

# PEMANFAATAN KARDUS BEKAS SEBAGAI ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DIDIK KELOMPOK BERMAIN

Nurtri Wijayanti\*

## Abstract

*Creativity is one of the objectives for nonformal education. However, creativity is not well developed enough as it was observed at Play Group of Aisyiyah 02 Pati. Through waste cartoon, children can be trained to develop their creativity. The article reports the progress of how waste cartoons be made as puppets. It is an art work, and students should be creative. The progress shows how talented and creative learners are in producing puppets and telling stories, too.*

*Key words: educative game kits, creativity, learners*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 sikap kreatif merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Kenyataannya di lapangan pengembangan kreativitas tampaknya selalu menjadi wilayah yang paling sering terabaikan, padahal kreativitas atau daya cipta adalah wilayah manusia yang paling unik dan sekaligus membedakannya dari makhluk lain.

Di era mutakhir, ketika peran kreativitas menjadi makin penting, pengembangannya harus menjadi pilihan utama jika tidak ingin tertinggal di tengah persaingan global yang semakin ketat. Akan tetapi orang sering lupa bahwa pengembangan kreativitas, seperti pengembangan semua potensi kecerdasan lain, harus dimulai sejak usia dini.

Mengutip Montessori (Elizabeth G. Hainstock, 2002), metode pembelajaran yang sesuai yang diberikan pada usia 0 sampai 6 tahun, akan menentukan kepribadian anak setelah dewasa. Artinya, bila rangsangan pengembangan kreativitas diberikan dengan tepat di usia dini, kita bisa berharap bahwa kelak akan terbentuk manusia dewasa yang juga kreatif (Anna Craft, 2004).

Kenyataan di lapangan, paling tidak di lingkungan anak didik Kelompok Bermain 'Aisyiyah 02 Pati, Jawa Tengah, menunjukkan bahwa rangsangan bagi tumbuhnya kreativitas kurang memadai, atau paling tidak kurang mempertajam peningkatan kreativitas. Kegiatan yang ada tampaknya belum secara maksimal mampu mengembangkan kesadaran anak tentang kepercayaan diri, eksperimen, fleksibilitas, orisinalitas,

visi dan motivasi, yang merupakan bagian dari kesadaran kreatif.

Keadaan ini mendorong penulis untuk mencoba mencari alat permainan edukatif yang tepat, yang dapat digunakan secara maksimal sebagai media untuk mengembangkan kreativitas anak didik. Apalagi selama ini alat permainan edukatif yang ada, biasanya, baik sebagian maupun keseluruhan, dibuat atau diciptakan oleh guru, sehingga anak didik seolah diposisikan semacam konsumen, yang secara pasif tinggal menerima segala sesuatunya dalam bentuk jadi atau paling tidak hampir jadi.

Pada titik ini, apa yang penulis ingin cobakan adalah merangsang kreativitas dari hulunya, yakni dengan melibatkan anak didik untuk secara keseluruhan membuat alat permainan edukatifnya sendiri. Dari sisi ini, kreativitas itu sendiri pada dasarnya mulai bisa diukur dari kemampuan anak didik menciptakan alat permainan sendiri.

Apalagi, penurunan kreativitas ini tampaknya telah menjadi gejala umum di masyarakat. Hal ini bisa diamati dari fakta bahwa dari waktu ke waktu tampak terjadi penurunan kreativitas dan produktivitas anak dalam membuat atau menciptakan alat permainannya sendiri, sehingga anak justru terlatih menjadi konsumtif, sekadar pasif menerima permainannya baik karena diberi atau karena membeli.

Padaحال, sekian waktu lalu, anak masih memiliki ruang kreativitas untuk menciptakan alat permainannya sendiri dengan bahan seadanya yang ada di lingkungan sekitar. Kalau gejala ini terus terjadi, bisa kita bayangkan proyeksi ke depannya bangsa ini hanya

\* Guru Kelompok Bermain 'Aisyiyah 02 Pati, Jawa Tengah

sekedar menjadi bangsa konsumtif, karena sejak dini dunia pendidikan gagal mengembangkan kreativitas.

