

## PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA KREATIF DARI BAHAN ALAM PADA RUMAH BELAJAR

**YUDHI UTOMO<sup>1</sup>, RATRI YUDHA TRIWAHYUNI<sup>2</sup>, RESTIN NURFADILLAH<sup>3</sup>,  
UTIY DEWI ZUHRIYAH<sup>4</sup>, VIA WAHYU SEPUPTRI<sup>5</sup>**

Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

e-mail: [1yudhi.utomo.fmipa@um.ac.id](mailto:1yudhi.utomo.fmipa@um.ac.id),

### ABSTRAK

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang dari waktu ke waktu. Dunia pendidikan pun semakin menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut, salah satunya dengan mempersiapkan generasi penerus yang unggul. Untuk menghadapi perkembangan tersebut tentunya diperlukan keterampilan yang dapat dikembangkan dalam diri anak, salah satunya kreativitas. Setiap anak memiliki daya kreativitas yang dapat dikembangkan. Kreativitas membantu anak untuk dapat berinovasi dalam berbagai situasi. Kreativitas merupakan salah satu keterampilan yang bisa menunjang keberhasilan anak dalam mengenyam pendidikan selanjutnya. Namun, kreativitas anak tidak dapat tumbuh dengan sendirinya. Kreativitas tersebut perlu untuk dikembangkan lebih lanjut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa pengembangan media kreatif dari bahan alam bisa menjadi salah satu solusi dalam melatihkan keterampilan berpikir kreatif anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi experimental) yang dilaksanakan pada satu kelompok eksperimen dengan subjek 20 anak anggota bimbingan belajar "Rumah Belajar" Desa Tawangsari Kabupaten Pasuruan. Desain penelitian yang digunakan yakni pretest-posttest one group design tanpa adanya kelompok pembanding dengan sampel yang dipilih secara acak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan tes kreativitas yang terdiri dari indikator flexibility, fluency, dan originality serta dianalisis melalui dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian ini didapatkan nilai N-gain pada indikator originality termasuk pada kriteria tinggi, sedangkan flexibility dan fluency dalam kategori medium atas. Hal ini menunjukkan jika anak sudah mulai berlatih dalam berpikir kreatif dan mampu dalam mengembangkan tingkat kreativitas dalam dirinya.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Media Kreatif, Bahan Alam, Berpikir Kreatif

### ABSTRACT

Science and technology continue to develop over time. The field of education is also adapting to these advancements, one of which is by preparing an excellent future generation. To cope with these developments, children need skills that can be nurtured, one of which is creativity. Every child has the potential for creativity that can be developed. Creativity helps children innovate in various situations and is one of the essential skills that support their success in pursuing further education. However, children's creativity does not grow on its own; it needs to be further cultivated. The purpose of this study is to prove that the development of creative media using natural materials can be a solution to training children's creative thinking skills. This study employs a quasi-experimental research method conducted on a single experimental group, consisting of 20 children from the "Rumah Belajar" learning community in Tawangsari

Village, Pasuruan Regency. The research design used is a pretest-posttest one-group design without a comparison group, with the sample selected randomly. Data collection techniques include a creativity test covering the indicators of flexibility, fluency, and originality, analyzed through activity documentation. The results of this study show that the N-gain score for the originality indicator falls into the high category, while flexibility and fluency are in the upper-medium category. This indicates that children have started practicing creative thinking and are capable of enhancing their level of creativity.

**Keywords:** Creativity, Creative Media, Natural Materials, Creative Thinking

## PENDAHULUAN

Era abad ke-21 ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ini membawa banyak perubahan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia seperti halnya terdapat revolusi industri 4.0 yang mengakibatkan berbagai aspek industri mengalami perubahan dari konvensional ke modern dengan menggunakan mesin berteknologi.

Kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu keterampilan esencial dalam pendidikan abad 21 bersama dengan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Berpikir kreatif dalam hal ini tidak hanya dimanfaatkan dalam bidang seni, namun juga dalam menyelesaikan permasalahan di berbagai disiplin ilmu. Peserta didik dengan keterampilan kreatif tinggi dapat menemukan gagasan inovatif, menemukan solusi baru serta berpikir fleksibel dalam menghadapi suatu permasalahan.

