

BAB II

MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN MENCIPTA BENTUK KREATIF DARI BARANG BEKAS PIRING STYROFOAM

A. Kreativitas AnakTaman Kanak-Kanak

Anak usia taman kanak-kanak atau anak prasekolah adalah anak yang berusia 3-6 tahun. Pendapat ini sesuai dengan ungkapan Biecher dan Snowman dalam Soefandi (2009: 125), yang menyebutkan bahwa anak prasekolah adalah mereka yang berusia 3-6 tahun. Pada usia Taman Kanak-kanak aspek-aspek perkembangan akan berkembang denganpesat dan berdampak kepada proses perkembangan selanjutnya. Perkembangan pada usia ini mencakup perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosi dan perkembangan bahasa. Menurut Soefandi (2009: 126) anak pada masa kanak-kanak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat, termasuk di dalamnya perkembangan kecerdasan, kreativitas dan kemampuan emosi. Pada setiap anak terjadi perbedaan-perbedaan aspek perkembangan dan karakteristiknya. Aspek-aspek perkembangan ini saling berkaitan satu sama lainnya akan terganggu.

Anak pada dasarnya dilahirkan dengan membawa potensi kreatif yang harus dibimbing dan diarahkan agar dapat berkembang secara optimal. Dengan potensi kreatif yang dimilikinya, anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide-ide kreatif (Rachmawati & Kurniati, 2005: 41). Kreativitas pada anak-anak berbeda dengan kreativitas yang dimiliki orang dewasa, kreativitas masa kanak-kanak merupakan kreativitas integral, yaitu kreativitas yang masih bertitik tolak pada kepercayaan sepenuhnya pada dirinya sendiri, sehingga proses kreativitas pada masa ini tergolong sangat sensitive (Pendi, 2005: 45).

Lingkungan merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk memfasilitasi perkembangan kreativitas anak.Melalui lingkungan anak

dapat menyerap berbagai bentuk pengalaman yang pada akhirnya dapat merangsang munculnya kreativitas. Hal ini sesuai dengan pendapat Rachmawati & Kurniati (2005: 32) yang menyebutkan bahwa kondisi lingkungan sekitar anak sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkan kembangkan kreativitas.

1. Definisi Kreativitas

Kreativitas memiliki pengertian yang berbeda-beda. Ada beberapa pengertian kreativitas yang dikemukakan oleh para ahli, diantaranya sebagai berikut.

Gallagher (dalam Rachmawati & Kurniati, 2005: 15) mengatakan bahwa *“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her”* (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Lebih lanjut Supriadi (1994) mengutarakan 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.

Sementara itu Chaplin (dalam Rachmawati & Kurniati, 2005: 16) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Definisi berikutnya diutarakan oleh Csikzentmihalyi (dalam Munandar, 1995), beliau memaparkan kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, daripada akumulasi keterampilan atau berlatih pengetahuan dan mempelajari buku.

Seperti yang dipaparkan pada kesimpulan dari beberapa definisi kreativitas oleh beberapa tokoh menjelaskan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan masalah (Rachmawati dan Kurniati, 2005: 16). Banyak hal yang dilakukan manusia memiliki unsur kreativitasnya, hal ini sesuai dengan program kegiatan yang dikembangkan pada pendidikan anak usia dini, yaitu pengembangan daya cipta.

Kreativitas hanya dimiliki oleh orang yang kreatif. Hal ini disebabkan hanya orang yang kreatiflah yang mempunyai ide gagasan yang kreatif dan original. Orang akan menjadi kreatif apabila distimulasi sejak dini sehingga menjadi anak yang kreatif. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif serta tidak tergantung dengan orang lain.

Selain kesimpulan tersebut kreativitas juga dapat ditinjau dari empat aspek atau 4P menurut para pakar, yaitu:

a. Definisi Pribadi

Menurut Hulbeck (dalam Munandar, 2012: 20) “*Creative action is an imposing of one’s own whole personality on the environment in an inique and characteristic way*”. Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Fokus pada segi pribadi jelas dalam definisi ini.

Definisi (teori) yang lebih baru tentang kreativitas diberikan dalam “*three-facet model of creativity*” oleh Sternberg (dalam Munanadar, 2012: 20), yaitu “kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi. Bersama-sama ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif”.

Kreativitas dari aspek pribadi, muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak mempunyai bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Kreativitas sebagai kemampuan berpikir meliputi kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi. Kelancaran ini berkaitan dengan kemampuan untuk membangkitkan sejumlah besar ide-ide. Seseorang yang kreatif dapat memiliki banyak ide, dalam hal tersebut akan semakin besar kesempatan untuk menemukan ide-ide yang baik. Kelenturan atau fleksibilitas adalah mampu melihat masalah dari beberapa sudut pandang. Orang yang kreatif memiliki kemampuan untuk membangkitkan banyak ide. Fleksibilitas secara tidak langsung, menunjukkan kemudahan mendapatkan informasi tertentu atau berkurangnya kepastian atau kekakuan. Fleksibilitas merupakan basis keaslian, kemurnian, dan penemuan. Orisinalitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide luar biasa, memecahkan problem dengan cara yang luar biasa, atau menggunakan hal-hal atau situasi dalam cara yang luar biasa. Individu yang kreatif membuahkan tanggapan yang luar biasa, membuat asosiasi jarak jauh, dan membuahkan tanggapan yang cerdas serta mempunyai gagasan-gagasan yang jarang diberikan orang lain. Elaborasi adalah dapat merinci dan memperkaya suatu gagasan. Orang yang kreatif memiliki cara-cara sendiri dalam mengapresiasi sebuah ide. Orang yang kreatif memiliki cara-cara sendiri dalam menilai sebuah ide dan hal itu berbeda dengan orang-orang pada umumnya. Kreativitas ditinjau dari aspek afektif, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan ingin mencari pengalaman baru (Munandar, 1992: 46).

b. Definisi Proses

Definisi Torrance (dalam Munanadar, 2012: 21) tentang kreativitas yang pada dasarnya menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah, yaitu:

...the process of 1) sensing difficulties, problems, gaps in information, missing elements, something asked; 2) making guesses and formulating hypotheses about these deficiencies; 3) evaluating and retesting them; and finally 5) communicating the results (1988:47).

Definisi Torrance ini meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil.