Untuk membuka kembali ruang kreativitas anak yang sudah tergerus zaman ini, penulis mencoba memilih media yang memenuhi beberapa persyaratan, antara lain:

1. Mencerminkan ciri khas dunia bermain anak.
2. Memenuhi kaedah pembelajaran.
3. Mampu secara keseluruhan dibuat sendiri oleh anak didik.
4. Mampu secara keseluruhan dimainkan sendiri oleh anak didik.
5. Relatif akrab dengan keseharian anak didik.

Di sisi yang lain, penulis mencoba mempertajam unsur kreativitas dengan sengaja memilih kardus bekas sebagai bahan dasarnya. Pemilihan bahan yang sering diperlakukan sebagai benda yang tidak berguna, sampah dan sebagainya dengan beberapa alasan:

1. agar anak didik terlatih untuk mampu melihat peluang dan memberi nilai tambah bagi benda-benda yang dianggap tidak berguna.
2. dengan memanfaatkan kardus-kardus bekas sebagai bahan dasarnya, anak didik sejak dini dilatih untuk melihat bahwa dengan sentuhan kreativitas yang cukup, bahan yang dianggap sudah kurang berharga pun bisa di daur ulang sehingga memiliki nilai tambah, dan bisa ditampilkan sebagai sebuah karya yang bernilai.
3. menanamkan pada anak didik bahwa kreativitas dan produktivitas bisa muncul dan lahir dari dan dengan memanfaatkan bahan apa saja yang ada di lingkungan, tanpa harus menunggu datangnya fasilitas untuk mewujudkannya.

Bentuk yang dipilih kemudian adalah kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus. Pilihan ini tentu saja dilandasi kesadaran, bahwa media wayang dalam berbagai bentuknya sudah tak asing bagi keseharian anak. Ada empat pertimbangan yang mendasari pemilihan bentuk wayang kardus sebagai alat permainan edukatif yang mampu meningkatkan kreativitas anak didik, yaitu:

1. Sebagai sebuah idiom budaya, dalam hal ini budaya Jawa, wayang paling tidak masih dikenali anak didik sebagai salah satu idiom budayanya.
2. Media wayang kardus dipilih karena unsur imajinasinya yang kuat.
3. Bentuk wayang bisa dibuat dari kardus bekas.
4. Aktivitas membuat dan memainkan wayang kardus ini pada dasarnya sekedar mengintegrasikan aktivitas yang sebelumnya secara terpisah merupakan aktivitas yang akrab dengan keseharian

anak, seperti: menggambar, menggunting dan bermain peran lewat boneka atau gambar-gambar lainnya.

Dari sudut pandang lain, aktivitas membuat dan memainkan wayang kardus, yang hampir keseluruhannya dilakukan oleh anak didik, juga dilakukan sebagai upaya untuk secara penuh mencoba menempatkan anak didik sebagai subyek pembelajaran. Harus diakui, memberi ruang yang cukup bagi anak didik untuk berani menyampaikan dan mengekspresikan diri dengan berbagai gagasan dan imajinasi, dunia pendidikan kita selama ini masih cukup memprihatinkan.

### Tujuan

Kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus bertujuan untuk:

1. Merancang alat permainan edukatif yang sepenuhnya dapat dibuat dan dimainkan sendiri oleh anak didik;
2. Merancang alat permainan edukatif yang menarik perhatian dan sesuai dengan minat anak didik;
3. Merancang alat permainan edukatif yang bisa mengembangkan kemampuan anak didik secara umum, dengan mengacu pada perkembangan sikap-perilaku dan kemampuan dasarnya;
4. Merancang alat permainan edukatif yang cukup efektif mengembangkan kreativitas anak didik; dan
5. Merancang alat permainan edukatif yang mampu merangsang sikap produktif anak didik, dengan membiasakan anak membuat alat permainan sendiri dari bahan yang ada di lingkungannya.

### Manfaat

Kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus bermanfaat untuk anak didik, orang tua dan guru.

1. Untuk Anak Didik
  - a. Sebagai kegiatan untuk mengembangkan kreativitas dasar anak didik.
  - b. Menumbuhkan sikap produktif.
  - c. Menumbuhkan sikap mandiri dan mampu mengembangkan diri meski dengan fasilitas seadanya.
  - d. Meningkatkan kemampuan anak didik dalam menggambar bebas.
  - e. Meningkatkan kemampuan anak didik dalam bercerita dan berbahasa.
  - f. Sebagai kegiatan untuk mengembangkan kemampuan emosi dan sosial anak didik.
  - g. Sebagai kegiatan untuk mendorong perkembangan sikap, perilaku dan kemampuan dasar anak didik secara umum.

