

Limbah Sekam Padi: Pengembangan Bahan Ajar dengan Mencetak terhadap Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini

Hani Hadianti^{1✉}, Rita Nurunnisa²

¹ Kelompok Bermain (Kober) Dahlia, Garut, Indonesia

² Institusi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ hanihadianti1982@gmail.com, ² ritanurunnisa@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 11/01/2024; Direvisi: 17/01/2024; Disetujui: 22/01/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Limbah Sekam Padi;
Bahan Ajar;
Mencetak;
Kreativitas;
Seni Rupa

Penelitian ini berawal dari rendahnya kreativitas seni rupa dan media yang jarang digunakan pada anak kelompok B di Kober Dahlia. Melalui pengembangan bahan ajar limbah sekam padi dengan teknik mencetak diharapkan kreativitas seni rupa anak meningkat karena guru merasa kesulitan dalam menerapkan metode pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran dengan tujuan penelitian mengembangkan produk berupa bahan ajar limbah sekam padi tersebut dengan teknik mencetak untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak kelompok B. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Subjek penelitian ini berjumlah 14 anak yaitu pada uji coba terbatas terdiri dari 4 anak dan uji coba luas terdiri dari 10 anak. Untuk memperoleh data penelitian, teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa instrumen, yaitu observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Teknik pengolahan analisis data pada penelitian ini dilaksanakan secara kualitatif yang dikategorikan analisis deskriptif dan analisis statistik. Peneliti melakukan uji coba 3 tahap yaitu dilakukan validasi oleh ahli media dan materi serta uji coba terbatas dan ujicoba luas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar limbah sekam padi dengan teknik mencetak yang telah dikembangkan melalui validasi ahli dinyatakan layak digunakan dan ujicoba terbatas serta ujicoba luas dengan hasil peningkatan rata-rata 80,28% serta dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak kelompok B Kober Dahlia.

ABSTRACT

KEYWORDS

Rice Husk Waste;
Teaching materials;
Mold;
Creativity;
Art

This research started with the low creativity of art and media that are rarely used by group B children in Kober Dahlia. Through the development of rice husk waste teaching materials with printing techniques, it is hoped that children's artistic creativity will increase because teachers find it difficult to apply appropriate learning methods during the learning process. The aim is to develop research products in the form of rice husk waste teaching materials with printing techniques to increase children's artistic creativity. group B. This study used the research and development (R&D) method. The subjects of this study were 14 children, namely, the limited trial consisted of 4 children and the broad trial consisted of 10 children. To obtain research data, data collection techniques were carried out with several instruments, namely observation, interviews, field notes, and documentation. The data analysis processing technique in this study was carried out qualitatively, which was categorized as descriptive analysis and statistical analysis. Researchers conducted a three-stage trial, namely validation by media and material experts as well as limited trials and broad trials. The results showed that rice husk waste teaching materials with printing techniques that had been developed through expert validation were declared suitable for use after limited trials and extensive trials, with an average increase of 80.28%, and could increase the artistic creativity of Kober Dahlia's group B children.