Munandar (2009: 18) menyatakan bahwa kreativitas merupakan pendorong menunjuk pada perlunya dorongan dari dalam individu (berupa minat, hasrat, dan motivasi) dan dari luar (lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat) agar bakat kreatif dapat memberi dukungan, perhatian, serta sarana prasarana yang diperlukan.

c. Definisi Produk

Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan orisinalitas, seperti definisi dari Barron (dalam Munanadar, 2012: 21) yang menyatakan bahwa 'kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/ menciptakan sesuatu yang baru'. Begitu pula menurut Haefele (dalam Munanadar, 2012: 21) 'kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial'. Definisi Haefele ini menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi kombinasinya. Unsur-unsurnya biasa saja sudah ada lama sebelumnya. Definisi Haefele menekankan pula bahwa suatu produk kreatif tidak hanya harus baru tetapi juga diakui sebagai bermakna.

Rogers (dalam Munandar, 2012: 21) mengemukakan kriteria untuk produk kreatif ialah:

- 1) Produk itu harus nyata (*observable*)

- 2) Produk itu harus baru
- 3) Produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dalam lingkungannya.

Kreativitas sebagai produk merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu dan/atau bagi lingkungannya. Pada seorang anak, hasil karyanya sudah dapat disebut kreatif, jika baginya hal itu baru, ia belum pernah yang diungkapkan Devito ataupun Trefinger, hanya saja bagaimana potensi itu dapat berkembang dengan baik dan tidak hilang dimakan usia (Rachmawati dan Kurniati, 2005: 21).

d. Definisi “*press*”

Munandar (2012: 22) kreativitas menekankan faktor “*press*” atau dorongan, baik dorongan internal (dari secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Definisi Simpson (dalam Vernon, 1982) merujuk pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif dirumuskan sebagai “*the initiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought*”. Mengenai “*press*” dari lingkungan, ada lingkungan yang tidak menghargai imajinasi atau fantasi, dan menakutkan kreativitas dan inovasi. Kreativitas juga tidak berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan konformitas dan tradisi, dan kurang terbuka terhadap perubahan atau perkembangan baru.

Munandar (2009: 19) kreativitas sebagai pendorong menunjuk pada perlunya dorongan dari dalam individu (berupa minat, hasrat, dan motivasi) dan dari luar (lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat) agar bakat kreatif dapat diwujudkan. Sehubungan dengan hal ini pendidik diharapkan dapat member dukungan, perhatian, serta sarana prasarana yang diperlukan.

Selanjutnya Beaty (dalam Pamili, 2007: 103) sudah dialih bahasakan menyatakan bahwa “Anak yang melakukan berbagai aktivitas; memiliki rasa ingin

tahu yang besar; serta spontanitas untuk menjelajah, bereksplorasi, maupun melakukan kegiatan lain dalam bentuk permainan itulah kreativitas”.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu/menghasilkan sesuatu yang baru atau memodifikasi yang sudah ada sebelumnya baik berbentuk karya nyata maupun berbentuk gagasan dari kemampuan berfikir yang berguna untuk menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat dan berguna untuk pemecahan suatu masalah.

2. Ciri-ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Adapun ciri kreativitas menurut Supriadi (dalam Rachmawati dan Kurniati: 2005: 17), ciri kreativitas dapat dibedakan dalam ciri kognitif dan ciri 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. Menurut Supriadi (1994), pemaparan ciri kreativitas yang dikelompokkan kedalam dua kategori itu, antara lain:

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

Kedua ciri ini merupakan hal yang sangat penting untuk mewujudkan karya yang kreatif dan inovatif.

Adapun ciri-ciri pribadi kreatif menurut Munandar (2009: 36) adalah sebagai berikut:

- a. Imajinatif
- b. Mempunyai prakarsa
- c. Mempunyai minat luas
- d. Mandiri dalam berpikir
- e. Melit
- f. Senang berpetualang

- g. Penuh energy
- h. Percaya diri
- i. Bersedia mengambil resiko
- j. Berani dalam pendirian dan keyakinan.

Berdasarkan studi Supriadi (Rachmawati & Kurniati, 2005: 18) ada 24 ciri kepribadian yang ditemukannya, yaitu sebagai berikut:

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru
- b. Fleksibel dalam berpikir 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 resiko 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 yang baik
- r. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistic dan mengandung teka-teki
- 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 estetik yang tinggi

Selanjutnya Soefandi (2009: 137) menyebutkan bahwa seseorang yang kreatif memiliki kelebihan-kelebihan berbeda dengan seseorang pada umumnya, kelebihan-kelebihan tersebut ditunjukkan dari hal-hal berikut ini:

- a. Memiliki keinginan untuk mengubah hal-hal disekelilingnya menjadi lebih baik
- b. Memiliki kepekaan, yakni cenderung lebih terbuka dan tanggap terhadap sesuatu

- c. Memiliki minat untuk menggali lebih dalam apa yang tampak di permukaan
- d. Mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi
- e. Mendalam dalam berpikir
- f. Mampu menekuni permasalahan hingga menguasai seluruh bagian-bagiannya
- g. Optimis memadukan antusiasme dan rasa percaya diri
- h. Mampu bekerja sama dan sanggup berikhtiar secara produktif bersama orang lain.

Menurut Csikszentmihalyi (Yaumi, 2010: 13) ada sepuluh ciri-ciri kepribadian kreatif dan terdapat ciri lain yang mempengaruhi terbentuknya pribadi, yang dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.1

Sepuluh ciri pribadi kreatif

Ciri pribadi kreatif	Ciri lain yang melekat
Energi fisik yang kuat	Tenang dan santai
Cerdas dan bijaksana	Kekanan-kanakan
Disiplin dan tanggung jawab	Main-main
Imajinasi (realitas)	Fantasi (realitas)
Introversi	Ekstroversi
Rendah hati	Bangga atas hasil karya
Lepas dari gender	Wanita lebih dominan dan lelaki lebih sensitive
Mandiri dan suka menentang	Objektif
Bersemangat	Menderita
Gembira	

Dilihat dari beberapa ciri-ciri kreativitas diatas, maka akan menghasilkan suatu perilaku yang kreatif dan menghasilkan sesuatu sebagai hasil pemikiran. Ada beberapa perilaku anak prasekolah yang kreatif menurut Soefandi (2009), adalah sebagai berikut:

- a. Anak senang mengeksplorasi lingkungannya dengan cara mengamati, mendekati, memegang segala sesuatu yang dilihatnya, serta memiliki rasa ingin tahu yang besar yang merupakan suatu rangsangan bagi anak untuk membangkitkan kreativitasnya.

