

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Kinerja Guru

2.1.1.1 Pengertian Kinerja Guru

Menurut Sulistyorini dalam Suherman dan Saondi (2010:20), kinerja adalah tingkat keberhasilan seseorang atau kelompok orang dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya serta kemampuan untuk mencapai tujuan dan standar yang telah ditetapkan. Adapun Tempe dan A Dale dalam Suherman dan Saondi (2010:21), yang berpendapat bahwa kinerja merupakan hasil dari fungsi pekerjaan atau kegiatan tertentu yang didalamnya terdiri dari tiga aspek yaitu kejelasan tugas atau pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya, kejelasan hasil yang diharapkan dari suatu pekerjaan atau fungsi, dan kejelasan waktu diperlukan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan agar hasil yang diharapkan dapat terwujud.

2.1.1.2 Indikator Kinerja Guru

Kinerja merefleksikan kesuksesan suatu organisasi, maka dipandang penting untuk mengukur karakteristik tenaga kerjanya. Menurut Sulistyorini dalam Suherman dan Saondi (2010:21), mengungkapkan kinerja guru merupakan kulminasi dari tiga elemen yang saling berkaitan yakni keterampilan, upaya sifat keadaan dan kondisi eksternal. Suherman dan Saondi (2010:23) mengemukakan ada 6 indikator guru antara lain :

- a. Kemampuan membuat perencanaan dan persiapan mengajar
- b. Penguasaan materi yang akan diajarkan
- c. Penguasaan metode dan strategi mengajar

- d. Pemberian tugas-tugas kepada siswa
- e. Kemampuan mengelola kelas
- f. Kemampuan melakukan penilaian dan evaluasi

2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kinerja Guru

Keberadaan guru dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya tidak lepas dari pengaruh faktor internal maupun faktor eksternal yang membawa dampak pada perubahan kinerja guru. Beberapa faktor yang mempengaruhi kinerja guru antara lain, menurut Suherman dan Saondi (2010:24) :

- a. Kepribadian dan dedikasi
- b. Pengembangan profesi
- c. Kemampuan mengajar
- d. Komunikasi
- e. Hubungan dengan masyarakat
- f. Kedisiplinan
- g. Kesejahteraan
- h. Iklim kerja

2.1.1 Barang Bekas

2.1.2.1 Pengertian Barang bekas

Dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia, ‘barang’ diartikan sebagai benda yang berwujud sedangkan arti kata ‘bekas’ adalah sisa habis dilalui, sesuatu yang menjadi sisa dipakai. Jadi barang bekas bisa diartikan sebagai benda-benda yang pernah dipakai (sisa), yang kegunaannya tidak sama benda yang baru, (Yuniar, 1997:76)

Menurut Rosdianawati dalam Ernawati (2013:29) kegiatan daur ulang atau pemanfaatan barang bekas adalah membuat mainan atau benda dengan mempergunakan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai, seperti kotak korek api, botol-botol, karton, plastik, kayu dan lain-lain.

Kegiatan daur ulang ialah bahwa dengan menggunakan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai (seperti kotak dus, botol, karton, plastik, kayu, dan sebagainya) dibuat aneka ragam obyek, tergantung dari kreativitas si pencipta. Munandar dalam Ernawati (2013:29), kegiatan membuat kombinasi yang bervariasi dari bahan yang tersedia sangat menyenangkan anak dan tidak membosankan, karena setiap kali mereka dapat membuat kombinasi baru mengikuti daya imajinasinya.

2.1.2.2 Pemanfaatan Barang Bekas

Cara mengembangkan dan memunculkan kreativitas guna mengembangkan barang bekas menjadi media, jika kita memperhatikan sekeliling kita, maka kita dapat menemukan begitu banyak sumber belajar yang bisa dimanfaatkan. Sekarang tergantung apakah kita bisa mengembangkan menjadi suatu media yang menarik, kreatif dan mempermudah proses belajar mengajar sehingga kita tidak akan kekurangan sumber belajar.