Dalam menghadapi persaingan global di era saat ini, diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk mencapainya adalah melalui pendidikan. Pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya penguasaan keahlian dan keterampilan baru bagi para peserta didik. Jika sebelumnya keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung menjadi fokus utama, maka kini pembelajaran juga diarahkan untuk mengembangkan empat kompetensi utama yang dikenal sebagai 4C, yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), dan kreativitas (*creativity*) (Mahrunnisa, 2023). Di antara keempat keterampilan tersebut, berpikir kreatif menjadi salah satu aspek penting yang perlu dimiliki. Kreativitas mendorong individu untuk berpikir inovatif dan mampu melihat berbagai solusi dari suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang belum mampu mengembangkan kreativitasnya secara optimal. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sari et all (2020), sebagian besar siswa sekolah dasar belum dapat mengenali potensi diri mereka. Mereka juga belum terbiasa berpikir logis, sehingga kurang mampu menyampaikan argumen secara baik dalam menghadapi suatu permasalahan.

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting yang berperan dalam menentukan keberhasilan anak dalam jenjang pendidikan selanjutnya. Kreativitas dapat diartikan sebagai proses mental seseorang dalam menghasilkan ide-ide baru, yang perlu dirangsang sejak dini agar anak mampu mengekspresikan gagasan kreatifnya dan menjadi inovatif dalam menciptakan karya (Fatmala & Hartati, 2020). Menurut Susanto (2017), kreativitas mencakup kemampuan mencipta yang melibatkan pemikiran, imajinasi, gagasan, dan perasaan yang membawa kepuasan. Namun, potensi kreativitas anak tidak dapat berkembang dengan sendirinya tanpa dukungan dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang beragam dan bervariasi dari orang-orang di sekeliling anak agar kreativitas mereka dapat tumbuh optimal. Penelitian sebelumnya oleh Yildiz & Guler Yildiz (2021) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir ilmiah

anak, yang mengindikasikan adanya keterkaitan erat antara kreativitas dan pemikiran ilmiah sejak usia dini. Hal ini mendorong tumbuhnya rasa ingin tahu yang tinggi, serta keinginan untuk menciptakan sesuatu yang baru (Andriani & Rakimahwati, 2023).

Kreativitas anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor genetik, kepribadian, kemampuan kognitif, dan lingkungan (Andriani & Rakimahwati, 2023). Lingkungan, dalam hal ini, berperan penting dalam memberikan pengalaman yang dapat mendorong perkembangan kreativitas, seperti kegiatan bermain di sekitar tempat tinggal yang memungkinkan anak mengamati dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar. Lingkungan alam memberikan pengalaman nyata yang dapat meningkatkan kepekaan, kepedulian, dan sensitivitas anak terhadap kondisi sekitarnya (Anggraeni, Anugrahana, & Ariyanti, 2023; Budiarti, Astuti, & Yusuf, 2015). Salah satu cara untuk mendukung kreativitas anak adalah dengan memanfaatkan bahan-bahan alam yang tersedia di sekitar mereka. Bahan alam merupakan material alami yang mudah ditemukan dan tersedia melimpah. Pemanfaatannya mampu menstimulasi kreativitas serta membantu anak mengembangkan bakat dan potensi diri. Melalui interaksi dengan alam, anak-anak dapat belajar sambil bermain. Bahan-bahan sederhana seperti daun, ranting, batu, dan biji-bijian memungkinkan anak belajar secara konkret dan mendorong kemampuan berpikir kreatif melalui kegiatan eksplorasi dan eksperimen (Fauziah, 2013). Selain itu, bahan alam tidak memerlukan biaya mahal karena tersedia secara bebas di lingkungan sekitar. Bentuknya yang beragam juga dapat membangkitkan imajinasi anak dan menumbuhkan rasa cinta serta kepedulian terhadap alam (Erma & Yaswinda, 2023; Astini et al., 2021; Sari, Ali, & Yuniarni, 2018; Sholehah et al., 2022). Bahan-bahan tersebut juga merangsang perkembangan sensorimotor anak, yang membantu mereka dalam mengenal, mengeksplorasi, dan memahami berbagai konsep mengenai benda di sekitarnya (Ismawati & Fariyah, 2018; Yunaeni & Nuraeni, 2023).

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas anak dalam mengolah berbagai bahan alam untuk bisa menjadi sesuatu yang berguna dan mengenalkan peluang usaha kreatif pada anak-anak. Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk membuktikan bahwa pengembangan media kreatif dari bahan alam bisa menjadi salah satu solusi dalam melatihkan keterampilan berpikir kreatif anak.