- b. Anak senang melakukan aktivitas-aktivitas yang baginya menyenangkan, sehingga dari aktivitas tersebut anak mendapatkan pengalaman yang baru.
- c. Bersifat spontan dalam mengungkapkan apa yang ada dalam pikiran anak tanpa mengalami hambatan.
- d. Banyak aktivitas yang dilakukan oleh anak, sehingga anak biasanya tidak merasa bosan.
- e. Tidak merasa puas dengan satu jawaban, sehingga anak biasanya banyak mengajukan banyak pertanyaan.
- f. Memiliki daya imajinasi tinggi.
- g. Memiliki kemampuan untuk berfikir dari segala arah apabila mengalami kesulitan dan dapat melihat hubungan yang tidak biasa antara ide dan gagasan yang telah dihasilkan.
- h. Orisinalitas, yaitu kemampuan untuk menghasilkan idea tau gagasan dan dapat memecahkan suatu masalah dengan cara yang dianggap tidak biasanya atau baru.
- i. Fleksibilitas konseptual, yaitu kemampuan anak untuk dapat secara spontan mengganti cara pada saat mengalami masalah dengan cara yang tidak biasa melalui pendekatan-pendekatan.
- j. Memiliki kemampuan dalam banyak hal sehingga mempunyai banyak minat dan kecakapan dalam berbagai bidang.
- k. Mempunyai pikiran yang mandiri.
- l. Tidak mudah menyerah apabila mengalami kegagalan dan akan terus mencoba sehingga akhirnya menemukan penyelesaian dari permasalahan yang dihadapi.
- m. Dapat berkomunikasi dengan baik dengan menggunakan bahasa yang jelas dan spontan.

Dari pemaparan ciri-ciri pribadi kreatif tersebut dapat diyakini bahwa seseorang dikatakan kreatif jika dalam berinteraksinya dengan lingkungan juga dapat memperhatikan ciri-ciri dari kreativitasnya tidak hanya dibutuhkan keterampilan berpikir kreatif dalam mewujudkan bakat kreatif anak tetapi juga

dengan ciri-ciri apektif kreatifnya. Dari hal tersebut, ada baiknya pendidikan tidak hanya memperhatikan perkembangan keterampilan berpikir kreatif tetapi pembentukan sikap, perasaan dan cirri-ciri kepribadian yang mencerminkan kreativitas yang juga perlu dipupuk.

3. Faktor yang mempengaruhi munculnya kreativitas anak

Kreativitas dapat terwujud dimana saja dan oleh siapa saja, ditinjau dari segi pendidikan bakat kreatif itu dapat ditingkatkan dan arena itu perlu dipupuk sejak dini. Namun suatu survey evaluasi nasional (dalam Munandar, 1999) menyimpulkan bahwa pengajaran di sekolah masih kurang untuk meningkatkan kreativitas anak. Beberapa factor yang mempengaruhi kreativitas anak tersebut dapat disimpulkan terdiri dari factor lingkungan rumah dengan peran orang tua dan factor lingkungan sekolah dengan peran guru. Seperti yang diungkapkan Hurlock yang dikutip Tjandrasa (dalam Juariah, 2010):

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Ini dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara social.

Lingkungan rumah merupakan hal pertama yang dikenal oleh anak, sehingga penting bagi orang tua untuk menciptakan suasana yang nyaman di dalam keluarga yang dapat memupuk kreativitas anak. Selain itu lingkungan sekolah dipandang merupakan lingkungan yang dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan kreativitas anak, karena guru di sekolah memiliki peran lebih dari sekedar mengajar tapi juga membimbing anak supaya senang melakukan kegiatan kreatif dalam kehidupannya.

Perkembangan kreativitas anak juga dipengaruhi oleh motivasi dari dalam diri ataupun dari lingkungan. Seperti yang diungkapkan Akhmad (dalam Juariah, 2010) dalam mewujudkan kreativitas membutuhkan adanya dorongan dari diri individu (motivasi instrinsik) dan dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik), yang antara lain sebagai berikut:

- a. Motivasi untuk kreativitas berupa dorongan yang berasal dari dalam diri merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungan-lingkungan yang baru, dengan upaya sepenuhnya (Rogers dalam Munndar, 1999)
- b. Kondisi eksternal yang mendorong perilaku kreatif yaitu dari lingkungan diupayakan dapat memupuk dorongan dalam diri individu untuk mengembangkan kreativitasnya
- c. Keamanan psikologis, yang terbentuk melalui tiga proses yang saling berhubungan dengan menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan kekurangan, mengusahakan suasana yang didalamnya evaluasi eksternal tidak ada, memberikan pengertian secara empatik untuk diekspresikan dalam bentuk-bentuk baru yang berhubungan dengan lingkungan (memupuk kreativitas)
- d. Kebebasan psikologis yaitu dengan memberikan kesempatan pada individu untuk bebas mengekspresikan secara simbolis, pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya, *permissiveness* memberikan individu kebebasan dalam berpikir atau merasa sesuai dengan apa yang ada dalam dirinya.

Hal-hal tersebut merupakan factor-faktor yang dapat mengembangkan kreativitas anak yang dapat disimpulkan sebagai berikut; lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, motivasi dan lingkungan. Dengan memperhatikan factor-faktor tersebut dapat membantu guru dan orang tua dalam pengembangan kreativitas serta diharapkan perkembangan kreativitas dapat meningkat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

4. Pengertian Anak Kreatif

Anak kreatif adalah anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah, dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, kita dapat mengatakan bahwa itu adalah anak kreatif (Suratno, 2005: 10).

Individu kreatif dengan sendirinya memiliki motivasi dalam dirinya atau motivasi intrinsik yang kuat untuk menghasilkan idea tau karya dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar. Motivasi dalam diri atau intrinsik tercipta dengan sendirinya yang mendorong timbulnya kreativitas dan itu akan bberlangsung dalam kondisi-kondisi mental tertentu (Amabile dalam Suratno, 1990: 10).

5. Karakteristik Anak Kreatif

Torrance dalam Suratno (2005: 11) menyebutkan enam karakteristik tindakan kreatif anak. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

- a. Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif.

Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak lebih lama diingat. Melalui eksperimen, eksplorasi, manipulasi, dan permainan. Mereka sering mengajukan pertanyaan, membuat tebakan, dan kemudian mereka menemukan, kadangkala cepat dan emosional, sementara pada saat yang lain secara diam-diam saja. Dengan kegiatan mencipta bentuk kreativitas dapat dikembangkan karena anak akan sering mengajukan pertanyaan, membuat tebakan sesuai denga ciri anak kreativitas diatas.

- b. Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif.

Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, dan memainkan alat permainannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti halnya anak yang kurang kreatif.

Melalui kegiatan mencipta bentuk kreatif, guru mengidentifikasi anak yang kreatif maupun tidak kreatif yakni dilihat dari rentang perhatian anak karena media yang menarik membuat anak lebih focus perhatiannya.

- c. Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan.

Anak kreatif adalah anak yang pikirannya berdaya dengan demikian anak kreatif sering merasa lebih daripada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya karena itu anak kreatif pada umumnya mampu mengorganisasikan teman-temannya, anak akan memiliki kepercayaan diri yang luar biasa.

