

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam penelitian psikologi masa kini dan sering digunakan dengan bebas di kalangan orang awam, Berikut ini dikemukakan beberapa definisi kreativitas sebagai berikut:

Dedi Supriyadi (1994:6), menyatakan bahwa kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional. Supriyadi mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau daya cipta. Arti kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif.

Hurlock (1980:4) menyatakan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya, dapat berupa kegiatan imajinatif dan sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta perpaduan hubungan lama ke situasi baru dan mencakup pembentukan korelasi baru yang harus mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Masih berkaitan dengan kreativitas, menurut Rotherberg (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 9), kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Adapun Kintz dan Bruning (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 9), menyatakan bahwa kreativitas merupakan fungsi berbagai faktor dan ciri kemampuan mental intelektual.

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan lain-lain. Anak beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya. Pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan terdorong untuk berpikir kreatif, karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan survive dalam hidupnya.

Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan dilingkungkannya dengan menggunakan sarana, alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar, salah satunya dengan menggunakan media tutup botol. Yaitu media pembelajaran dalam bentuk tutup botol plastik bekas yang dapat dibuat berbagai macam bentuk sesuai selera anak.

Seorang anak disebut kreatif jika ia menunjukkan ciri-ciri berikut ini.

1. Bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main, mengajukan pertanyaan, menebak, mendiskusikan temuan
2. Menggunakan imajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, bercerita
3. Berkonsentrasi untuk "tugas tunggal dalam waktu cukup lama"
4. Menata sesuatu sesuai selera • Mengerjakan sesuatu dg orang dewasa
5. Mengulang untuk tahu lebih jauh

Catatan: - Anak cenderung aktif

- Anak mengambil inisiatif (Ditunjukkan saat yang berbeda pada tiap anak)

Kreativitas AUD dimulai dengan kepekaan identifikasi dan membandingkan (Jw. Niteni). Aktivitas niteni, bukanlah hal yang mudah. Anak menemukan berbagai persamaan dan perbedaan dari objek yang pernah dikenal. Kerja analisis sebenarnya juga sudah dilakukan anak dalam tahap ini. Aktivitas niteni biasanya diikuti dengan menirukan, misalnya “dinding ruang tamu ini akan bagus jika ada gambarnya seperti di museum” atau “Wah, aku juga akan bertolak pinggang seperti ibu. Adik pasti takut”.

Pada akhirnya anak juga niteni bahwa suatu konsep atau tindakan lebih menguntungkan, merupakan solusi, dan mendapat respon positif, sedang perilaku yang lain tidak. Melalui dua tahap dasar, anak akhirnya membuat penemuan. Untuk itu, anak membentangkan sendiri berbagai kemungkinan alternatif pemecahan, dan mendapatkan solusi terbaik dari permasalahan yang dihadapi.

2. Strategi Pengembangan Kreativitas

Salah satu prinsip pendidikan anak usia dini adalah bertujuan untuk merangsang munculnya kreativitas dan inovatif serta mengembangkan kecakapan hidup anak. Rangsangan yang diberikan bersifat menyeluruh dan mencakup semua aspek perkembangan anak. Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang akan ditingkatkan dalam program pembelajaran.

Pada dasarnya setiap anak memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif meskipun dalam kadar yang berbeda sesuai potensi yang dimiliki. Devito dalam Supriadi (2001:16), bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.

Menurut Treffinger dalam Supriadi (2001:16), mengungkapkan bahwa tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, seperti halnya tidak ada seorangpun manusia yang intelegensinya nol potensi kreativitas berbeda-beda secara luas diantara orang yang satu dengan yang lain.

Jadi jelas, bahwa sesungguhnya tidak ada seorangpun yang tidak memiliki bakat kreativitas, namun apabila tidak dipupuk atau dikembangkan maka bakat

ini tidak akan berkembang secara maksimal. Ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatifitas ini dapat ditingkatkan, makanya perlu dipupuk sejak dini, yang diperlukan sekarang bagaimanakah cara meningkatkan kreativitas tersebut.