PENDAHULUAN

Pada masa usia keemasan (*golden age*) merupakan saat-saat berharga bagi seorang anak untuk mengenali beragam aspek pertumbuhan dan perkembangan. Pada masa ini anak-anak mulai peka terhadap rangsangan yang berbeda dan upaya pendidikan yang berbeda di lingkungan anak (Sujiono, 2013, hlm.54). Usia dini merupakan masa yang peka, kegiatan yang dilakukan anak pada masa itu mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan dan potensi pribadi anak. Oleh karena itu, memerlukan lingkungan belajar, strategi dan dorongan yang sesuai dengan kebutuhan anak agar tumbuh kembangnya dapat tercapai secara optimal. Perlunya anak dirangsang dan distimulus dengan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, salah satu kemungkinan yang perlu dikembangkan adalah kreativitas.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena berkaitan dengan imajinasi dalam benak anak. Imajinasi anak perlu dikembangkan agar wawasannya bertambah luas. Munandar (2012, hlm.104) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan keluwesan, kelancaran dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. Sedangkan menurut Susanto (2011, hlm.112) menyatakan kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau ide baru yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu masalah, maupun sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang ada. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide dan gagasan baru guna menghasilkan karya seni yang nyata (Wulansari, Jubaedah, dan Zahro, 2018, hlm. 92). Petunjuk penting dalam pengembangan kreativitas ini adalah tujuan kegiatan seni anak bukan untuk melihat hasil tetapi membantu anak-anak untuk berpartisipasi dalam proses kreatif berdasarkan kemampuan mereka. Dalam menggali kreativitas anak, guru hendak memahami psikologi perkembangan anak melalui kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak terlepas dari pentingnya seorang guru. Maka sudah menjadi tugas guru untuk merancang sebuah kegiatan pembelajaran dari mulai metode sampai dengan bahan materi pembelajaran, tidak hanya itu saja guru juga harus kreatif dalam mengemas kegiatan pembelajaran apalagi pada pendidikan anak usia dini. Guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga anak menyerap pengetahuan dengan lebih mudah. Guru juga bisa dikatakan sebagai seseorang yang bisa menghasilkan produk yang berkualitas. Dari stimulus dan rangsangan pembelajaran yang diberikan oleh guru diharapkan anak usia dini senang dan menerima saat kegiatan pembelajaran itu berlangsung dan bisa memiliki rasa kreativitas tinggi. Guru dapat menawarkan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, diintegrasikan ke dalam satu kegiatan yang dibuat berdasarkan tahapan perkembangan anak.

Dari banyaknya metode pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, guru juga bisa memodifikasi metode tersebut dengan bermain, yang dimana dunia anak usia dini masih dalam dunia bermain. Karakter anak usia dini cenderung lebih kepada tahap penasaran kemudian tahap rasa ingin tahu yang tinggi serta selalu ingin mencoba hal yang baru. Keberhasilan ditandai dengan indikator kreativitas seperti rasa ingin tahu, ini mendorong anak-anak untuk mengajukan pertanyaan, mengeksplorasi, dan mengamati bentuk saat dibuat (Herlina, Mulyana & Nurunnisa, 2021). Kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan kepada anak usia dini melalui kegiatan konkret atau jelas dengan pendekatan yang berorientasi dengan bermain, sebagai bentuk kegiatan yang kreatif serta menyenangkan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Dengan kegiatan dan aktivitas tersebut diharapkan anak usia dini bisa memanipulasi, menyelidiki, menjelajahi, mengamati dan berbuat berdasarkan pada pengalamannya

Berdasarkan hasil penelitian awal yang telah dilaksanakan terlihat masih rendahnya kreativitas anak kelompok B di Kober Dahlia. Sisi kreatif anak Kober Dahlia belum

dikembangkan secara optimal untuk menuangkan ide dan pendapatnya, anak-anak masih didorong untuk mengungkapkan pikirannya oleh gurunya, sehingga tanpa bantuan gurunya, anak tidak akan dapat mengungkapkan pendapat dan pikirannya. Pada observasi awal dalam kegiatan seni grafis atau mencetak beberapa anak di Kober Dahlia masih melihat hasil karya temannya.

Berdasarkan masalah tersebut di atas, guru dan peneliti merasa sangat perlu untuk meningkatkan kreativitas anak terkait kegiatan pembelajaran seni grafis dengan teknik mencetak, maka peneliti mencoba berinovasi dengan memanfaatkan bahan ajar limbah sekam padi dengan teknik mencetak yang dikemas secara menarik dan sesuai dengan karakteristik anak kelompok B di Kober Dahlia sehingga dapat memotivasi anak dan guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan dan berinovasi membuat karya seni.