Melalui kegiatan mencipta bentuk kreatif, anak belajar mengaitkan ide dan gagasan sebagai bekal untuk melatih kepercayaan diri anak. Jika berhasil mengaitkan ide atau gagasan, anak akan melahirkan karya-karya yang original sehingga kepercayaan diri anak akan muncul dengan secara tidak langsung anak termotivasi untuk mengakpresiasikannya di depan teman-temanya.

- d. Anak kreatif dapat kembali pada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda.

Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama telah diperoleh, mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru. Melalui kegiatan mencipta bentuk kreatif anak telah mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan original sesuai dengan kemampuannya.

- e. Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya.

Anak kreatif akan selalu haus akan pengalaman baru. Pengalaman yang berkesan akan diperoleh secara langsung melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri baik melalui kesenian, musik, drama kreatif atau cerita, maupun menggunakan bahasa yang mengekspresikan kelucuan, suasana atau atmosfer persoalan yang bebas, dan dapat diterima oleh anak. Cerita bergambar dapat mengasah imajinasi dan fantasi anak, fantasi tersebut dapat diasah melalui kegiatan mencipta bentuk kreatif. Fantasi tersebut akan lebih meningkatkan kreativitas anak.

- f. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami.

Anak kreatif suka bercerita, bahkan kadang-kadang bercerita tidak ada habis-habisnya sehingga sering di cap sebagai anak cerewet. Padahal melalui aktivitas itu, anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalan-khayalan imajinatifnya sehingga akan memperkuat kekreatifan anak. Anak kreatif memiliki kuriositas yang tinggi. Untuk memenuhi kuriositasnya diperlukan ekal pengetahuan dan pengalaman itu akan lebih bermakna dan akan bertahan lama jika dapat diperoleh secara langsung. Untuk itu , diperlukan berbagai macam kegiatan eksperimen dan eksplorasi yang dapat dilakukan anak. Guru, orang tua, dan orang-orang yang dekat dengan anak perlu memahami bagaimana memfasilitasi anak agar kreativitas itu m uncul sebagai kekuatan real yang sangat diperlukan bagi kehidupannya kelak.

6. Desain pembelajaran kreatif

Desain pembelajaran kreatif, terdapat teknik-teknik tertentu yang penggunaannya harus disesuaikan dengan fungsi dan tahap pembelajaran. Merancang suatu desain pembelajaran yang sifatnya amat khusus bagi anak kreatif adalah tugas yang paling kompleks dan yang paling sering diriset oleh para pakar, dan masih jauh dari pada sempurna. Namun begitu ada beberapa petunjuk yang dapat kita peroleh dalam merancang kegiatan ini.

Dalam kaitan ini Semiawan (1997) mengemukakan saran untuk menciptakan suasana yang mendorong dan menunjang kreativitas sebagai berikut:

- a. Bersikaplah terbuka terhadap minat dan gagasan anak atau siswa.
- b. Berilah waktu kepada siswa untuk memikirkan dan mengembangkan ideatau gagasan kreatif. kreativitas tidak timbul secara langsung dan spontan.

- c. Ciptakanlah suasana saling menghargai dan saling menerima antar anak atau siswa, antar anak dan orang tua, dan antara siswa dengan guru atau pengasuh, sehingga antara mereka dapat belajar, bekerja dengan baik secara bersama maupun mandiri dengan baik.
- d. Kreativitas dapat diterapkan di semua bidang kurikulum dan bukan monopoli seni.
- e. Doronglah kegiatan berpikir divergen dan jadilah nara sumber dan pengarah.
- f. Suasana yang hangat dan mendukung memberi keamanan dan kebebasan untuk berfikir menyelidiki (eksploratif).
- g. Berilah kesempatan kepada anak untuk berperan serta dan mengambil keputusan.
- h. Usahakanlah agar semua anak terlibat dan dukunglah gagasan atau cara pemecahan masalah dari anak maupun rencana anak. Mendukung bukan berarti menyetujui, melainkan menerima, menghargai dan jika belum tepat mengusahakan mencari ketepatan secara bersama.
- i. Bersikaplah positif terhadap kegagalan, dan bantulah anak/siswa untuk menyadari kesalahan atau kelemahan serta usahakan peningkatan gagasan dan usahakan memenuhi syarat, dalam suasana yang menunjang atau mendukung.

Uraian saran tersebut merupakan syarat minimal yang harus diupayakan guru, khususnya dalam kaitannya dengan terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif bagi tumbuhnya kreativitas anak. Secara konseptual butir-butir upaya tersebut harus dipahami, untuk selanjutnya diterapkan secara nyata dalam praktek pembelajaran secara inovatif, kreatif, dan kontinu.

7. Penilaian kreativitas

Ada lima pendekatan yang dipaparkan Supriadi (1997) dalam menilai kreativitas yaitu:

- a. Analisa objek terhadap produk kreatif
- b. Pertimbangan subjektif, dengan cara mengamati orang atau produk lewat lembar observasi dan hasilnya digunakan sebagai pertimbangan pengamatan yang kompeten, guru, orang tua dan teman sebaya untuk menilai kreativitas seseorang atau kelompok orang.
- c. Inventor kepribadian, merupakan suatu metode penelitian dengan cara mengisi angket dengan butiran pertanyaan yang jawabanya berbentuk *forced choise* (ya/tidak) atau *sakala likert* (sangat setuju, setuju, ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju).
- d. Inventori biografis, merupakan suatu metode penelitian kreativitas dengan cara menginventaris biografi kehidupan seseorang, antara lain meliputi: identitas, latar belakang keluarga, riwayat pendidikan, riwayat pekerjaan, riwayat hidup, karakteroistik fisik dan lain-lain.
- e. Tes kreativitas, merupakan metode penelitian kreativitas dengan menekankan pada kemampuan berpikir kreatif. Tes kreativitas dibedakan dalam dua hal, yakni tes verbal dan figural (*Torance* dalam Dedi Supriadi, 1997). Tes verbal lebih menekankan pada aspek keunikan (Orisinalitas), keluwesan yaitu sejauh manakah perbedaan antara yang satu dengan yang lainnya berbeda-beda tidak monoton. Kelancaran yaitu beberapa banyak jumlah jawaban. Penguraian yaitu seberapa rinci jawaban yang diberikan. Dalam penelitian ini akandigunakan alat ukur tes verbal yang dimodivikasikan dengan pertimbangan subjektif. Alat ini berupa intrumen aspek pengamatan yang dilengkapi dengan indicator-indikator spesifik, sehingga pengamat secara individual tinggal memberi tanda (*check point*) pada kolom yang tersedia.