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, Utami Munandar (2004:45), menyajikan ada empat aspek kreativitas yang dapat diperhatikan, dimana keempat aspek ini lebih dikenal dengan istilah 4P, yaitu sebagai berikut:

1. **Pribadi (*person*)**, kreativitas ialah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu ini. Dari pernyataan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk yang inovatif. Oleh karena itu guru harus berusaha menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya, guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya seta mengembangkan seoptimal mungkin.
2. **Pendorong (*press*)**. Bakat kreatif seseorang akan berkembang bila didukung oleh lingkungannya dan juga tidak terlepas dari dukungan intern yang datang dari dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Jika tidak dapat menyeleksi dengan baik, lingkungan dapat mendukung atau menghambat bakat-bakat kreatif seseorang.
3. **Proses (*process*)**. Dalam rangka mengembangkan kreativitas, anak perlu dikembangkan untuk menyibukkan dirinya secara kreatif. Guru hendaknya dapat merangsang anak didik dalam kegiatan kreatif dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Guru hendaknya memberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.
4. **Produk (*product*)**. Kondisi yang memungkinkan seseorang untuk menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, sejauh mana keduanya mendorong untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri kreatif, dan dengan dorongan untuk berbuat kreatif maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Guru hendaknya menghargai produk kreatif anak dan mengkomunikasikannya kepada orang lain.

Sehingga dapat menggugah minat anak untuk mengembangkan daya kreatifnya.

Sebagai gambaran konkret, bahwa seseorang yang memiliki kreativitas tinggi itu ditandai dengan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut, antara lain; (1) selalu ingin tahu; (2) memiliki percaya diri yang kuat; (3) memiliki sifat mandiri; (4) berani mengeluarkan pendapat; dan (5) berani mengambil resiko.

Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain. Cara yang tepat untuk setiap materi yang akan diberikan yaitu harus dikemas dalam bentuk permainan.

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak, dengan permainan anak dapat melakukan banyak hal, salah satunya ialah meningkatkan kreativitas anak dan anak akan mendapat informasi atau pengetahuan yang belum diketahuinya, sehingga anak akan berpikir kreatif untuk memasuki lingkungan bermainnya agar diterima teman sepermainannya, anak juga akan menciptakan sesuatu karya yang unik dan khas sesuai dengan pemikirannya, dan itulah yang dimaksud dengan kreativitas.

Salah satu media sederhana yang dapat digunakan dalam menstimulasi kreativitas anak adalah tutup botol plastik bekas yang praktis, mudah didapat, dan dapat menarik perhatian anak, asalkan guru atau orang tua dapat menyajikannya dengan baik dan tepat. Salah satu pemanfaatan media tutup botol ini, misalnya siswa mengelompokkan sesuai warna yang sama, atau membuat suatu bentuk.

3. Menstimulasi Kreativitas Anak

Masa pra sekolah adalah masa anak bebas berimajinasi. Masa itu adalah waktu yang tepat untuk mendorong sisi kreatif anak agar terus berlanjut sampai ia masuk sekolah formal. Menurut teori Piaget, di usia awal prasekolah, anak memasuki masa praoperasional, dimana ia memiliki kemampuan menggunakan simbol untuk menggambarkan objek yang ada disekitarnya.

Diusia ini anak tahu bahwa ia dapat menyusun blok atau dapat menggunakan alat tulis untuk menghasilkan coretan diatas kertas. Anak-anak prasekolah umumnya memiliki imajinasi tidak terbatas, suka permainan berpura-pura, berfantasi, mencoba berbagai hal serta bereksplorasi Ajak anak membuat sesuatu bentuk dari tutup botol, tidak perlu menuntut hasil yang terlalu bagus, namun yang penting adalah proses kreatifnya.

4. Faktor- faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

a. Faktor Pendukung Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung menumbuh kembangkan kreativitas tersebut yaitu; lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Namun yang tidak kalah pentingnya adalah kebebasan dan keamanan psikologis dalam diri anak untuk mengembangkan kondisi bagi perkembangan kreativitas.

Conny Semiawan dalam Adhipura (2001:46), meninjau faktor pendorong kreativitas di lingkungan sekolah misalnya, anak akan merasa bebas secara psikologis jika terpenuhi suasana dan kondisi sebagai berikut.

1. Guru menerima anak sebagaimana adanya tanpa syarat dengan segala kelebihan dan kekurangannya serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu.
2. Guru mengusahakan suasana agar anak tidak merasa dinilai dalam arti yang bersifat mengancam.
3. Guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran perasaan dan perilaku anak sehingga guru dapat merasakan diri dalam situasi anak dan melihat dari sudut pandang anak.