## 2. Untuk Orang Tua

Mendorong orang tua:

- a. Aktif terlibat dalam membimbing anak menyusun ceritanya sendiri.
- b. Lebih banyak lagi menceritakan dongeng-dongeng, kisah-kisah, legenda-legenda dan mitos-mitos tradisional setempat kepada anak-anaknya.
- c. Kembali mendidik anaknya untuk tidak konsumtif, tapi produktif dengan mengajari mereka membuat mainannya sendiri; dan
- d. Ikut mengumpulkan benda-benda bekas apa saja di rumah mereka, benda-benda yang sudah dianggap tidak berguna tapi sangat mungkin dipakai sebagai bahan dasar membuat permainan bagi anak-anaknya.

## 3. Untuk Guru

- a. Sebagai alat permainan edukatif yang menarik dan bisa dilakukan secara spontan oleh guru, sesuai dengan situasi, kondisi dan prinsip pembelajaran.
- b. Sebagai usaha mengubah konsep guru sebagai subyek, anak didik sebagai obyek.
- c. Sebagai usaha meningkatkan kemampuan guru sebagai fasilitator dan motivator.

Sebagai rangsangan agar guru tetap mampu secara maksimal mengembangkan bakat dan minat anak didik meski fasilitas seadanya

## KAJIAN TEORI

### Kreativitas

Kreativitas adalah bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu bersifat orisinal, murni, asli dan bermakna (Anna Craft, 2004). Menurut Anna Craft (2004) pikiran berdaya adalah titik utama kreativitas. Sementara kreativitas itu sendiri, masih menurut Anna Craft, adalah bentuk yang secara sekaligus mencakup *multiple intelligence* sebagaimana dimaksud oleh Howard Gardner (Anna Craft, 2004).

Menurut Martini Jamaris (2003), aspek-aspek yang mempengaruhi kreativitas adalah:

1. aspek kemampuan kognitif,
2. aspek intuisi dan imajinasi,
3. aspek penginderaan, dan
4. aspek kecerdasan emosi.

Sementara menurut Joan Freeman dan Utami Munandar (2001), kreativitas dapat ditinjau dari empat aspek (4P), yaitu :

1. kreativitas dari aspek *pribadi*,
2. kreativitas ditinjau dari aspek *pendorong*,
3. kreativitas sebagai *proses*, dan
4. kreativitas sebagai *produk*.

Pada anak usia dini, pengembangan kreativitas selalu berhimpit dan menjadi satu dalam kegiatan bermain. Para pakar bersepakat bahwa bermain yang selalu bermuatan kreatif merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Joan Freeman-Utami Munandar, 2001). Oleh karena itu perlu disediakan peralatan dan bahan permainan yang memudahkan penemuan minat baru dan penyampaian gagasan, perasaan, serta ekspresi daya kreasi anak (Joan Freeman-Utami Munandar, 2001).

Kegiatan ini sendiri pada dasarnya mencakup tiga jenis bermain menurut *Beyond Centre and Circle Time*:

#### 1. Main Sensori Motor

Kebutuhan bermain sensori motor anak seharusnya didukung lingkungan yang baik dan menyediakan kesempatan untuk berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan yang mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak.

#### 2. Main Pembangunan Sifat Cair atau Bahan Alam Terstruktur.

Dengan menggunakan berbagai macam cat, crayon, spidol sumba makanan dan sebagainya merupakan bahan alam sifat cair, atau bahan main pembangunan. Anak dapat mengekspresikan dirinya dalam bahan-bahan itu dengan mengembangkan dari main sensori motor pada anak usia 3 tahun sampai 6 tahun, dalam hubungan kerja sama dan menciptakan karya nyata.