## METODE PENELITIAN

Bagian metode dalam penelitian ini menjelaskan tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan penelitian. Pemilihan metode disesuaikan dengan jenis penelitiannya. Misalnya, dalam penelitian tindakan kelas, perlu dijelaskan objek penelitian, waktu pelaksanaan, durasi tindakan, dan lokasi penelitian. Prosedur pelaksanaan sebaiknya dirinci mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, hingga refleksi dalam satu atau lebih siklus. Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah quasi experimental atau eksperimen semu, yaitu eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok (kelompok eksperimen) tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembanding. Penelitian ini dilaksanakan di Lembaga Bimbingan Belajar “Rumah Belajar” yang berlokasi di Desa Tawangsari, Kabupaten Pasuruan, pada bulan April 2024. Pemilihan lokasi didasarkan pada kemudahan akses dan keterjangkauan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 20 anak yang merupakan peserta bimbingan belajar di lembaga tersebut.

Penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest one group design, yaitu jenis eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok yang dipilih secara acak tanpa pengujian awal terhadap kestabilan atau kondisi kelompok sebelum perlakuan diberikan. Dalam desain ini, pengukuran dilakukan dua kali: sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) untuk melihat perubahan yang terjadi setelah intervensi diberikan.

Skema pretest-posttest one group design yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1. Desain Penelitian**

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
<b>T1</b>	<b>X</b>	<b>T2</b>

Keterangan:

- T1 : Tes awal sebelum diberi perlakuan  
 X : Perlakuan pelatihan pengolahan bahan alam  
 T2 : Tes akhir setelah diberi perlakuan

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes kreativitas dan dokumentasi selama proses kegiatan berlangsung. Tes kreativitas dilakukan dengan memberikan sebuah garis awal kepada anak, yang kemudian mereka lanjutkan menjadi gambar berdasarkan imajinasi masing-masing. Aspek yang dinilai dalam tes kreativitas mencakup *flexibility* (keluwesan), *fluency* (kelancaran), dan *originality* (keaslian). Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pelengkap atau bukti autentik bahwa kegiatan penelitian benar-benar telah dilaksanakan.

Pengujian efektivitas dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji normalitas dan uji *paired sample T-test*. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam hal ini digunakan uji Shapiro-Wilk, di mana jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji perbedaan untuk melihat apakah terdapat perubahan signifikan setelah pelatihan diberikan. Uji ini menggunakan metode paired sample T-test, di mana apabila nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara dua variabel. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka tidak ditemukan perbedaan yang signifikan. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan dari nilai pretest ke posttest, digunakan perhitungan rata-rata gain ternormalisasi, yang dihitung menggunakan rumus pada Persamaan 2.

$$g = \frac{\text{Meanpost} - \text{Meanpre}}{\text{skor maksimum} - \text{Meanpre}} \quad (2)$$

Keterangan :

$g$  = Nilai *N-gain*

*Meanpost* = Rata-rata nilai *posttest*

*Meanpre* = Rata-rata nilai *pretest*

*skor maksimum*

=

100

Kriteria nilai *N-gain* tercantum pada Tabel 2.

**Tabel 2. Kategori Nilai *N-gain***

<b>Nilai <i>N-gain</i></b>	<b>Kategori</b>
$< g > \leq 0,25$	Rendah
$0,2 \leq < g > < 0,45$	Medium bawah
$0,45 \leq < g > \leq 0,65$	Medium atas
$< g > \geq 0,65$	Tinggi

Sumber : (Sutopo & Waldrip, 2014)

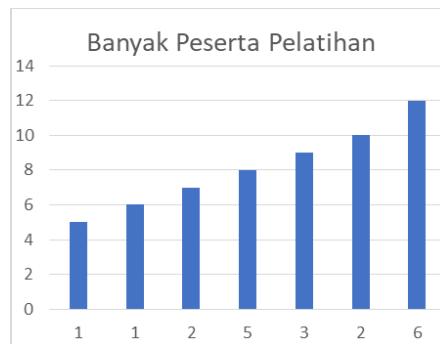
Copyright (c) 2024 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut ini adalah hasil dan pembahasan dari penelitian “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pengembangan Media Kreatif dari Bahan Alam pada Rumah Belajar”