Sementara Torrance dalam Supriadi (Adhiguna, 2001:47), mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dianggap dapat mengembangkan kecakapan kreatif siswa, yaitu: (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, dan (5) Meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

Hurlock (1999:11), mengemukakan beberapa faktor pendukung yang dapat meningkatkan kreativitas anak, 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 eksperimental dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
5. **Lingkungan yang merangsang.** Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas sebagai suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara .
6. **Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif.** Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.
7. **Cara mendidik anak.** Mendidik anak secara demokratis dan persuasif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.
8. **Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.** Kreativitas tidak muncul didalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

b. Faktor-faktor penghambat kreativitas

Menurut Renzulli dalam Munandar (2004:223), mengemukakan tiga ciri pokok yang saling terkait merupakan kriteria atau persyaratan keberbakatan, yaitu: kemampuan umum, kreativitas, dan pengikatan diri terhadap tugas atau motivasi intrinsik. Maka jelaslah bahwa kreativitas dan motivasi merupakan faktor penentu keberbakatan disamping tingkat kecerdasan di atas rata-rata, seperti yang dikemukakan oleh Amabile dalam Munandar (2004: 233) bahwa lingkungan yang menghambat dapat merusak motivasi anak, betapapun kuatnya dan dengan demikian dapat mematikan kreativitas.

Cropley dalam Adhipura (2001:44), mengemukakan beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan berpikir kreatif dan kesediaan atau keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka (1) penekanan bahwa guru selalu benar; (2) penekanan berlebihan pada hafalan; (3) penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah; (4) penekanan pada evaluasi eksternal; (5) penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan; (6) perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.

Amabile dalam Munandar (2001; 223) melihatnya dari sisi lain, ia mengemukakan ada empat cara yang dapat mematikan kreativitas anak yaitu:

1. Evaluasi. Dalam memupuk kreativitas anak, guru hendaknya tidak memberi evaluasi atau menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitas anak.
2. Hadiah. Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.
3. Persaingan. Kompetisi atau persaingan lebih kompleks dari pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya.

4. Lingkungan yang membatasi, Belajar dan krearivitas tidak dapat ditingkatkan engan paksaan. Jika belajar dipaksakan dalam lingkungan yang membatasi maka minat inrinsik anak dapat dirusak.

Demikian juga Torrance dalam Arieti (Adhipura, 2001:46), menyatakan tentang hal-hal yang dapat membatasi kreativitas anak adalah: (1) usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi; (2) pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak; (3) terlalu menekankan peran terhadap perbedaan seksual; (4) terlalu banyak melarang; (5) takut dan malu; (6) penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu; (7) memberikan kritik yang bersifat destruktif.

Selain faktor-faktor yang telah disebutkan diatas, juga dapat disebutkan faktor-faktor lain seperti yang dikemukakan oleh Freeman dalam Semiawan (2007:107) yaitu rasa takut, rasa tidak aman, lebih baik tidak mengambil resiko daripada terancam, dan pengarahan yang terlalu ketat sehingga tidak ada prakarsa terhadap suatu pemikiran baru.

Perlu diperhatikan oleh para guru, terutama orang tua ialah tentang berbagai sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak seperti yang dikemukakan oleh Utami Munandar (2004:95) yaitu:

1. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah.
2. Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua.
3. Tidak membolehkan anak mempertanyaan keputusan orang tua.
4. Tidak membolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak.
5. Anak tidak boleh berisik.
6. Orang gua ketat mengawasi kegiatan anak.
7. Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas.
8. Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak.
9. Orang tua tidak sabar terhadap anak.
10. Orang tua dan anak adu kekuasaan.
11. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

5. Media Tutup Botol

a. Pengertian Media tutup botol

Menurut Arsyad, 2002; Sadiman, dkk., 1990, mengatakan bahwa media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*).

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002), mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media.

Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi (Cangara, 2006: 119), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, maka media yang paling dominan dalam berkomunikasi adalah panca indera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh panca indera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.

Association of Education and Communication Technology (AECT), mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

Menurut beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan kepada penerima. Sedangkan media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran,

perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.