Kegiatan seni dalam pembelajaran merupakan salah satu stimulus yang kreatif. Seni dalam pembelajaran dapat mengaktifkan area-area dalam otak anak. Seni adalah kemampuan untuk menciptakan atau melakukan sesuatu yang dimaksudkan sebagai rangsangan estetis yang memuaskan. Seni merupakan segala perbuatan manusia yang timbul dari sikap seseorang terhadap kehidupan dan begitu indah sehingga dapat menggerakkan jiwa manusia. Adapun menurut Huisman (dalam Mulyani, 2016, hlm.12) mengemukakan seni mempunyai makna filosofis, psikologis dan sosial sekaligus. Dapat disimpulkan bahwa seni adalah keterampilan, kemahiran atau perbuatan yang keluar dari rasa keindahan dalam diri, untuk menghasilkan sesuatu yang indah dan bisa dinikmati atau memuaskan perasaan manusia.

Faktanya, bidang seni mencakup area yang sangat luas. Soetedja (dalam Mulyani, 2016, hlm 30) mengemukakan bahwa ada empat bidang pembelajaran seni, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari dan seni drama. Dalam hal ini guru bisa menggunakan salah satu bidang seni pada kegiatan pembelajaran pendidikan anak usia dini, seperti pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan bidang seni rupa dengan menggunakan bahan sekam padi untuk meningkatkan kreativitas seni rupa melalui teknik mencetak pada kelompok B di Kober Dahlia. Seni rupa merupakan salah satu bagian penting di dunia seni, bahkan seni rupa dianggap sebagai seni tertua yang dikenal dalam peradaban manusia. Kreativitas seni rupa menurut Renzulli (dalam Munandar, 2012, hlm.25) merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik sebagai kemampuan untuk memunculkan ide-ide baru yang dapat diterapkan untuk pemecahan masalah atau untuk melihat hubungan baru antara unsur-unsur yang ada. Pembelajaran seni rupa pada anak usia dini bermanfaat dalam penguatan aspek-aspek perkembangan anak usia dini serta bermanfaat dalam meningkatkan kualitas kecerdasan (*intelligences*) pada anak. Ragam kegiatan seni rupa anak usia dini ada yang sederhana dan ada yang agak rumit. Ada yang menggunakan media tunggal, ada yang menggunakan banyak media.

Seni rupa mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, seni grafis atau mencetak, dll. Pada penelitian ini ragam seni rupa yang diteliti adalah seni rupa dengan memanfaatkan limbah sekam padi dengan teknik mencetak. Teknik cetak adalah bentuk seni yang sangat penting dalam grafis. Sebuah media ekspresi dan visualisasi ide dengan nilai seni yang tinggi. Pada dasarnya, teknik cetak ini memiliki arti yang sederhana dalam grafis. Artinya, teknik untuk mereproduksi sejumlah karya seni dalam jumlah besar atau dalam edisi terbatas. Teknik pencetakan seni rupa biasanya menggunakan bahan media seperti kain kasa, pelat logam, linoleum, dan kayu serta umumnya dicetak di atas media. Namun pada penelitian ini, peneliti mencoba berinovasi dan mengembangkan kreativitas seni rupa dengan teknik mencetak menggunakan bahan limbah sekam padi.

Hasil analisis beberapa jurnal dari tahun yang berbeda, menunjukkan bahwa produk yang menggunakan bahan dasar karton, pelepah daun pisang, wortel, biji-bijian dan daun-daunan menunjukkan kualitas produk terbatas pada hiasan dinding saja dan hasilnya

produk tidak dapat bertahan lama sehingga fungsinya hanya sebagai hasil karya anak yang dapat dinikmati dalam jangka pendek, maka dikembangkan produk bahan ajar limbah sekam padi. Produk didesain lebih kreatif dan inovatif melalui teknik mencetak dengan bahan ajar limbah sekam padi sehingga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak kelompok B di Kober Dahlia.