### Hasil

Hasil observasi yang dilakukan di Rumah Belajar tentang kreativitas anak usia 5 sampai 12 tahun menunjukkan bahwa anak-anak sudah memiliki kreativitas dalam dirinya, tetapi masih perlu untuk diasah dan dikembangkan agar lebih optimal. Berdasarkan pelatihan yang telah dilaksanakan di Bimbingan Belajar “Rumah Belajar” yang bertempat di Desa Tawangsari Kabupaten Pasuruan, diperoleh hasil sebagai berikut:



**Gambar 1. Data Usia Peserta Pelatihan**

Observasi yang dilakukan salah satunya yaitu menggunakan teknik pretest dan posttest. Data hasil obserasi kreativitas pada peserta didik di Rumah Belajar ditunjukkan pada Tabel 3 seperti berikut :

**Tabel 3. Data Hasil Observasi Kreativitas Anak di Rumah Belajar**

Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
Flexibility	1,95	3,15	0,59	Medium atas
Fluency	1,7	2,95	0,54	Medium atas
Originality	2,15	3,85	0,92	Tinggi

### Pembahasan

Kegiatan pelatihan pengolahan bahan alam sebagai hasil karya seni untuk melatih keterampilan berpikir kreatif anak dilaksanakan pada hari Sabtu, 27 April 2024 yang bertempat di Bimbingan Rumah Belajar Kabupaten Pasuruan. Menurut hasil literasi dan studi kasus yang dilakukan, Kabupaten Pasuruan merupakan wilayah yang memiliki sumber daya alam dan sumber daya manusia yang tinggi. sumber daya alam yang tinggi sangat menguntungkan bagi sumber daya manusianya salah satunya yaitu penghasil perkebunan dan pertanian yang melimpah. Namun, hasil dan limbah pertanian dan perkebunan tersebut masih minim

dikembangkan dengan baik. Produk yang dihasilkan masih monoton yaitu diolah oleh pabrik sebagai bahan jadi, selain itu minimnya pengetahuan dalam pengolahan limbah membuat dampak baru bagi lingkungan. Maka dari itu kemampuan berpikir kreatif perlu dilatih sejak dini. Baik hasil dan limbah perkebunan dan pertanian tersebut dapat diolah menjadi hal yang bermanfaat, salah satunya yaitu hasil karya yang sangat mudah seperti menghias tas atau membuat kerajinan dari sampah organik yang melibatkan kreativitas sehingga menghasilkan produk ekonomis seperti seperti hiasan dinding, hiasan tas, dan sebagainya.

Rentang usia peserta pelatihan pengolahan bahan alam sebagai media karya seni untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif berkisar antara 5 hingga 12 tahun. Anak usia 0–6 tahun dikategorikan sebagai usia dini, sedangkan usia 6–12 tahun termasuk dalam tahap pertengahan atau masa laten. Kemampuan berpikir kreatif perlu ditumbuhkan sejak usia dini. Kreativitas pada anak dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang orisinal, unik, serta memiliki keluwesan dalam merespon dan mengembangkan gagasan serta aktivitas.

Pada usia dini, kreativitas dapat terlihat melalui aktivitas bermain, berimajinasi, dan menciptakan bentuk atau karya tertentu. Bagi anak-anak usia ini, bermain merupakan aktivitas utama dalam kehidupannya. Saat bermain secara aktif, anak akan mengeksplorasi berbagai hal guna memuaskan rasa ingin tahu dan bebas mengekspresikan gagasan melalui imajinasi, bermain peran bersama teman, dan kegiatan bermain lainnya. Dalam konteks ini, pelatihan berpikir kreatif dapat dilakukan dengan menyisipkan kegiatan mencipta karya seni selama bermain.

Sementara itu, anak-anak berusia 6–12 tahun sudah memasuki tahap kemandirian, memiliki kemampuan komunikasi yang lebih baik, menunjukkan sikap kritis, lebih aktif dalam interaksi sosial, dan memiliki emosi yang lebih kompleks. Pada usia ini, kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui pemberian permasalahan atau tantangan, yang melatih mereka untuk melihat persoalan dari berbagai perspektif dan menemukan solusi secara fleksibel.