Menurut Arief S, dkk dalam Ernawati (2013:33), guru yang kreatif akan menjadi antusias melihat sumber belajar yang tidak terhingga. Untuk mengembangkan atau memunculkan kreativitas guna mengembangkan barang bekas, berikut adalah cara yang dapat dilakukan, yaitu :

- a. Sebelum menentukan media sederhana yang akan dikembangkan dari barang bekas maka rencanakanlah terlebih dahulu program pengembangan yang akan dilakukan berdasarkan garis-garis besar program pengajaran
- b. Analisislah kematangan dan kemampuan peserta didik yang akan mengikuti pelajaran
- c. Amatilah lingkungan sekolah dan rumah peserta untuk menemukan barang bekas yang bisa digunakan
- d. Membeli atau meminjam media sederhana yang telah ada adalah jalan terakhir guru jika lingkungan sekitar kurang mampu memberikan solusi yang tepat

Lima hal yang terkait dengan pemilihan media yang dibuat dari barang bekas dan peralatan sederhana adalah :

- a. Memiliki keterkaitan yang jelas antara tujuan dengan proses pembelajaran
- b. Materi yang tersaji dalam media tersebut menyenangkan, memiliki daya tarik dan minat untuk dipelajari, dicoba dan dipraktekkan
- c. Keterkaitan dengan kepentingan dan proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan
- d. Bahasa yang digunakan di dalam media dan komunikasi lisan mudah dipahami, sederhana, jelas, tegas dan terarah
- e. Terjangkau oleh intelektual siswa

2.1.2.3 Proses atau tahap daur ulang barang bekas

Berikut ini merupakan tahap-tahap dari kegiatan daur ulang dalam yang dapat kita lakukan yaitu:

- a. Mengumpulkan; yakni mencari barang-barang yang telah dibuang seperti kertas, botol air mineral, dus susu, kaleng dan lain-lainnya.
- b. Memilah; yakni mengelompokkan sampah yang telah dikumpulkan berdasarkan jenisnya, seperti kaca, kertas, dan plastik.
- c. Menggunakan kembali; setelah dipilah, carilah barang yang masih bisa digunakan kembali secara langsung, bersihkan terlebih dahulu sebelum digunakan.
- d. Mengirim; kirim sampah yang telah dipilah ke tempat daur ulang sampah, atau menunggu mengumpul barang bekas keliling yang akan dengan senang hati membeli barang tersebut.
- e. Lakukan daur ulang sendiri; jika mempunyai waktu dan keterampilan kenapa tidak melakukan proses daur ulang sendiri. Dengan kreatifitas berbagai sampah yang telah terkumpul dan dipilah dapat disulap menjadi barang-barang baru yang bermanfaat.

2.1.2.4 Aneka Ragam Barang Bekas

Banyak sekali barang bekas yang dapat didaur ulang untuk media pembelajaran, seperti :

- a. Sampah kertas. Kertas adalah lembaran yang dibuat dari rumput, jerami, kayu yang bisa ditulisi atau untuk pembungkus. Sampah kertas adalah kertas yang sudah pernah terpakai. Kertas bekas merupakan hal kecil yang sering dilupakan. Apabila dibiarkan akan menjadi masalah yang sangat besar. Sampah kertas seperti : koran, majalah, kalender dll.
- b. *Styrofoam*, membuat kerajinan dari gabus atau styrofoam yang mudah untuk kita dapatkan dan kita bentuk dengan berbagai bentuk. Kita bisa

membentuknya sesuka hati dengan ide-ide kreatif. Bahan-bahan juga yang digunakan cukup sederhana. Styrofoam dapat dibuat menjadi : bentuk ayam, keranjang bunga, wayang-wayangan.