#### 3. Main Peran atau Simbolik

Menurut Erikson, ada dua jenis main peran yaitu peran mikro dan peran makro. Kedua kegiatan tersebut memperkuat dirinya sendiri, mencipta kembali pengalaman masa lalu dan mengembangkan ketrampilan khayalan. Peran mikro adalah ketika bahan main berukuran kecil, sementara peran makro adalah ketika bahan main berukuran sesungguhnya. Sementara prinsip umum untuk mengembangkan kreativitas adalah seperti yang pernah dirumuskan oleh Karen Miller, yang meliputi antara lain:

1. jangan mengatakan pada anak apa yang harus diperbuat,

2. fokuskan pada penyediaan bahan-bahan yang menarik,
3. biarkan anak-anak mengerjakan seluruh pekerjaannya,
4. kerjakan karya, baik satu anak atau bersama-sama dengan beberapa anak, dan
5. biarkan anak mengulang pengalamannya.

Untuk mempermudah pengamatan terhadap proses dan hasil kegiatan ini, penulis meminjam 5 (lima) karakteristik kreativitas seperti yang dirumuskan oleh Martini Jamaris (2003):

1. Kelancaran
2. Kelenturan.
3. Keaslian.
4. Elaborasi.
5. Keuletan dan Kesabaran.

### Kerangka Berpikir

Idiom wayang kardus sengaja dipilih, karena mengandung dua hal, yaitu:

1. Unsur menggambar atau melukis

Bagi anak, menggambar atau melukis adalah media pengungkapan perasaan, atau media pengungkapan ketertarikannya pada sesuatu (Diah Sukrisnawati, Syamsuri Jari, 1993). Menggambar sekaligus merupakan cara menumbuhkan kemampuan nonverbal dan sebagai alat untuk mengungkapkan ide, perasaan, emosi (M. Agus Moeliono, 2002).

2. Unsur bercerita

Setelah menciptakan lukisan, yang kemudian dipotong dan dijadikan wayang, mereka juga akan memainkannya ciptaannya sendiri atau bersama ciptaan temannya, baik secara perseorangan maupun kelompok. Shirley C. Raines dan Rebecca Isbell (1999) mengatakan bahwa cerita adalah metode yang sangat efektif karena memiliki kekuatan untuk menginspirasi suatu tindakan, membantu perkembangan apresiasi kultural dan memperluas pengetahuan serta menimbulkan kesenangan. Cerita juga membantu anak memahami dunia mereka berhubungan dengan orang lain. Dalam konteks bercerita ini, penulis lebih memilih untuk tidak menyusun cerita yang akan diceritakan pada anak didik, tapi membiarkan anak didik untuk menyusun ceritanya sendiri-sendiri.

Sementara kardus bekas sebagai bahan pembuatan alat permainan ini sengaja dipilih dengan

maksud untuk menumbuhkan sikap kreatif anak untuk bisa memanfaatkan apa saja yang selama ini dianggap tak berguna menjadi sesuatu yang bernilai. Dengan begini, kelak mereka juga terlatih menjadi manusia yang produktif, efektif dan bisa memanfaatkan bahan apa saja untuk mengembangkan dirinya.

Kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus, yang hampir seluruhnya dikerjakan anak didik sendiri ini, sekaligus sangat bersesuaian dengan konsep dan ajaran pendidikan yang jauh hari sudah diperkenalkan oleh Ki Hajar Dewantoro, yakni : *ing ngarso sung tulodho, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani*.

Yang dimaksud *ing ngarso sung tulodho* adalah kualitas inspiratif, dimana tindakan atau ajakan guru memberi kekuatan inspiratif untuk berkembang. Dalam kegiatan ini, tampak dari upaya untuk memahami, menghargai kondisi anak didik, sekaligus mendorong mereka untuk mengembangkan pilihan bentuk visual dan ceritanya sendiri.

*Ing madyo mangun karso*, adalah kualitas visioner, dimana guru membuka wawasan yang merangsang anak didik untuk melihat kemungkinan-kemungkinan perkembangan yang luar biasa luas dan terbuka untuk dijelajahi. Dalam kegiatan ini, tampak dari rangsangan guru untuk mendorong dan memotivasi anak didik agar berani lebih jauh lagi menjelajahi pilihan-pilihan bentuk visual maupun cerita yang sudah mereka buat.

*Tut wuri handayani*, adalah kualitas reflektif, dimana guru secara selektif hanya berperan memberi sentuhan-sentuhan kualitatif untuk merangsang semangat elaboratif bagi tiap perkembangan anak didik yang masing-masing akan selalu bersifat unik. Dalam kegiatan ini, tampak dari upaya guru untuk menguatkan dan menyemangati anak didik untuk lebih dalam dan lebih kompleks dalam mengembangkan bentuk visual maupun bentuk cerita yang sudah mereka pilih.