Uji kreativitas dilakukan pada indikator flexibility, fluency, dan originality. Indikator flexibility (keluwesan) yang dimaksud yaitu anak dapat menemukan solusi atau upaya dari permasalahan lebih dari satu solusi atau upaya dalam menyelesaikan masalah. Indikator fluency (kelancaran) yang dimaksud yaitu anak dapat menemukan alat dan bahan yang bisa digunakan dalam mengolah limbah lebih dari satu. Indikator originality (keaslian) yang dimaksud yaitu anak dapat menggambarkan desain awal dari permasalahan dengan tepat dan terbaru berdasarkan hasil ide sendiri tanpa bantuan atau contekan dari orang lain.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan didapatkan hasil N-gain yang berbeda-beda pada setiap indikatornya. Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui besarnya peningkatan efektivitas dari kegiatan pelatihan yang telah dilakukan. Kemampuan berpikir kreatif indikator originality termasuk kedalam kriteria tinggi, sedangkan flexibility dan fluency termasuk kedalam kriteria medium atas. Hal ini menunjukkan bahwasannya anak sudah mulai berlatih untuk berpikir kreatif.

Pada indikator flexibility (keluwesan) yakni didapatkan nilai N-gain 0,59 pada kategori medium atas. Flexibility (keluwesan) anak-anak dalam menemukan solusi atas permasalahan yang didapatkan sudah baik. Mereka mampu menentukan solusi dalam permasalahan pemanfaatan bahan alam yang ada di sekitar lingkungan mereka. Melalui rangsangan atau arahan yang diberikan dimana anak-anak diarahkan untuk berpikir terkait kondisi lingkungan sekitarnya, mereka telah berhasil memanfaatkan bahan alam untuk dijadikan sebuah karya yakni bahan penunjang untuk pembuatan tas. Hal ini seperti dalam teori yang dikemukakan

oleh Andriani & Rakimahwati (2023) dimana kreativitas dipengaruhi oleh berbagai faktor yakni faktor genetik, sifat kepribadian, kemampuan kognitif, dan faktor lingkungan. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap kreativitas anak terutama lingkungan sekitarnya. Namun, hal tersebut juga harus diiringi dengan rangsangan berupa arahan yang diberikan kepada anak. Hal ini mengingat jika anak-anak tidak bisa menumbuhkan kreativitasnya secara alamiah jika tidak diberikan pendampingan dari orang di sekitarnya.

Pada indikator kedua yakni fluency (kelancaran) diperoleh nilai N-gain sebesar 0,54 pada kategori medium atas. Indikator ini dimaksudkan untuk anak dapat menentukan berbagai alat dan bahan yang bisa dipergunakan dalam menangani permasalahan yang didapat. Hasilnya, anak-anak sudah baik dalam menentukan solusi permasalahan dengan memanfaatkan berbagai bahan alam yang ada di sekitarnya. Anak-anak memanfaatkan berbagai bahan alam seperti daun kering, bunga kering, serta kulit jagung yang berlimpah untuk dijadikan sebagai sebuah kreativitas di dalam pembuatan tas. Kreativitas anak-anak sangat diasah dalam penentuan alat dan bahan untuk memecahkan permasalahan mereka. Pada teori yang dikemukakan oleh Fauziah (2013) menjelaskan jika melalui bahan alam anak-anak bisa menumbuhkan berbagai kreativitasnya karena mereka bisa mengeksplorasi berbagai bahan alam yang mereka temukan.

Indikator ketiga yakni originality (keaslian) dimana didapatkan nilai N-gain sebesar 0,92 pada kategori tinggi. Di sini, mereka mampu mengeksplorasikan berbagai kreativitas mereka dalam menentukan solusi permasalahan. Anak-anak mampu memecahkan permasalahan terkait lingkungannya dengan memanfaatkan berbagai bahan alam di sekitarnya dalam pembuatan tas. Ismawati & Farihah (2018) menjelaskan jika bahan alam dapat merangsang organ-organ sensorimotor anak dalam mengenal, mengeksplorasi, serta menemukan konsep terkait benda-benda yang ada di sekitarnya. Melalui hal ini, mereka secara alamiah akan mampu mengasah berbagai ide-ide kreatifnya dalam memecahkan permasalahan yang di temukan di sekitarnya.

Hasil kerajinan tas yang dibuat dengan memanfaatkan bahan alam menunjukkan variasi yang cukup beragam. Anak-anak usia dini cenderung mengekspresikan ide-idenya secara spontan dan kreatif, berbeda dengan anak usia 6–12 tahun (kelas tinggi) yang lebih mempertimbangkan aspek rasional dalam berkarya. Perbedaan ini disebabkan oleh perkembangan kemampuan berpikir logis yang semakin meningkat seiring bertambahnya usia. Hal ini memengaruhi tingkat kreativitas anak, terutama pada usia sekolah dasar.