- c. Kardus, merupakan bahan kemasan yang digunakan untuk melindungi suatu produk selama distribusi dari produsen ke konsumen. Kardus terbuat dari bahan dasar berupa kertas yang diketahui mudah sekali mengalami kerusakan. Kardus dapat didaur ulang menjadi media pembelajaran yang menarik seperti boneka, mobil, tempat pensil dll.
- d. Botol dan gelas plastik.tidak sulita untuk mencari botol dan gelas plastik. Kita dapat mengumpulkan barang tersebut dari sisa anak setelah membeli minuman dari botol dan gelas tersebut. Botol dan gelas tersebut dapat dijadikan media yang menarik untuk menumbuhkan kreativitas anak. Seperti : boneka, hisan jendela, pesawat, dll.

2.1.2.5 Pemanfaatan barang bekas dan peralatan sederhana dalam pembelajaran

Media pada intinya adalah memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pelajaran pada anak. Hal itu berarti media yang digunakan guru adalah untuk kepentingan anak. Sepintas memang kegiatan tersebut seperti bermain dan tidak melakukan proses belajar mengajar, berpikir mengenai kejadian alam yang terjadi disekitar mereka. Bahkan dalam sebuah percobaan sering kali mereka mencoba berbagai imajinasi, ide, dan gagasan. Jadi pemanfaatan barang bekas dan peralatan sederhana menjadi media sederhana dalam pembelajaran juga efektif untuk membantu anak memahami materi yang disampaikan guru. Melalui belajar sambil bermain, anak berkesempatan untuk mengembangkan berbagai

kemampuannya. Cara belajar seperti ini berarti menerapkan *Intergrated Learning* dengan pendekatan prinsip belajar sambil bekerja dan bermain, sesuai dengan kematangan dan perkembangan fisik dan psikologi anak, dan disajikan secara atraktif, kreatif, aman, dan menyenangkan.

2.1.3 Hakekat Kreativitas

2.1.3.1 Pengertian Kreativitas

Berikut akan dikemukakan beberapa definisi kreativitas, sebagai berikut:

Santrock dalam Sujiono dan Sujiono (2010:38) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.

Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2010:13) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Selanjutnya dari Semiawan dalam Rachmawati dan Kurniati (2010:14), mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu ide atau gagasan yang baru guna untuk memecahkan suatu masalah.

2.1.3.2 Aspek Kreativitas

Terdapat beberapa aspek dalam kreativitas. Berikut ini aspek kreativitas yang dikemukakan oleh beberapa ahli untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini :

Jamaris dalam Sujiono dan Sujiono (2010:38) memaparkan beberapa aspek kreativitas :

- a. Kelancaran, dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide.
- b. Kelenturan, berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah.
- c. Keaslian, berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikirannya sendiri.
- d. Elaborasi, berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.
- e. Keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.

Pames dalam Nursito dalam Rachmawati dan Kurniati (2010:14), aspek kreativitas sebagai berikut :

- a. *Fluency* (Kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.

- c. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.
- d. *Elaborasi* (keterperincian), yaitu kemampuan untuk menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terpadu suatu situasi.

2.1.3.3 Ciri-ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Adapun ciri kreativitas menurut Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2010:15), ciri kreativitas dapat dibedakan dalam ciri kognitif dan non kognitif. Pengembangan kreativitas individu tidak hanya membutuhkan keterampilan untuk berpikir kreatif saja, tetapi juga memerlukan pengembangan pembentukan sikap. Perasaan dan kepribadian yang mencerminkan kreativitas. Pemaparan dari ciri kreativitas yang dikelompokkan ke dalam dua kategori itu antara lain :

- a. Ciri kreativitas kognitif meliputi : keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir rasional, keterampilan merinci dan mengelaborasi serta keterampilan menilai.
- b. Ciri kreativitas non kognitif meliputi : motivasi sikap seperti merasa tergantung oleh kemajemukan, sikap berani mengambil risiko, sikap menghargai, dan kepribadian kreatif seperti rasa ingin tahu, bersifat imajinatif.