B. Mencipta Bentuk Kreatif

1. Pengertian Mencipta

Mencipta adalah proses berkarya seni rupa yang dilakukan dengan cara menuangkan ide / gagasan baru, murni, sesuai daya imajinasi dan kreativitas senimannya, Para seniman kreatif (seniman pencipta) selalu berkarya secara murni, baik dalam ide, media seni maupun dalam teknik pengarangannya. Mencipta adalah proses berkarya seni rupa yang paling sukar namun memiliki kadar kualitas nilai seni yang tertinggi, Sumanto (2005: 17).

2. Pengertian dan cakupan membentuk

Pamadhi & Sukardi (2008: 8.5) dalam kalimat sederhana, kegiatan membentuk adalah membuat bentuk, baik bentuk terapan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari maupun bentuk-bentuk yang kreatif sebagai karya seni murni. Adapun ruang lingkup membentuk dibagi berdasarkan media dan teknik. Tujuan kegiatan membentuk pada pendidikan seni rupa untuk anak usia dini adalah:

- a. melatih pengamatan,
- b. melatih kecermatan dan ketelitian,
- c. melatih kemampuan ketepatan,
- d. melatih kreativitas,
- e. melatih kepekaan rasa indah,
- f. melatih menggunakan bahan secara ekonomis dan hemat,
- g. melatih mengembangkan rasa keterpakaian tinggi, melatih memanfaatkan benda limbah menjadi benda baru untuk permainan, maupun kesenian dan benda-benda terapan.

Wawasan membentuk sebaiknya dimulai sejak dini karena dengan sering melakukan kegiatan membentuk anak akan mempunyai kecakapan visual yang sangat berguna bagi perkembangan lain. Sebagai contoh: kegiatan membentuk dapat berguna untuk membantu anak belajar. Hampir seluruh kegiatan belajar disertai dengan gambar dan bentuk. Dengan kecakapan visual, seseorang mudah mempelajari materi kegiatan belajar. Menurut Pamadhi & Sukardi, (2008: 8.6) kecakapan visual yang dilatihkan dengan menggunakan tangan setidaknya akan

memberi pengaruh positif dalam perkembangan pengamatan sebagai bagian yang terpenting dalam modal belajar.

Isi dan cakupan kegiatan membentuk terdiri atas :

- a. Menyusun atau merangkai, Mengonstruksi benda,
- b. Membutsir,
- c. Memahat,
- d. Menempel,
- d. Melipat,
- e. Merekayasa bentuk lama menjadi bentuk baru dan fungsi baru,
- f. Mencetak dan mengecor.

Cakupan ini masih dikembangkan berdasarkan manfaat dan tujuan pembentukan. Membentuk dikatakan bagaian dari berkesenian jika dalam proses maupun hasil ditemukan sesuatu bentuk yang menarik, mempunyai nilai kreativitas tinggi serta sebagai karya yang baru (*novelty*). Kegiatan membentuk dapat dilakukan dengan tugas individual maupun kelompok. Tugas kelompok diharapkan dapat melatih kesetiakawanan social diantara teman sebaya.

3. Manfaat membentuk

Lansing dalam (Pamadhi & Sukardi, 2008: 8.11) menjelaskan bahwa kegiatan membentuk sangat diperlukan bagi pengembangan anak secara menyeluruh. kegiatan membentuk dimulai dari mengamati benda 3 dimensi, mencoba menirukan dan kemudian mengkreasikan. Pada proses mengamati, kegiatan mengamati bentuk 3 dimensi bukan merupakan kegiatan yang mudah terutama bagi anak. Pada usia 2 tahun , anak belum memahami secara teliti dan detil susunan bentuk 3 dimensi. Penglihatan ini kemudian bertambah ketika usia mental dan fisik telah mampu merasakan sebagai cara untuk mengerti bentuk .kegiatan berlanjut ketika anak mapu meraba benda keras dan lunak serta volume atau isi bentuk yang diraba. Perkembangan yang paling cepat terjadi ketika perasaan dan pikiran anak mulai terpisah. Pada saat itu usia 5 tahun anak telah mampu membedakan bentuk tipis dan tebal serta menunjukkan volume bentuk dengan tepat.

4. Praktek berkarya kreatif

Kegiatan kreatif seni rupa di TK berdasarkan kompetensi dasar (KBK 2002) wujudnya dapat dikelompokkan yaitu jenis kegiatan seni rupa 2 dimensi dan jenis kegiatan kreatif 3 dimensi. Kegiatan seni rupa 2 dimensi meliputi:

- a. Menggambar bebas,
- b. Melukis dengan jari,
- c. Menggambar teknik membuat sederhana,
- d. Permainan warna,
- e. Mewarnai gambar,
- f. Menggambar ekspresi atau menggambar bebas,
- g. Aplikasi mozaik, montase dan kolase,
- h. Mencetak / seni grafis,
- i. Kerajinan kertas, dan
- j. Kerajinan anyaman.

Sedangkan kegiatan seni rupa tiga dimensi menurut Sumanto (2005: 37), meliputi:

- a. Membentuk/ membuat model mainan secara bebas,
- b. Membentuk bangun kubus,
- c. Merangkai / meronce,
- d. Menghias benda dan lainnya.

Untuk setiap jenis kreativitas tersebut dalam pengembangannya tentunya tidak terlepas dari alternative pemilihan bahan (medium rupa) dan peralatan yang dipilih sesuai dengan bentuk karya yang dibuat serta teknik penggarapannya.

Berkarya kreatif sebagai upaya pengembangan kemampuan dasar bagi anak TK yaitu, berbentuk kreativitas menggambar, mencetak, finger painting, meronce, menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dari bermacam-macam balok yang tersedia, membentuk dengan tanah liat /plastisin; dalam pengembangan jasmani antara lain: gerak ritmik, menari, pantomime, bergerak bebas sesuai dengan irama musik (Depdikbud, 1994).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa mencipta bentuk kreatif adalah proses berkarya seni dalam membuat bentuk-bentuk kreatif sebagai karya seni rupa yang paling sukar namun memiliki kadar kualitas nilai seni yang tinggi.

C. Barang bekas/Daur ulang

1. Pengertian Barang bekas/ Daur Ulang

Menurut Rosdianawati (2003) kegiatan daur ulang atau memanfaatkan 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. Ada yang membuat pot bunga. Hiasan dinding, kapal, boneka, robot. Semuanya dibuat dengan menggabung-gabungkan bermacam-macam bahan, yang berbeda dalam jenis, ukuran, bentuk, dan warna. Benda tersebut di buat atau di susun menjadi bentuk-bentuk baru. Kegiatan membuat kombinasi yang bervariasi dari bahan yang tersedia sangat mengasyikkan anak dan tidak membosankan, karena setiap kali mereka dapat membuat kombinasi baru, mengikuti daya imajinasinya (Munandar, 1999).