Hal ini juga dengan pertimbangan bahan limbah sekam padi mudah didapat juga tidak membutuhkan dana yang begitu besar namun dapat menghasilkan karya seni rupa yang berkualitas, bermanfaat dan punya nilai jual. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan penelitian mengembangkan produk berupa bahan ajar limbah sekam padi dengan teknik mencetak untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak kelompok B di Kober Dahlia.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode *Research Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Tujuan penelitian digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan untuk mengetahui layak tidaknya produk yang sedang dikembangkan. Sugiyono (2013, hlm. 407) bahwa penelitian *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Lokasi penelitian dilaksanakan di PAUD Kober Dahlia Kecamatan Cisompet Kabupaten Garut Jawa Barat. Subjek penelitian ini berjumlah 14 anak dengan dibagi dua kelompok yaitu pada uji coba terbatas terdiri dari empat anak dan uji coba luas terdiri dari 10 anak. Tahapan penelitian yang digunakan dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu validasi ahli media dan ahli materi, uji coba terbatas dan uji coba lebih luas. Uji coba terbatas dilakukan pada empat anak dengan tiga kali pertemuan. Uji coba lebih luas dilakukan pada 10 anak dengan lima kali pertemuan.

Untuk memperoleh data penelitian, teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa instrument yaitu observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Teknik analisis pengukuran data yang digunakan adalah menggunakan skala *Guttman* untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ini. Teknik pengolahan analisis data pada penelitian ini dilaksanakan secara kualitatif yang dikategorikan analisis deskriptif dan analisis statistik. Analisis deskriptif dapat dilakukan ketika peneliti hanya ingin menggambarkan data dan sampel, tetapi tidak menarik kesimpulan yang berlaku untuk populasi dari mana sampel dikumpulkan (Siyoto dan Ali, 2015). Menarik kesimpulan dari data yang diperoleh di lapangan atau selama penelitian, kemudian memvalidasi data sesuai dengan tujuan penelitian, dan memperkaya dengan pengetahuan yang diperoleh di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengumpulan data awal sebelum melaksanakan penelitian dilakukan dengan observasi awal kepada guru dan anak. Observasi dilakukan untuk mengkaji dan menguraikan kondisi dan keterbatasan kegiatan belajar mengajar di Kelompok B Kober Dahlia. Observasi awal dilakukan dengan observasi langsung selama proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan hasil observasi terdapat beberapa permasalahan yaitu: 1. Beragamnya karakteristik anak di dalam kelas; 2. Media pembelajaran atau alat permainan yang masih terbatas; 3. Media ajar untuk meningkatkan minat dan bakat khususnya bidang seni masih terbatas; 4. Guru kesulitan dalam merancang metode dan membuat media bahan ajar; 5. Anak cepat bosan dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan potensi masalah yang dihadapi pada anak kelompok B di Kober Dahlia peneliti dan guru mengembangkan bahan ajar berupa limbah dari sekam padi. Deskripsi produk dari media sekam padi ini, yaitu: 1) Sekam padi teksturnya dibuat lebih halus agar mudah di bentuk anak; 2) Anak diberikan kebebasan untuk membuat bentuk karya sekam padi sesuai keinginannya sehingga menghasilkan karya yang beragam; 3) Sekam padi diberi berbagai macam warna agar mampu menarik minat anak; 4) Media sekam padi merupakan media yang ramah lingkungan serta bertahan lama dan baik untuk dijadikan sebagai media ajar dalam mengembangkan minat dan bakat anak khususnya bidang seni rupa dan 5) Guru lebih inovatif dalam membuat media bahan ajar.

Kegiatan selanjutnya, peneliti mulai menyusun RPP yang disusun bersama guru kelompok B Kober Dahlia, kemudian dikonsultasikan dengan kepala sekolah untuk mendapatkan persetujuan dan rekomendasi. Kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengumpulkan data dengan menggunakan metode instrumen yang diidentifikasi oleh peneliti, instrumen dirancang untuk melakukan wawancara dengan orang tua dan guru. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data subjek penelitian dengan tujuan untuk melihat pembelajaran melalui pengembangan bahan ajar limbah sekam padi dengan teknik mencetak dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak kelompok B di Kober Dahlia.