Tutup botol minuman bekas sering ditemukan berserakan dimana-mana. Terutama di dekat warung kelontong yang menjual banyak aneka minuman botol. Jarang sekali melihat ada orang yang bersedia mengambil tutup-tutup botol bekas minuman tersebut. Rendahnya kepedulian warga untuk membuang sampah pada tempatnya membuat tutup botol menjadi sampah yang sering terlihat berserakan di mana-mana. Ketidaktahuan masyarakat dalam memanfaatkan tutup botol juga menjadi alasan tutup botol dibiarkan begitu saja.

Padahal tutup botol bisa menjadi barang berharga. Dengan sedikit sentuhan, tutup botol minuman dapat menjadi media belajar yang kreatif. Alat yang berguna bagi anak untuk membantu proses belajar menjadi mudah dan menyenangkan. Ada dua jenis tutup botol yang bisa dimanfaatkan menjadi media belajar kreatif. Tutup botol minuman yang berbahan plastik dan yang berbahan seng. Keduanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing untuk dijadikan media belajar kreatif. Kita akan menggunakan media tutup botol yang berbahan plastik

Di bawah ini akan ditunjukkan aneka media belajar kreatif dari tutup botol minuman. Perhatikan dengan baik-baik. Anda pasti dapat membuatnya di rumah. Bagi para guru, media belajar kreatif ini memudahkan anda mengajar di kelas. Bagi para orangtua, media belajar kreatif ini dapat dijadikan media belajar di rumah bagi putra dan putri Bapak/Ibu.

Contoh media kreatif yang saya gunakan terbuat dari tutup botol sebagai contoh berasal dari tutup botol minuman bersoda terbuat dari bahan plastik. Saya ubah tutup botol ini menjadi media belajar kreatif. Pada bagian dalam tutup botol saya letakkan gambar buah-buahan. Agar gambarnya tidak lepas, bisa dilem dengan hati-hati agar hasilnya rapi. Bapak/Ibu guru dapat menempatkan gambar apapun sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Misalnya jenis-jenis binatang, alat transportasi, atau gambar pahlawan.

Media tutup botol juga bisa digunakan untuk membuat berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi anak dan khayalan anak. Dalam hal ini anak diberikan kebebasan membuat suatu bentuk, tanpa ada batasan waktu dan keharusan untuk menyelesaikan suatu bentuk. Dengan kata lain biarlah anak bebas menggunakan daya khayalnya dan imajinasinya.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Tutup Botol

Kelebihan media tutup botol

1. Melalui media tutup botol dapat mengembangkan kreativitas anak dan imajinasi anak.
2. Biaya yang diperlukan tidak ada karena memanfaatkan tutup botol bekas.
3. Memberikan pengalaman nyata dan dapat diulang sebanyak-banyaknya.
4. Media tutup botol salah satu media pembelajaran yang konkret.
5. Karena berbahan plastik jadi aman bagi anak
6. Bahannya mudah didapat dan tahan lama.

Kelemahan media tutup botol

1. Beberapa jenis plastik tidak tahan panas
2. Tidak dapat memakai sembarang jenis lem, karena ada yang tidak dapat melekat atau bahkan ada yang meleleh terkena lem.
3. Ada jenis plastik tertentu yang berbahan kimia berbahaya.
4. Tidak semua warna tersedia, jadi bila ingin warna tertentu kita harus memberi warna sendiri dengan mengecat
5. Mungkin perlu beberapa waktu untuk mengumpulkannya, bila kita tidak membeli.

6. Peranan Media Tutup Botol Dalam Menstimulasi Kreativitas Anak

Sebagaimana teori yang telah dikaji di atas, media tutup botol memiliki fungsi sebagai alat untuk menstimulasi kreativitas anak. Dengan menggunakan media tutup botol anak dapat melihat, meraba dan membuat suatu kreasi, dengan melakukan kegiatan sambil bermain.

Keterlibatan imajinasi dan daya khayal anak sangat diperlukan dalam menstimulasi kreativitas anak. Selain itu anak merasa senang karena dapat menuangkan dan mewujudkan gambaran yang ada dalam imajinasinya.

Kemampuan anak dalam mengkreasikan imajinasi dan khayalnya menggunakan media tutup botol membuat anak merasa bangga terhadap hasil kreasinya dan mendorong anak lebih kreatif dalam membuat suatu kreasi yang baru.