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 seperti benda yang baru (Yuniar, 1997).

Daur ulang berbeda dengan penggunaan kembali. Daur ulang memecah barang bekas menjadi bahan mentah dengan tujuan memproduksi barang baru dari bahan mentah tersebut. Daur ulang membutuhkan energi yang lebih besar, namun jumlah barang yang dapat dimanfaatkan lebih banyak. Daur ulang juga berguna untuk memanfaatkan kembali barang yang sudah rusak yang tidak bisa dipergunakan kembali.

a. Manfaat penggunaan kembali

Ada empat manfaat penggunaan kembali barang bekas/ daur ulang dalam Wikipedia (2012), yaitu:

- 1) Menghemat bahan mentah dan energi sepanjang barang yang dipergunakan kembali menggantikan barang baru yang dapat diproduksi industri.
- 2) Mengurangi kebutuhan akan tempat sampah dan biaya.
- 3) Dapat memberikan lapangan pekerjaan yang berkelanjutan.
- 4) Bermanfaat bagi konsumen dengan menghemat uang karena barang yang dipergunakan kembali pada umumnya dijual dengan harga lebih murah relatif terhadap barang baru.

b. Kerugian penggunaan kembali

Selain manfaat pada penggunaan barang bekas/ daur ulang, terdapat pula beberapa kerugian pada penggunaan kembali barang bekas/ daur ulang dalam Wikipedia (2012), yaitu:

- 1) Terkadang membutuhkan proses pembersihan dan transportasi, yang mengorbankan lingkungan juga.
- 2) Beberapa barang mungkin berbahaya jika dipakai kembali, misalnya beberapa jenis plastik yang membentuk kemasan makanan, tidak direkomendasikan untuk dipergunakan kembali karena risiko zat plastik yang berdifusi ke dalam makanan.
- 3) Barang yang dipergunakan kembali haruslah lebih tahan lama. Ini berarti, dalam proses produksi awal, barang tersebut akan membutuhkan lebih banyak material.
- 4) Mensortir dan mempersiapkan barang untuk dipergunakan kembali membutuhkan banyak waktu, yang mungkin menimbulkan ketidaknyamanan bagi konsumen dan mengorbankan uang.

Pengertian barang bekas/ daur ulang sebagaimana yang dijelaskan oleh Priharyanto (2008: 19), sebagaimana berikut: “Daur ulang merupakan pengelolaan sampah padat yang terdiri atas pemilahan, pengumpulan, pemrosesan, pendistribusian, dan pembuatan produk bekas yang baru kembali”. Pengertian tersebut, menerangkan bahwa proses daur ulang adalah upaya untuk

menjadikan produk yang bernilai dari bahan yang sudah tidak terpakai sebelumnya.

Pengelolaan sampah adalah pengumpulan, pengangkutan, pemrosesan, pendaur-ulangan, atau pembuangan dari material sampah. Kalimat ini biasanya mengacu pada material sampah yang dihasilkan dari kegiatan manusia, dan biasanya dikelola untuk mengurangi dampaknya terhadap kesehatan, lingkungan atau keindahan. Pengelolaan sampah bisa melibatkan zat padat, cair, gas, atau radioaktif dengan metoda dan keahlian khusus masing-masing jenis zat.

Persoalan masalah lingkungan, perlulah kiranya penanganan untuk menekan keberadaan sampah, Priharyanto (2008: 16) menjelaskan upaya dalam meminimalisir dampak negatif dari keberadaan sampah adalah dengan menerapkan prinsip 3 R, yakni *Reuse, Reduce, Recycle*.

Reuse adalah usaha untuk mememberdayakan potensi benda semaksimal mungkin. Yang dapat dilakukan seperti menggunakan ulang benda yang telah lama disimpan, mengkonsumsi benda yang tidak sekali pakai, dan atau mempergunakan benda yang dapat diisi ulang.

Reduce adalah upaya untuk mengurangi angka konsumsi yang berlebihan, seperti halnya; mengurangi pemakaian plastik dan Styrofoam, karena membutuhkan waktu yang lama untuk diuraikan oleh mikroorganisme, menguraikan pemakaian listrik dan lain sebagainya yang dapat mengurangi angka keberadaan sampah di muka bumi.

Recycle adalah upaya mendaur ulang sampah menjadi hal yang bernilai, seperti halnya membuat kerajinan dari kertas yang sudah tidak terpakai. Seperti topeng kertas, dan lain-lain. Sebelumnya dengan memilah jenis sampah terlebih dahulu.

Daur ulang mempunyai pengertian dalam Wikipedia (2012) sebagai proses menjadikan bahan bekas atau sampah menjadi menjadi bahan baru yang dapat digunakan kembali. Dengan proses daur ulang, sampah dapat menjadi sesuatu yang berguna sehingga bermanfaat untuk mengurangi penggunaan bahan baku yang baru. Manfaat lainnya adalah menghemat energi, mengurangi polusi, mengurangi kerusakan lahan dan emisi gas rumah kaca dari pada pada proses

pembuat barang baru. Daur ulang yang merupakan bagian ketiga adalah proses hierarki sampah 3R (*Reuse, Reduce, and Recycle*) dan dapat dilakukan pada sampah kaca, plastik, kertas, logam, tekstil, maupun barang elektronik.



Lambang (logo) daur ulang yang berlaku secara internasional

2. Proses atau Tahapan Daur Ulang.

Berikut ini merupakan tahap-tahap dari kegiatan daur ulang dalam Wikipedia (2012) yang dapat kita lakukan yaitu:

- a. Mengumpulkan; yakni mencari barang-barang yang telah di buang seperti kertas, botol air mineral, dus susu, kaleng dan lain-lainya.
- 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 pengumpul barang bekas keliling yang akan dengan senang hati membeli barang tersebut.
- e. Lakukan Daur Ulang Sendiri; Jika mempunyai waktu dan ketrampilan kenapa tidak melakukan proses daur ulang sendiri. Dengan kreatifitas berbagai sampah yang telah terkumpul dan dipilah dapat disulap menjadi barang-barang baru yang bermanfaat.

3. Pemanfaatan barang bekas

Cara mengembangkan dan memunculkan kreativitas guna mengembangkan barang bekas menjadi media dalam Wikipedia (2012), jika kita memperhatikan sekeliling kita, maka kita dapat menemukan begitu banyak sumber belajar yang bias 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.