Disamping itu sebagai alat permainan edukatif, membuat dan memainkan wayang kardus, secara sekaligus juga mencakup 8 (delapan) unsur kecerdasan yang disebut oleh Howard Gardner sebagai Multiple Intelligences (MI) yang harus dikembangkan

Oleh karena itu, berdasar kajian teori dan kerangka berpikir ini, kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus akan secara efektif merangsang peningkatan kreativitas anak didik.

## SPESIFIKASI KEGIATAN

Kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus ini diterapkan pada anak didik di Kelompok Bermain 'Aisyiyah 02 - Pati, Jawa Tengah. Kegiatan ini telah dilakukan dalam rentang waktu 10 (sepuluh) bulan, yakni mulai bulan Agustus 2005 sampai dengan bulan Mei 2006.

### Bentuk Kegiatan

Kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus baik secara individual maupun kelompok. Ini bisa dilaksanakan secara terintegrasi pada kegiatan Pembukaan, Inti maupun Penutup.

#### 1. Membuat wayang kardus

Bahan:

- a. Kardus bekas tebal dan tipis (anak diminta membawa bahan dari rumah).
- b. Pastel.
- c. Cat Sablon.
- d. Cat Asturo.
- e. Cat Tembok.
- f. Bambu untuk gapit wayang.

Cara Membuat:

- a. Anak dibimbing untuk memilih kardus bekas yang bisa dimanfaatkan, kemudian merapikan dan meluruskannya sehingga siap untuk dijadikan media untuk melukis.
- b. Anak diberi kesempatan membuat wayang dengan gambar bebas.
- c. Pewarnaan dengan cat pilihan anak sendiri.
- d. Digunting sendiri untuk kardus yang tipis.
- e. Dibantu guru untuk menggunting kardus yang tebal.
- f. Guru membimbing memasangkan gapit.

- g. Pada tahap lanjut, anak memasang sendiri gapit yang sudah disediakan pada wayang buatannya yang sudah jadi.

#### 2. Memainkan wayang kardus

- a. Guru menyediakan kain blacu 2,5 x 1,5 meter (atau ukuran lain yang disesuaikan dengan kondisi) untuk layar selayaknya wayang kulit untuk wayang kardus.
- b. Konstruksi kayu untuk memasang layar.
- c. Batang pisang atau bahan lain yang bisa dipakai untuk menancapkan wayang.
- d. Anak-anak mengatur sendiri tokoh yang akan dimainkan dan memasang sendiri tokoh-tokoh tersebut pada batang pisang yang disediakan.
- e. Beberapa anak diminta berimprovisasi memainkan wayangnya selayaknya dalang dalam pagelaran wayang kulit, dengan latar belakang layar, yang lain mengiringi dengan tetabuhan mulut atau alat-alat yang ada.

### Standar Penilaian

Penilaian dilakukan dengan mengukur lima karakteristik kreativitas, yakni :

1. Kelancaran
2. Kelenturan
3. Keaslian
4. Elaborasi
5. Keuletan dan Kesabaran.

Kegiatan penilaian dilakukan setiap hari. Bagi anak yang hasil belajarnya kurang diberi nilai (bulatan kosong). Bagi anak yang hasil belajarnya sangat baik diberi nilai (bulatan isi). Bagi anak didik yang hasil belajarnya baik diberi nilai (*check list*).

## HASIL KEGIATAN

Selama dan setelah proses pembelajaran ini dijalankan, ada beberapa perkembangan yang dapat dicatat. Berdasarkan klasifikasi yang telah penulis buat. Hasilnya adalah sebagai berikut.

### Membuat wayang kardus

Pada awalnya anak dirangsang untuk secara bebas mengungkapkan idea atau gagasannya dalam bentuk gambar di atas kardus. Pada awal percobaan ini dimulai, anak menggambar dengan relatif sederhana, berukuran kecil dan dengan pewarnaannya hanya menggunakan spidol atau pastel. Obyek-obyek yang digambar pun relatif terbatas.

