Vidya Fakhriyani, & D. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 4(2).
- Wathon, A. (2017). Hubungan Kegiatan Mengecap Melalui Media Bahan Alam Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 51–66. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>
- Wulanpitri, Y. A., Hazizah, N., & Kunci, K. (2021). Pelaksanaan Seni Lukis Mencap Dengan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas DiTK Kartika1-69 Sijunjung. *Journal of Childhood Education*, 5(2), 275.