(Arief S, dkk. 2005), guru yang kreatif akan menjadi begitu antusias melihat sumber belajar yang tidak terhingga. Untuk mengembangkan atau memunculkan kreativitas guna mengembangkan barang bekas, berikut beberapa cara yang harus dilakukan, yaitu:

- a. Sebelum menentukan media sederhana yang akan dikembangkan dari barang bekas maka rencanakanlah terlebih dulu 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.

(Shaliha, 2012), lima hal yang terkait dengan pemilihan media yang dibuat dari barang bekas dan peralatan sederhana adalah;

- 1). Memiliki keterkaitan yang jelas antara tujuan dengan proses pembelajaran.
- 2). Materi yang tersaji dalam media tersebut menyenangkan, memiliki daya tarik dan minat untuk dipelajari, dicoba dan dipraktikkan.
- 3). Keterkaitan dengan kepentingan dan proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan.
- 4). Bahasa yang digunakan di dalam media dan komunikasi lisan mudah dipahami, sederhana jelas, tegas dan terarah.
- 5). Terjangkau oleh intelektual siswa.

4. Aneka Ragam Barang Bekas

a. Styrofoam

Mudtaridin (2009: 223-224), styrofoam memiliki nama lain polystiren. *Polystiren* adalah monomer yang dibuat dari styrene. Susunan styrene yaitu $C_6H_5-CH=CH_2$, dimana styrene merupakan salah satu jenis plastik yang sangat ringan, kaku, tembus cahaya dan tergolong murah namun cepat rapuh. Agar styrena tidak cepat rapuh maka dicampur dengan seng dan senyawa botadine sehingga warna menjadi putih susu. Untuk kelenturanya polystirene ditambahkan zat plasticier seperti dioktilptalat (DOP), butil hidroksi toluena atau n- butil stearat, plastik busa yang menjadi struktur sel sel kecil merupakan hasil proses peniupan dengan menggunakan gas chloro, fluoro karbon (CFC).hasilnya adalah bentuk yang seperti kita gunakan pada saat ini.

Lebih lanjut, *Polystyrene* dibuat pertama kali pada tahun 1839 oleh Edward simon, seorang apoteker jerman. Ketika mengisolasi zat tersebut dari resin alami dia tidak menyadari apa yang dia telah temukan. Seorang kimiawan organik jerman lainnya, Herman staudinger menyadari bahwa penemuan simon terdiri dari rantai panjang molekul styrene yang merupakan polymer plastik. *Polystyrena* padt murni adalah sebuah plastik yang tidak berwarna, keras, dengan fleksibilitas yang terbatas yang dapat dbentuk dengan berbagai macam produk dengan ditail yang bagus.

(Kimia-master, 2011), *Polystyrena* sendiri pertama kali diperkenalkan oleh Ostromislensky dari *Naugatuckchemical company* pada tahun 1925.Pada saat yang hampir bersamaan I.C.Farbenindustrie juga mengembangkan *polystyrenayang* berhasil dikomersilkan di eropa. Pengembangan produk dan proses polystyrena juga dikembangkan oleh *Dowchemical company* dan pertama kali dikomersilkan di Amerika Serikat pada tahun 1944. Produk *polystyrena* yang pertama kali diproduksi untuk dikomersilkan adalah Homopolymerstyrena yang dikenal sebagai *polystyrenacristal*. *Polystyrena cristal* ini dikenal juga sebagai *general purpose polystyrene*(GPP) yang lebih tahan panas dari pada produk termoplastik lainnya. Istilah teknis *Styrofoam*adalah *foamed polyesterene* (FPS).

Bahan dasarnya adalah polistirena, yang merupakan plastik sangat ringan, kaku, tembus cahaya, dan murah. Hanya saja, kelemahannya adalah sifatnya yang rapuh. Untuk menambah kekuatannya dicampurkan senyawa butadiena yang merupakan karet sintetis. Penambahan butadiena inilah yang menyebabkan polistirena tidak jernih lagi dan berubah warna menjadi putih susu. Selain itu, untuk meningkatkan kelenturannya, ditambahkan juga zat *plasticiser*, seperti dioktiltalat (DOP), butil hidroksi toluena (BHT), atau n-butil stearat. Sedangkan istilah *foamed* berasal dari proses pembuatannya, yang salah satu tahapnya adalah meniupan, untuk membentuk struktur sel. Dalam proses meniupan ini digunakan gas *chlorofluorocarbon* (CFC). Hasilnya, ya, seperti yang bisa kita lihat sekarang ini: plastik busa dalam berbagai bentuk dan penggunaan. Warnanya putih susu dan ringan.

Membuat kerajinan tangan dari gabus atau Styrofoam yang mudah untuk kita dapatkan dan kita bentuk dengan berbagai bentuk tentunya, membuat kerajinan dari barang bekas Styrofoam sebenarnya tergantung dari kreativitas kita sendiri dalam membuat prakarya, kita bisa membentuknya sesuka hati dengan ide-ide kreatif yang dibuat lebih menarik. Kerajinan tangan dari barang bekas piring Styrofoam yang sering digunakan untuk menempatkan makanan. Biasanya setelah dipakai, piring ini dibuang. Sebenarnya kita bisa memanfaatkan barang bekas piring Styrofoam untuk membuat berbagai kreasi menarik dari piring Styrofoam. Dan pembuatannya tidak sulit, dan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat kreasi dari piring Styrofoam yang diperlukan juga sederhana (Elen: 2012).

b. Kertas bekas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997), kertas adalah barang, lembaran dibuat dari rumput, jerami, kayu yang bisa ditulis/untuk pembungkus. Sejalan dengan disempurnakannya proses industry kertas yang berkembang berabad-abad, penggunaan kertas terus berkembang pesat dikarenakan potensinya yang istimewa. Kertas dapat dibuat dari beragam serat, seperti serbuk gergaji, serutan kayu, daun kering, bubuk kayu, kulit jagung, dan sebagainya. Saat ini kertas digunakan untuk tujuan dan fungsi yang tak terbatas. Namun kertas yang

sudah pernah terpakai atau dengan kata lain adalah kertas bekas, sering tidak difungsikan kembali hanya dibuang dan menjadi sampah, sehingga terkadang menimbulkan keresahan tersendiri bagi para konsumen.