Hasil karya ini kemudian diminta untuk mereka gunting sendiri (atau dibantu guru untuk menggunting ketika bahan kardusnya agak tebal), dan pada tahap ini sering tampak bahwa hasil guntingan mereka tak sempurna, kadang bahkan merusak gambar mereka sendiri. Setelah itu guru memasang gapit.

Dalam kegiatan pembuatan wayang kardus, anak memang memulai dengan bentuk-bentuk yang kecil lebih dahulu. Dari sini rasa percaya diri mereka ditumbuhkan, sehingga akhirnya muncul keinginan untuk membuat wayang sebanyak mungkin.

Pada tahap selanjutnya, anak didik diminta untuk menggambar dalam ukuran yang lebih besar. Pada

tahap ini, bentuk, obyek maupun pewarnaan mulai menunjukkan peningkatan. Bila sebelumnya bentuk yang digambar relatif sederhana, kini mulai menampakkan keberanian untuk menggambar dengan bentuk yang lebih rumit, dengan detail yang lebih tampak. Obyeknyapun makin beragam. Sementara untuk pewarnaan mereka mulai berani menggunakan beragam media, mulai dari pastel sampai cat sablon, asturo sampai dengan cat tembok. Seperti di tahap pertama, mereka kemudian mengguntingnya (untuk yang menggunakan kertas kardus tebal, guru ikut membantu melakukan pengguntingan di bagian-bagian yang sulit). Setelah itu guru memasang gapit.

Tahap terakhir mereka diminta untuk menggunakan kardus bekas yang relatif besar, berukuran kurang lebih 60 x 70 cm, sebagai media, dan membiarkan mereka menggambar sesuai dengan ukuran yang mereka inginkan. Hasilnya sungguh luar biasa, kurang dari dua bulan sejak program ini dimulai, anak didik sudah mampu menggambar dengan beragam media pewarnaan, dengan ukuran yang relatif besar, bentuk yang rumit dan detail yang menonjol serta obyek yang beragam.

Dari penjelasan ini tampak jelas adanya peningkatan kreativitas, antara sebelum dan setelah percobaan ini dilaksanakan.

Kondisi sebelum percobaan adalah sebagai berikut.

- a. Gambar sederhana.
- b. Ukuran kecil.
- c. Warna sederhana, dengan media perwarnaan yang juga terbatas.
- d. Obyek gambar terbatas.
- e. Guntingan kasar.

Sementara setelah percobaan hasilnya adalah sebagai berikut:

- a. Gambar kompleks.
- b. Ukuran besar.
- c. Warna menonjol, berani menggunakan berbagai media pewarnaan.
- d. Obyek gambar kompleks dengan detail yang jelas.
- e. Guntingan teratur.

### Memainkan wayang kardus

Wayang kardus dimainkan selayaknya seorang dalang dalam memainkan wayang kulit. Guru menyediakan layar dan batang daun pisang (atau bahan lain yang dapat digunakan untuk menancapkan wayang), dan anak didik diposisikan selayaknya dalang dalam pagelaran wayang kulit. Mereka juga sekaligus diminta mengatur (men-*display*) sendiri wayang-wayang yang akan dimainkan.

Setelah proses pembuatan wayang kardus tahap pertama selesai, anak didik diminta memainkan wayangnya masing-masing dan berdialog dengan wayang teman-temannya. Dari permainan ini, biasanya anak terangsang untuk menggambar tokoh atau obyek lain, untuk menambah jumlah wayangnya sendiri ketika dimainkan bersama teman-temannya. Yang selalu bertambah ternyata bukan cuma koleksi wayang ciptaan mereka, tapi juga masalah yang menjadi bahan dialog mereka dari waktu ke waktu.

Pada tahap awal, cerita mereka cenderung pendek dan sederhana, dengan kosa kata penyampaianya yang juga terbatas. Ini terus berkembang, sehingga pada tahap akhir mereka mampu mengangkat cerita yang relatif kompleks dan dengan kosa kata penyampaian yang lebih kaya.

Ketika diminta menceritakan ini di depan layar, mereka tampak gembira dan puas karena merasa memainkan sesuatu yang baru ciptaan mereka sendiri. Inilah yang kemudian berkembang, dan membuat mereka berani berekspresi lepas dengan bentuk dan warna ketika mereka membuat wayang yang lebih besar. Lebih lagi ketika guru menggunakan wayang buatan mereka sebagai alat peraga, ada kebanggaan yang muncul karena hasil karya mereka dihargai dan bahkan dimanfaatkan guru untuk menerangkan suatu topik.