Munandar dalam Susanto (2010:118) melalui penelitiannya di Indonesia yang menyebutkan bahwa ciri-ciri kreativitas yaitu :

- a. Mempunyai daya imajinatif kuat

- b. Mempunyai inisiatif
- c. Mempunyai minat luas.
- d. Mempunyai kebebasan dalam berpikir
- e. Bersifat ingin tahu
- f. Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- h. Penuh semangat
- i. Berani mengambil risiko
- j. Berani berpendapat dan memiliki keyakinan

Berdasarkan studi Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2010:15) ada

24 ciri kepribadian yang ditemukannya yaitu sebagai berikut :

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru
- b. Fleksibel dalam berfikir dan merespon
- c. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
- d. Menghargai fantasi
- e. Tertarik pada kegiatan kreatif
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain
- g. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- h. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
- i. Berani mengambil risiko yang diperhitungkan
- j. Percaya diri dan mandiri
- k. Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas
- l. Tekun dan tidak mudah bosan
- m. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah
- n. Kaya akan inisiatif
- o. Peka terhadap situasi lingkungan
- p. Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan dari pada masa lalu
- q. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi baik
- r. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak

- s. Memiliki gagasan yang orisinal
- t. Mempunyai minat yang luas
- u. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri
- v. Kritis terhadap pendapat orang lain
- w. Senang mengajukan pertanyaan yang baik
- x. Memiliki kesadaran etik – moral dan estetika yang tinggi

Dari berbagai pendapat tentang ciri-ciri kreativitas tersebut dapat diyakini bahwa seseorang dikatakan kreatif apabila dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat memperhatikan ciri-ciri dari kreativitasnya.

2.1.3.4 Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

- a. Faktor pendukung kreativitas

Menurut Hurlock dalam Susanto (2010:124), mengemukakan berbagai faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu:

1. Waktu, untuk menjadi kreatif kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
2. Kesempatan menyendiri, hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif
3. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.
4. Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari unsur kreativitas.

5. Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga nama sekolah dengan menjadikan kreativitas, suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
6. Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, cara anak untuk mandiri.
7. Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan mendidik otoriter memadamkannya.
8. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil kreatif.

Sementara Torrance dalam Susanto (2010:123), mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa :

1. Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa
 2. Menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa
 3. Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri
 4. Memberi penghargaan kepada siswa
 5. Meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian
- b. Faktor Penghambat Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat

mematikan kreativitas. Menurut Torrance dalam Susanto (2010:126), menyatakan tentang hal-hal yang dapat membatasi kreativitas anak adalah

1. Usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi anak
2. Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak
3. Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual
4. Terlalu banyak melarang
5. Takut dan malu
6. Penekanan yang salah kaprah terhadap ketrampilan verbal tertentu
7. Memberikan kritik yang bersifat destruktif

2.1.3.5 Menumbuhkan jiwa kreatif anak usia dini

Dalam menumbuhkan jiwa kreatif anak usia dini diperlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat memperhatikan sifat alami anak dan menunjang tumbuhnya kreativitas. Sifat-sifat alami yang mendasar inilah yang harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan sehingga sifat kreatif mereka tidak hilang. Sikap alamiah anak usia dini yang mendasar dan sangat menunjang tumbuhnya kreativitas tersebut.

Mayesty dalam Sujiono dan Sujiono (2010:39), mengemukakan terdapat 8 cara untuk membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu :

1. Membantu anak menerima perubahan (*Help Children accept change*).
2. Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan (*help children re-lize that some problem have no easy answer*).
3. Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi (*help children recognize that many problems have a possible answer*).

4. Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya (*help children learn to judge and accept their own feelings*).
5. Memberi penghargaan pada kreativitas anak (*reward children for being creative*).
6. Bantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah (*help children feel joy in their creative productions and in working through a problem*).
7. Bantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya (*help children appreciate themselves for being different*).
8. Bantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya (*help children develop perseverance*).