Kertas bekas dalam (Wliwangi, 2011), adalah kertas yang sudah pernah terpakai. Kertas bekas merupakan hal kecil yang sering dilupakan, namun dapat menjadi masalah yang sangat besar apabila tidak ditangani secara serius. Dalam hal ini sampah plastik dan kertas merupakan masalah utama yang sering ditemui masyarakat, hal tersebut dikarenakan plastik dan kertas merupakan benda yang paling banyak digunakan manusia dan tentunya paling banyak dibuang dan menghasilkan sampah. Saat mendengar kata kertas bekas mungkin hal yang ada di benak manusia hanyalah benda yang tidak berguna. Namun anggapan seperti itu tidak selalu benar, kertas bekas juga dapat dimanfaatkan untuk menjadi barang yang bernilai jual dan menguntungkan. Salah satunya kertas daur ulang, kertas daur ulang merupakan produk dari bahan kertas bekas. Kertas daur ulang, seringkali dianggap sebagai sesuatu yang mengganggu, namun ternyata kertas daur ulang dapat dijadikan beranekaragam kerajinan tangan. Sebenarnya kertas daur ulang memiliki tekstur yang indah.

Daur ulang adalah salah satu strategi pengelolaan sampah padat yang terdiri atas kegiatan pemilahan, pengumpulan, pemrosesan, pendistribusian dan pembuatan produk/material bekas pakai. Bahan untuk membuat kertas daur ulang dapat berupa sampah koran, kardus, dan lain-lain. Untuk membuat kertas daur ulang tidak membutuhkan proses yang rumit dan bahan yang mahal. Biasanya kertas daur ulang seperti ini dijual ke para pengrajin untuk selanjutnya di buat menjadi barang bernilai seni (Sulistya, 2009). Dengan demikian maka manusia dapat menaggulangi masalah sampah yang ada di lingkungan sekitar manusia, dan dapat pengrajin memperoleh keuntungan dari hasil pemanfaatan sampah (Desy, 2009).

c. Kardus

Kardus (*Corrugated Paper*) dalam (Alamendah, 2011), 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. Walaupun begitu, sampah kardus tetap saja dapat menimbulkan masalah yang dapat mengganggu kebersihan dan keindahan lingkungan. Di Indonesia pemanfaatan sampah kardus masih belum dilakukan dengan optimal. Padahal sampah kardus yang sudah tidak terpakai tersebut dapat dimanfaatkan kembali melalui proses daur ulang.

Sebenarnya, secara tidak langsung pengolahan daur ulang kardus ini dapat mengurangi laju kerusakan hutan. Proses daur ulang kardus tidak hanya menghasilkan kardus baru saja, melainkan dapat diolah menjadi berbagai macam produk. Salah satu contoh produk hasil daur ulang kardus ini adalah karton dupleks. Karton dupleks adalah jenis karton yang terdiri dari dua lapisan atau lebih. Umumnya lapisan pada bagian atas memiliki warna putih dengan permukaan yang rata sehingga mempunyai sifat cetak yang baik.

Tidak hanya kelebihan saja, ternyata kardus yang dihasilkan dari hasil daur ulang juga memiliki beberapa kelemahan. Berikut beberapa fakta menarik terkait kardus daur ulang dalam (Wordpress, 2011):

1. Kardus hasil daur ulang (recycle) memiliki struktur yang tidak jauh berbeda dengan kardus baru. Perbedaan kecil yang teramati hanyalah pada ketebalannya saja, yang mana kardus daur ulang memiliki struktur yang sedikit lebih tebal karena penambahan lapisan gelombang.
2. Kardus terbuat dari bahan dasar kertas, oleh sebab itu baik kardus daur ulang maupun kardus baru tetap saja tidak tahan terhadap air dan kelembaban udara yang tinggi. Kerusakan yang ditimbulkan biasanya akan membuat rekatan antar lapisan menjadi terbuka sehingga akan mempengaruhi kekuatan struktur dari kardus.
3. Daur ulang kardus dapat dilakukan dengan berbagai macam desain, bentuk, dan tujuan. Hal ini disesuaikan terhadap produk yang ingin dikemas dengan kemasan kardus. Biasanya semakin tebal struktur

kardus, ditujukan untuk produk-produk yang membutuhkan perlindungan tinggi agar tidak rusak.

4. Daur ulang kardus dilakukan dengan menggunakan sistem modul saat proses perekatan. Ini dilakukan agar mempermudah penyesuaian ukuran atau bentuk yang dibutuhkan untuk membuat sebuah kardus, sehingga akan menekan banyaknya bahan kardus yang terbuang. Proses cetak sendiri dilakukan dengan menggunakan sistem cetak sablon (*silk-screen printing*), *masking*, atau *hand-painting*. Namun, teknik pencetakan sablon ini cukup sulit diterapkan karena permukaan material dari kardus yang tidak rata.
5. Pada dasarnya kardus adalah bahan baku yang dapat didaur ulang berkali-kali. Selain itu, penggunaan bahan-bahan lain seperti perekat berbasis air selama proses pengolahan tidak berdampak buruk terhadap lingkungan (bio-degradable).
6. Dalam proses daur ulang kardus tidak membutuhkan peralatan yang mahal dan canggih, serta tidak membutuhkan keahlian khusus, bahkan kardus dapat diolah di industri kecil sekalipun (skala rumah tangga).

5. Pemanfaatan barang bekas dan peralatan sederhana dalam pembelajaran.

Denny, dkk.(2008: 28), media pada intinya adalah memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pelajaran pada siswa. Hal itu berarti media yang digunakan guru adalah untuk kepentingan siswa. Sepintas memang kegiatan tersebut seperti bermain dan tidak melakukan proses belajar mengajar, namun pada hakikatnya, kegiatan-kegiatan tersebut telah membuat mereka 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 pembelajarn juga cukup efektif untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Melalui belajar sambil bermain, siswa berkesempatan untuk mengembangkan berbagai kemampuannya. Cara belajar seperti ini berarti menerapkan *Integrated Learning* dengan pendekatan prinsip

belajar sambil bekerja dan bermain, sesuai dengan kematangan dan perkembangan fisik dan psikologis anak, dan disajikan secara atraktif, kreatif, aman, dan menyenangkan.

D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Jumaydi (2012: 64-180) di daerah dago, tepatnya di desa cisitu lama gang 7 no. 1, kota. Bandung, membuktikan bahwa untuk berkarya dengan daur ulang limbah, hal ini dapat terjadi ketika lingkungan membentuk suatu individu untuk berfikir/ gagasan awal terciptanya karya limbah ini, diawali dari rangsangan suatu kondisi, yang menjadikan seorang individu berpikir dan mengolah intuisinya guna memunculkan suatu kreativitas pada dirinya. Penulis menyimpulkan bahwa gagasan awal akan terciptanya karya limbah ini sesuai objek kajian dan tujuan diciptakannya karya seni dari bahan limbah merupakan suatu produk yang bersifat inovatif. Karya daur ulang limbah ini dinilai kreatif sesuai dengan criteria produk kreatif yang meliputi: baru, unik, berguna, bernilai (dan kebutuhannya). Dan telah bersifat heuristik artinya menggunakan metode yang jarang digunakan kebanyakan orang.