Menstimulasi kreativitas anak menggunakan media tutup botol sesuai dengan salah satu prinsip pembelajaran di TK yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Bermain merupakan salah satu cara mengembangkan kreativitas anak. (Siska Destiani, skripsi, Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK CITRA DARMA Lampung Barat).

Kerajinan tangan tutup botol adalah hasil dari kreativitas yang dihasilkan dengan menggunakan bahan tutup botol yang sudah terpakai. Tutup botol biasanya bisa kita dapatkan dari bekas botol minum yang dibuang, seringkali setelah minuman habis biasanya botol tersebut dibuang begitu saja dan akhirnya menjadi sampah yang tidak terpakai.

Sampah dari tutup botol ini sangat susah sekali diurai oleh tanah, walaupun bisa memerlukan waktu yang sangat lama. Oleh karena itu daripada membuang sampah botol begitu saja ada baiknya untuk memanfaatkan tutup botol tersebut menjadi sebuah kerajinan tangan. Waktu sekolah dulu kita pasti pernah kan ditugasi untuk membuat kerajinan tangan entah terbuat dari kardus, kertas koran, plastik atau bahan-bahan yang lain. Nah kali ini kita akan fokus pada kerajinan tangan dari tutup botol saja. Ada bermacam-macam karya yang bisa dibuat dari bahan tutup botol plastik ini misalkan bunga, pin, boneka, maupun produk yang mempunyai manfaat untuk kehidupan sehari-hari.

Memanfaatkan bahan tutup botol untuk dijadikan sebuah kerajinan tangan akan sangat berguna untuk membantu anak mengembangkan kreativitas, oleh karena itu biasanya kegiatan ini sering dilakukan di sekolah seperti playgroup dan juga sekolah dasar. Dengan begitu kreativitas anak akan terasah sejak dini

sehingga bisa menjadi orang yang punya ide-ide baru yang kreatif dan juga inovatif.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan peranan media tutup botol dalam menstimulasi kreativitas anak, sudah banyak dilakukan, namun demikian masih tetap menarik untuk diadakan penelitian lebih lanjut. Hasil penelitian yang relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang berjudul “Karya Seni Rupa dari Bahan Daur Ulang Tutup Botol”, (2016) penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan bahan tutup botol untuk dijadikan sebuah kerajinan tangan, akan sangat berguna untuk membantu anak mengembangkan kreativitas, oleh karena itu biasanya kegiatan ini sering dilakukan di sekolah seperti playgroup dan juga sekolah dasar. Melalui kegiatan yang sering dilakukan maka kreativitas anak akan terasah sejak dini sehingga bisa menjadi orang yang punya ide-ide baru yang kreatif dan juga inovatif.

Penelitian kedua dilakukan oleh Syahrudin (2017) dengan judul “Kreasi Alat Permainan Edukatif (APE) dari tutup botol bekas “*Tower Play*” (Menara Putar). Tujuannya adalah pembentukan sikap, kepribadian, dan pengembangan kemampuan anak secara optimal. Hasilnya adalah Melalui bermain anak akan menggunakan sensorimotorik atau fungsionalnya sehingga anak dapat menyalurkan daya imajinasi, fantasi, harapan, sampai pada konflik pribadinya. Anak akan betah bermain bila ada alat permainan edukatif (APE) yang dapat merangsang kecerdasan jamaknya.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Aku Syaiful Arif (2017), judul penelitian adalah “Pembuatan Alat Peraga Ular Pintar Dari Tutup Botol Bekas. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi anak dalam belajar, mengembangkan kognitif dan motorik pada anak. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa pembuatan APE “Ular Pintar” dari tutup botol bekas sangat sederhana dan bahan-bahannya sangat mudah di dapatkan. Selain itu juga media ini sangat aman dan mudah di buat, tentunya dengan biaya yang sangat terjangkau, jadi apabila

rusak mudah di perbaiki. Meskipun demikian memiliki manfaat yang sangat besar.

Dalam kajian penelitian yang relevan dengan penelitian adalah sebagai referensi penelitian yang akan dilakukan peneliti sekarang, Dalam kajian ini mendeskripsikan penerapan media tutup botol dalam menstimulasi kreativitas anak kelompok B TK Budi Mulia Surabaya.