2.1.3.6 Karakteristik dan Kepribadian Guru dalam Pengembangan Kreativitas Anak

Untuk membantu anak tetap memiliki dan mengembangkan potensi kreatifnya, dibutuhkan seorang guru yang memiliki karakteristik sebagai berikut, (Mulyasa, 2012:118) :

- a. Kreatif dan menyukai tantangan
- b. Menghargai karya anak
- c. Menerima anak apa adanya
- d. Motivator
- e. Ekspresif, penuh penghayatan, dan peka pada perasaan
- f. Pencinta seni dan keindahan
- g. Memiliki kecintaan yang tulus terhadap anak
- h. Memiliki ketertarikan terhadap perkembangan anak
- i. Bersedia mengembangkan potensi yang dimiliki anak
- j. Luwes dan lincah dalam menghadapi kebutuhan, minat, dan kemampuan
- k. Memberi kesempatan pada anak untuk menjelajahi lingkungan

- l. Memberi kesempatan pada anak untuk mencoba dan mengembangkan kemampuan, daya pikir, dan daya ciptanya.

2.1.3.7 Mengembangkan Kreativitas dalam pembelajaran

Untuk menyukseskan program pengembangan kreativitas dalam pembelajaran di PAUD harus dilaksanakan secara efektif, efisien, produktif dan akuntabel. Untuk itu perlu direncanakan, dilaksanakan, serta dilakukan monitoring evaluasi secara berkesinambungan, proporsional dan profesional. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan kreativitas anak dalam pembelajran antara lain :

- a. Kegiatan belajar harus bersifat menyenangkan (*Learning is Fun*)
- b. Pembelajaran dalam bentuk bermain
- c. Mengaktifkan siswa (interaktif)
- d. Memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan
- e. Pembelajaran dalam bentuk konkret

2.1.3.8 Strategi Pengembangan Kreativitas

Dalam garis-garis besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak 1994 disebutkan bahwa pengembangan daya cipta adalah kegiatan yang bertujuan untuk membuat anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel dan orisinal, dalam bertutur kata, berpikir, serta berolah tangan dan berolah tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar. Oleh karena itu daya cipta harus ada dalam pengembangan bahasa, daya pikir, keterampilan, dan jasmani.

Berkenaan dengan pengembangan kreativitas di sekolah, kurikulum berbasis kompetensi menegaskan bahwa anak memiliki potensi untuk berbeda. Perbedaan siswa terdapat pola pikir, daya imajinasi, fantasi (pengandaian) dan

hasil karya. Akibatnya kegiatan belajar mengajar perlu dipilih dan dirancang agar memberikan kesempatan dan kebebasan berkreasi secara berkesinambungan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas anak.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikemukakan tujuh strategi pengembangan kreativitas anak antara lain :

- a. Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (Hasta Karya)
- b. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi
- c. Pengembangan kreativitas melalui Eksplorasi
- d. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen
- e. Pengembangan kreativitas melalui proyek
- f. Pengembangan kreativitas melalui musik
- g. Pengembangan kreativitas melalui bahasa

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Suryani (2013), melakukan penelitian untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan pemanfaatan barang bekas dari botol aqua plastik pada anak kelompok A TK BA Aisyiyah Ngepungsari, Karanganyar, Kec. Weru, Kab. Sukoharjo. Suryani (2013), penggunaan media pembelajaran yang berupa alat permainan atau alat peraga melalui pemanfaatan barang bekas yang dibuat sendiri dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai dirasakan perlu ada dalam pembelajaran untuk anak usia dini kerana dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak didik sehingga anak akan lebih mandiri dalam memunculkan ide atau gagasannya dan kreativitas anakpun akan berkembang.

2.3 Kerangka Berfikir

Dalam pembelajaran PAUD, kinerja guru yang selalu merangsang dan menumbuhkan kreativitas anak sangat dibutuhkan agar setiap anak dapat mengembangkan potensi kreatif yang dimilikinya secara optimal. Kreativitas ini dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan, dalam pembelajarannya guru harus memberikan kesempatan kepada anak agar anak dapat menggugah rasa ingin tahunya dan eksplorasi anak sehingga anak dapat menemukan sendiri apa yang mereka lakukan.

Media pembelajaran yang mendukung untuk merangsang perkembangan kreativitas anak salah satunya yaitu dengan pemanfaatan barang bekas, anak dapat bereksplorasi dan berimajinasi untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki seperti menggambar, menggunting, membentuk, menjiplak, mewarnai.