Sebelum melaksanakan penelitian langkah selanjutnya peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu terhadap guru dengan menanyakan kesiapan proses penelitian. Hasil wawancara dengan guru kelompok B Kober Dahlia, menurut guru kelompok B sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru kelompok B Kober Dahlia selalu melakukan tahapan persiapan pembelajaran diantaranya mengidentifikasi tema dan sub-tema kegiatan yang akan dilakukan selama persiapan, menyiapkan rencana rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyiapkan peralatan dan bahan yang akan digunakan dan anak mendapat kesempatan untuk memperhatikan media atau bahan ajar yang disiapkan oleh guru". Kemudian wawancara selanjutnya dilakukan pada orang tua anak, menurut orang tua kegiatan pembelajaran di sekolah baik karena orang tua merasa sekolah dapat memperhatikan dan memahami pada bakat serta minat yang dimiliki anak.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan kepada guru dan orang tua anak tujuan observasi dan wawancara adalah untuk melihat kegiatan belajar, melihat kelengkapan media yang menunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian tahap pertama observasi dilakukan pada guru, hasil dari observasi pada guru yaitu: a) kegiatan pembelajaran di sekolah sudah berjalan sesuai dengan aturan dan perencanaan yang telah dibuat; b) Terbatasnya media ajar yang diperlukan untuk mengembangkan minat dan bakat pada anak; c) Kualifikasi pendidikan sangat mempengaruhi terbatasnya ide-ide kreatif dalam pemanfaatan media bahan alam yang ada dilingkungan sekitar.

Tahap berikutnya pengembangan bahan ajar limbah sekam padi untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak kelompok B melalui kegiatan mencetak dilaksanakan 3 tahap, yaitu validasi ahli media dan ahli materi, uji coba terbatas dan uji coba lebih luas. Tahap pertama adalah validasi ahli media dan ahli materi sebelum di uji cobakan kepada anak kelompok B Kober Dahlia.



Gambar 1 Desain Produk Awal

Berdasarkan gambar 1 di atas peneliti dan guru terlebih dahulu membuat atau mendesain produk awal untuk divalidasi. Adapun hasil validasi tahap pertama dan revisi dari ahli media dan ahli materi yang harus diperbaiki yaitu desain produk dibuat harus lebih bervariasi supaya pemanfaatan hasil produk lebih tepat guna dan tidak hanya sekedar pajangan hasil karya anak saja.

Setelah mendapatkan revisi, komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media, peneliti dan guru memperbaiki desain produk awal hasil validasi tahap pertama untuk di validasi oleh ahli materi dan ahli media, seperti terlihat pada gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2 Hasil Revisi Desain Produk Awal

Hasil validasi tahap kedua menunjukkan bahwa bahan ajar limbah sekam padi dikembangkan melalui serangkaian validasi oleh ahli materi dan dinyatakan layak. Kelayakan produk berdasarkan hasil evaluasi ahli materi dan ahli media yang menyatakan bahan limbah sekam padi layak digunakan sebagai bahan ajar di sekolah karena aman bagi anak, mudah didapat, tidak memerlukan dana yang besar. Hasilnya, bahan ajar limbah sekam padi yang dikembangkan melalui serangkaian uji coba dan validasi oleh ahli materi terbukti sangat layak. Uji coba lapangan awal mendapatkan persentase 80.36% termasuk ke dalam kategori layak. Uji coba lapangan utama mendapatkan persentase 87.58% termasuk ke dalam kategori layak, kemudian uji coba lapangan

operasional mendapatkan persentase 92.45% termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar limbah sekam padi dengan teknik mencetak untuk meningkatkan kreativitas seni rupa untuk media ajar anak Kelompok B di Kober Dahlia layak untuk digunakan dan di ujicobakan kepada anak kelompok B di Kober Dahlia.