Dari penjelasan di atas peningkatan kreativitas juga jelas terlihat, antara sebelum dan setelah percobaan ini dilaksanakan.

Kondisi sebelum percobaan adalah sebagai berikut:

- a. Cerita sederhana.
- b. Waktu bercerita pendek.
- c. Kosa kata terbatas.

Sementara setelah percobaan hasilnya adalah sebagai berikut:

- a. Cerita kompleks.
- b. Waktu bercerita panjang.
- c. Kosa kata makin kaya.

### Kesimpulan pengamatan

Beberapa kesimpulan sebagai hasil percobaan ini, adalah sebagai berikut.

- a. anak ternyata memiliki daya imajinasi yang luar biasa, dengan media yang besar anak bisa mengembangkan kecerdasan ruangnya;
- b. dengan kardus bekas yang besar dan berbagai pilihan warna, anak bisa lebih mengembangkan kreativitasnya;
- c. mereka bisa dengan cepat berinteraksi dan secara kreatif berimprovisasi menyusun cerita dengan media wayang ciptaan mereka sendiri;

- d. anak memiliki kesadaran tentang orisinalitas yang tinggi, sehingga satu sama lain akan saling mengingatkan bila karyanya, baik visual maupun cerita, bermiripan; dan
- e. anak terdorong untuk setiap saat makin kreatif mengembangkan dirinya, termasuk mulai tertarik untuk membuat alat permainannya sendiri dengan bahan seadanya.

### Penilaian kegiatan

Dari data tersebut di atas, tampak bahwa perkembangan yang signifikan tampak di semua poin kreativitas. Artinya, kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus ini secara signifikan meningkatkan kreativitas anak didik. Namun demikian, di luar penilaian yang dibuat oleh penulis untuk mengukur perkembangan kreativitas anak ini, tampaknya ukuran penilaian yang lebih obyektif bisa dilihat dari kenyataan bahwa kreativitas anak didik dalam membuat dan memainkan wayang kardus ini dinyatakan lolos seleksi oleh para kurator yang terdiri dari pakar seni rupa untuk mengikuti pameran seni rupa berskala nasional, *Biennale Yogya VIII* di Yogyakarta pada 4-22 Desember 2005, dan disandingkan sejajar dengan para seniman seni rupa profesional, baik dari dalam maupun dari luar negeri. Bagi penulis, fakta ini menjadi tolak ukur yang lebih valid untuk mengukur perkembangan kreativitas yang telah dicapai anak didik.

Setelah melaksanakan kegiatan membuat dan menceritakan wayang kardus, yang hasilnya menggembirakan. Penulis menjadi lebih intensif dalam

melaksanakan kegiatan ini dalam proses belajar mengajar.

Faktor-faktor yang mendorong penulis untuk lebih mengintensifkan kegiatan ini, adalah sebagai berikut.

- a. kreativitas meningkat tajam;
- b. menumbuhkan sikap produktif, dengan merangsang kreativitas anak untuk mulai memanfaatkan bahan-bahan seadanya untuk membuat alat permainannya sendiri;
- c. sikap, perilaku, dan kemampuan dasar naik secara signifikan;
- d. munculnya keberanian anak dalam menyampaikan pendapat;
- e. meningkatnya perhatian anak didik untuk bisa cepat membaca dan menulis;
- f. kemampuan anak untuk menuangkan emosi dan persepsi dalam beragam gaya dan bentuk dengan runut;
- g. berani tampil di depan umum;
- h. anak terdorong untuk setiap saat makin kreatif mengembangkan dirinya, termasuk mulai tertarik untuk membuat alat permainannya sendiri dengan bahan seadanya;
- i. suasana kelas yang menggembirakan dan kondusif untuk berdialog, baik antaranak maupun anak dengan guru;
- k. terbuka kemungkinan pengembangan materi kurikulum; dan
- l. ketertarikan orang tua untuk terlibat dalam aktivitas ini.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari semua paparan yang telah ditulis di atas, ada beberapa kesimpulan yang bisa diambil sebagai berikut:

1. Kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus ternyata memang bisa dilakukan oleh anak didik.
2. Kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus bisa dijadikan media untuk mengembangkan kreativitas dan produktivitas anak didik.
3. Kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus ternyata meningkatkan perkembangan kemampuan sikap-perilaku dan kemampuan dasar anak didik.
4. Wayang kardus buatan anak didik ternyata bisa dijadikan sebagai alat permainan edukatif yang menarik perhatian dan sesuai dengan minat anak didik.