Dalam proses membuat karya seni seperti menggambar, memotong, dan menghias, anak-anak usia 6–12 tahun cenderung mempertimbangkan bentuk, warna, serta pemilihan alat dan bahan secara logis. Berdasarkan hasil pengujian, kegiatan membuat karya dari bahan alam terbukti dapat melatih kemampuan berpikir kreatif anak.

Keterampilan berpikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan sejak dini, karena berhubungan dengan kemampuan menghasilkan ide-ide orisinal dan inovatif (Fatmala & Hartati, 2020). Selain itu, kemampuan ini juga berdampak positif terhadap keterampilan berpikir ilmiah (Yildiz & Guler Yildiz, 2021). Oleh karena itu, penting untuk memberikan pelatihan yang dapat meningkatkan daya kreativitas anak secara optimal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini didapatkan jika pengembangan media kreatif dari bahan alam ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak dengan diperoleh hasil N-gain yang berada pada kategori medium atas dan tinggi pada setiap indikatornya. Selain itu, pemanfaatan berbagai bahan alam untuk menghias tas canvas agar lebih menarik menunjukkan hasil yang beragam. Hal ini menunjukkan bahwa setiap anak memiliki daya kreativitas masing-masing yang tentunya berbeda satu sama lain. Hasil yang

beragam juga dipengaruhi oleh usia peserta pelatihan. Hasil karya anak usia dini lebih bersifat mengekspresikan apa yang ada di pikiran mereka, spontan dan kreatif, sedangkan hasil karya anak usia 6-12 tahun bersifat memadukan ide dengan mempertimbangkan warna, alat, bahan, dan objek yang akan dibuat. Kegiatan pelatihan yang mengasah daya pikir, imajinasi, inovasi dan diberikan kesempatan untuk bereksplorasi, memecahkan masalah, dan menuangkan ide-ide dalam lingkungan yang mendukung akan mengasah dan mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., & Rakimahwati. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (2), 1910-1922.
- Anggraeni, A., Anugrahana, A., & Ariyanti, P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Bahan Alam pada Kelas 1 SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (1), 3683-3690.
- Astini, B., Suarta, I., Habibi, M., & Fitrianingsih, Y. (2021). Pengembangan Kegiatan Membatik dengan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2 (1), 225-229.
- Budiarti, F., Astuti, I., & Yusuf, A. (2015). Analisis Pembelajaran Sentra Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kreativitas Menempel Anak Usia 5-6 Tahun. *JPPK : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4 (1).
- Erma, & Yaswinda (2023). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Bahan Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (6), 8009-8018.
- Fatmala, Y., & Hartati, S. (2020). Pengaruh Membatik Ecoprint Terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 (2), 1143-1155.
- Fauziah, N. (2013). Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, 8 (1).
- Ismawati, P., & Farihah, N. (2018). Penerapan Pembelajaran Sentra Bahan Alam/Sains terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Sooko Mojokerto. *Al Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 2 (1), 91-112.
- Mahrunnisa, D. (2023). Keterampilan Pembelajaran di Abad Ke-21. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2 (1).
- Sari, K., Suhaili, N., & Irdamurni. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7 (1).
- Sari, R., Ali, M., & Yuniarni, D. (2018). Analisis Pemanfaatan Bahan Alam Sebagai Media Pembelajaran Meningkatkan Kreativitas Anak TK Islamiyah Pontianak. *JPPK : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7 (10).
- Sholehah, A., Hibana, H., Na'imah, N., & Rahma, A. (2022). Desain Kegiatan Printing (Mencetak) Berbasis Bahan Alam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (5), 5003-5017.
- Susanto, Ahmad. 2017. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutopo & Waldrip, B. 2014. Impact of a representational approach on students' reasoning and conceptual understanding in learning mechanics. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 12(4):161-173.

Yildiz, C., & Guler Yildiz, T. (2021). Exploring The Relationship Between Creative Thinking and Scientific Process Skills of Preschool Children. *Thinking Skills and Creativity* .

Yunaeni, F., & Nuraeni, L. (2023). Pembelajaran Daring: Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* , 6 (5), 2614-6347.