Tahap kedua adalah uji coba terbatas yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Uji coba terbatas dilakukan pada empat anak, kendala-kendala yang didapat pada pertemuan pertama yaitu anak mengalami kesulitan dalam mencetak dan membuat bentuk dari sekam padi, anak kurang kreatif dalam membuat cetakan bentuk dari sekam padi, anak cenderung kurang memahami saat peneliti sedang menerangkan di depan kelas. Kemudian pada pertemuan kedua peneliti melakukan hal yang baru agar anak lebih tertarik yaitu dengan cara sekam padi diberi beberapa macam warna agar lebih menarik, disediakan alat cetak dengan berbagai bentuk dan anak diberikan penjelasan ulang dengan cara dan teknik yang lebih detail serta anak diberikan semangat dan motivasi. Di pertemuan ketiga semua anak mampu menyelesaikan tugas mencetak dengan baik pada kegiatan *finishing* orang tua dilibatkan untuk mendampingi memoles bentuk yang dibuat oleh anak pada saat kegiatan mencetak. Dengan lem kayu bentuk dipoles supaya lebih rapi, mengkilat dan terlihat lebih menarik sehingga memiliki nilai jual, seperti yang terlihat pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3 Dokumentasi Kegiatan Mencetak pada Ujicoba Terbatas

Tahap ketiga adalah tahap uji coba lebih luas yang dilaksanakan selama lima kali pertemuan. Uji coba lebih luas dilakukan pada 10 anak, pada uji ini anak cenderung menyukai dan memahami serta tahu apa yang mereka ingin buat. Hal ini dikarenakan media sebelumnya sudah di revisi baik dari segi tekstur, pemberian warna serta alat cetak yang bervariasi. Indikator penilaian yang diberikan dalam uji coba luas pada kreativitas seni rupa anak kelompok B di Kober Dahlia dalam kegiatan mencetak yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (keterperincian) dan *sensitivity* (kepekaan).

Pada pertemuan pertama guru menilai anak dengan aspek *fluency* (kelancaran), hasilnya dalam hal ini pada aspek *fluency* (kelancaran) anak mendapat nilai dengan presentase 80%. Pada pertemuan kedua guru menilai anak dengan aspek *flexibility* (keluwesan), hasilnya pada aspek *Flexibility* (Keluwesanan) mendapat nilai dengan presentase 78%. Pada pertemuan ketiga guru menilai anak dengan aspek *originality* (keaslian), hasilnya pada aspek *originality* (keaslian) anak mendapat nilai dengan presentase 78%. Pada pertemuan keempat guru menilai anak dengan aspek *elaboration* (keterperincian), hasilnya pada aspek *elaboration* (keterperincian) anak mendapat nilai dengan presentase 88%. Pada pertemuan terakhir atau kelima guru menilai anak dengan aspek *sensitivity* (kepekaan),

hasilnya pada aspek *sensitivity* (kepekaan) mendapat nilai dengan presentase 90%. Untuk mencari rata-rata dan kelayakan pengembangan bahan ajar limbah sekam padi dan untuk mengetahui hasil kreativitas anak maka akan dibuat tabel, yaitu:

Tabel 1 Hasil Rekapitulasi Data Uji Coba Luas Anak dalam Kegiatan Mencetak

Aspek Kreativitas	Persentase (%)
<i>Fluency</i> (Kelancaran)	80%
<i>Flexibility</i> (Keluwesasan)	78%
<i>Originality</i> (Keaslian)	78%
<i>Elaboration</i> (Keterperincian)	88%
<i>Sensitivity</i> (Kepekaan)	90%
Rata-rata	80.28%

Hasil nilai rekapitulasi data kreativitas pada anak kelompok B Kober Dahlia dengan rata-rata nilai presentase 80,28% dengan kata lain pengembangan bahan ajar limbah sekam padi mampu meningkatkan kreativitas seni rupa anak kelompok B Kober Dahlia dengan kegiatan mencetak. Dari hasil percobaan dapat dikatakan bahwa media sekam padi ini cocok sebagai media bahan ajar dan mampu meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui kegiatan mencetak di kelompok B Kober Dahlia.