### Saran

Dalam melaksanakan kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus disarankan sebagai berikut.

1. Guru harus berani berinovasi, sehingga kegiatan pembelajaran tidak membosankan.
2. Guru harus selalu menambah wawasan, sehingga siap untuk menghadapi tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran.
3. Guru harus bersikap kreatif dalam menjawab situasi yang berkembang dalam proses pembelajaran.
4. Guru harus punya kemampuan evaluasi yang memadai, sehingga kualitas pembelajaran bisa selalu ditingkatkan. Dengan semua ini diharapkan bahwa mutu pendidikan bisa sedikit lebih ditingkatkan, sehingga kualitas sumber daya manusia yang dihasilkannya bisa lebih baik pula.

5. Peningkatan kreativitas anak didik harus secara berjenjang dikembangkan dalam semua level pendidikan, sehingga menjamin terbangunnya budaya bangsa yang kreatif dan produktif. Tapi strategi perkembangannya secara berjenjang,

dikuatirkan akan mementahkan apa yang sudah dirintis dari bawah. Media wayang pada dasarnya bisa diubah dengan media lain, disesuaikan dengan kekayaan budaya lokal di mana anak didik tinggal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Menciptakan kelas yang berpusat pada anak (3-5 Tahun)*. (2000). Jakarta: Children's Resources International Inc.
- Acuan menu pembelajaran pada kelompok bermain*. (2002). Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia, Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda, Departemen Pendidikan Nasional.
- Annam. (2004), *Pengelolaan, pembuatan dan penggunaan alat peraga*. Bahan Pendidikan dan Pelatihan Bagi Guru / Kepala TK Tingkat Propinsi Jawa Tengah Tahun 2004.
- Armstrong, T. (2002). *Setiap anak cerdas*, (Penerjemah: Rina Bintaran). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Beyond center dan circle time*. Materi Pelatihan Intensif Tenaga Pendidik Kelompok Bermain. Forum PAUD Jateng bekerja sama dengan Dinas P dan K.
- Craft, A. *Me-refresh imajinasi dan kreativitas anak-anak*. (Penerjemah: M. Chairul). Jakarta: Cerdas Pustaka. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Tengah.
- Freeman, J., & Munandar, U. (2001). *Cerdas dan cemerlang*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Gutama. (2004). *Prospek pendidikan anak dini usia di indonesia melalui kelompok bermain*. Makalah disampaikan pada Seminar PADU Tingkat Jawa Tengah di Semarang, 4 Mei 2004.
- Hainstock, E. G. (2001). *Montessori untuk pra-sekolah, Ed. Revisi*. (Penerjemah: Hermes). Jakarta: Pustaka Delapratasa.
- Jamaris, M. (2003). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Program Pendidikan Anak Usia Dini PPS Universitas Negeri Jakarta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (1990). Jakarta: Balai Pustaka.
- Kuffher, T. (2003). *Play and learn*. (Penerjemah: Susi Sensusi). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kurikulum 2004 standar kompetensi taman kanak-kanak dan raudhatul athfal*. (2004). Jakarta: Badan Penelitian & Pengembangan Depdiknas.
- Moeliono, M. A. (2002). *Membuka pintu kreativitas anak*. Materi Work Shop Guru TK, LPP Anangga Dipa-Faber Castel, Semarang.
- Mulyadi. (2005). *Penelitian tindakan kelas*. Semarang: LPMP Jawa Tengah.
- Soediyanto. Pembinaan anak sejak dini tentukan mutu hasil belajar. *Artikel di Harian Kompas, 22 Juli 2004*.
- Sukrisnawati, D. & Jari, S. (1993). *Seni sebagai media pengembangan kehidupan beragama TK ABA*. Malang: PP Aisyiah Bagian Pendidikan dan Kebudayaan.