Pembahasan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah limbah sekam padi, tujuan dari pengembangan media ajar ini meningkatkan nilai limbah yang bisa digunakan dan layak serta aman bagi anak untuk dijadikan media pembelajaran yang edukatif di sekolah. Berdasarkan hasil pengumpulan data awal, perlu dikembangkan bahan ajar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi anak Kelompok B. Bahan ajar limbah sekam padi yang dikembangkan mampu mengembangkan kreativitas seni pada anak, mengatasi permasalahan belajar dan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, penuh dengan tantangan dan aman buat anak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Suyadi (2010, hlm. 12) yang mengemukakan bahwa lingkungan yang harus diciptakan pada pendidikan anak usia dini mencakup beberapa prinsip yaitu harus menarik dan menyenangkan, kemudian memberikan tantangan namun harus memperhatikan keamanan serta kenyamanan bagi anak.

Dalam pengembangan media ini ditemukan beberapa masalah terkait media bahan ajar sekam padi, yaitu produk tidak bisa bertahan lama jika disimpan di tempat yang lembab dan bahan ajar limbah sekam padi kurang menarik. Namun permasalahan dapat diperbaiki dengan merevisi media tersebut, yaitu produk tersebut dijemur sampai benar-benar kering, pemberian berbagai macam warna pada sekam padi, menyediakan beragam bentuk dan tekstur limbah sekam padi dibuat lebih lembut sehingga hasilnya tidak hanya lebih menarik tetapi juga memiliki nilai jual dengan tetap memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak saat proses dan pemanfaatan media limbah sekam padi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ismail (2009, hlm. 146) yang menyatakan bahwa pemilihan alat serta perlengkapan belajar sebaiknya memperhatikan ciri-ciri sebagai berikut, yaitu desain media yang mudah dan sederhana, multifungsi, menarik, berukuran besar serta mudah digunakan, tahan lama, dan tidak membahayakan anak.

Berdasarkan potensi masalah yang dihadapi pada anak kelompok B di Kober Dahlia peneliti dan guru mengembangkan bahan ajar berupa limbah dari sekam padi dan mendesain produk tersebut. Kemudian produk tersebut di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar limbah sekam padi yang telah dikembangkan melalui serangkaian uji coba serta validasi ahli materi dan media dinyatakan sangat layak dengan memenuhi keefektifan, kevalidan dan kepraktisan bahan ajar

sekam padi tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian Mukholifah, Tisngati, dan Ardhyantama (2020) dengan kesimpulan berdasarkan tinjauan ahli terhadap materi dan media, serta tanggapan anak-anak, disimpulkan bahwa materi ini disusun dengan sangat baik atau memenuhi kriteria relevansi, kepraktisan, dan keefektifan yang dapat dilakukan. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar limbah sekam padi dengan teknik mencetak untuk meningkatkan kreativitas seni rupa untuk media ajar anak Kelompok B di Kober Dahlia layak untuk digunakan dan diujicobakan kepada anak kelompok B di Kober Dahlia

Setelah dilakukan uji coba terbatas selama 3 kali pertemuan dan uji coba luas selama 5 kali pertemuan pada anak kelompok B Kober Dahlia kreativitas seni rupa anak terjadi peningkatan sangat baik dibandingkan sebelum uji coba dilakukan. Hasil nilai rekapitulasi data kreativitas pada anak kelompok B Kober Dahlia dengan rata-rata nilai presentase 80.28% dengan kata lain pengembangan bahan ajar limbah sekam padi mampu meningkatkan kreativitas seni rupa anak kelompok B Kober Dahlia dengan teknik mencetak. Hal ini karena anak-anak siap untuk terlibat dalam kegiatan belajar dan menikmati kegiatan pembelajaran melalui bahan ajar berupa limbah dari sekam padi yang di desain oleh guru. Sejalan dengan hasil studi dari Nisa (2020, hlm.231) menyatakan bahwa efektivitas komunikasi guru mendorong motivasi belajar bagi anak usia dini dengan cara memberi empati dan dukungan. Dari hasil uji coba yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa media sekam padi ini layak untuk dijadikan sebagai media bahan ajar dan mampu meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui teknik mencetak di kelompok B Kober Dahlia. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa anak lebih tertarik pada media sekam padi yang telah diberi beragam warna, anak lebih bervariasi dalam mencetak berbagai bentuk menggunakan sekam padi yang teksturnya lebih halus dan kegiatan mencetak lebih mudah dipahami dan diminati anak. Sebagaimana hasil pengembangan Supriyenti (2013) untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui aktivitas mencetak menggunakan bahan alam pada PAUD Aisyiyah Lansano Pesisir Selatan mengalami dampak yg signifikan terhadap kreativitas anak dimana anak saat diberikan kebebasan untuk membuat bentuk karya sekam padi sesuai keinginannya dapat menghasilkan karya yang beragam yang menunjukkan kreativitas anak yang tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan potensi masalah yang dihadapi anak kelompok B, hasil dari pengembangan produk limbah sekam padi dinyatakan layak untuk dijadikan media mengajar di sekolah setelah mendapat validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pengembangan produk yang ramah lingkungan serta memiliki nilai ekonomis yang tinggi, tidak hanya kreativitas anak saja yang di dapat dari hasil pengembangan produk tersebut, tapi anak juga belajar bagaimana cara mengolah limbah menjadi suatu produk atau bentuk yang bermanfaat bagi semua orang. Peningkatan kreativitas seni rupa anak kelompok B dengan menggunakan bahan ajar limbah sekam padi setelah dilakukan penelitian dengan uji coba terbatas dan lebih luas mengalami peningkatan yang baik. Peningkatan kreativitas dilihat dari hasil nilai rekapitulasi data kreativitas pada anak kelompok B Kober Dahlia dengan rata-rata nilai presentase 80.28%, dengan 5 indikator dalam kegiatan mencetak yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (keterperincian) dan *sensitivity* (kepekaan). Peningkatan kreativitas ditandai dengan anak mampu mencetak berbagai bentuk karya dari sekam padi, selain yang harus dibuat sesuai intruksi, anak juga mampu membuat karya dengan mencetak sesuai dengan ide imajinasi yang dimiliki anak, dengan kata lain pengembangan bahan ajar limbah sekam padi mampu meningkatkan kreativitas seni rupa anak kelompok B Kober Dahlia dengan teknik mencetak.

REFERENSI

- Herlina, L., Mulyana, E., & Nurunnisa, R. (2021). Pembelajaran Seni Menggambar Bebas Dalam Rangka Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(2), 200-206. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i2.p%25p>
- Ismail, A. (2009). *Eduction Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1 (4). 673-682. <http://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/390>
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Munandar, U. (2012). *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Nisa, K., & Sujarwo, S. (2020). Efektivitas Komunikasi Guru terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 229-240. [10.31004/obsesi.v5i1.534](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.534)
- Siyoto & Ali. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Supriyenti, A. (2013). Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Mencetak Dengan Bahan Alam Di PAUD Aisyiyah Lansano Pesisir Selatan. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(2). 15-34. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i2.2387>
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi.
- Wulansari, R., Jubaedah, D. S., & Zahro, I. F. (2018). Penerapan Teknik Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Kegiatan Menggambar Pada Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(3), 89-94. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i3.p89-94>