

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PEMANFAATAN LIMBAH

Lailatus Sa'adah Ramadhani¹, Nadiyah², Kaspul Anwar³, Fitriah⁴

^{1,2,3,4}Institut Agama Islam Muhammad Azim Jambi

Email: nadiyah@iaima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pemanfaatan limbah kertas daun dan plastik (KDP) dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Buah Hati Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa melalui tindakan pembelajaran yang inovatif. Sebelum intervensi KDP, kreativitas anak-anak sebagian besar berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Pada tahap prasiklus, anak-anak menunjukkan keterbatasan dalam menghasilkan bentuk, rasa ingin tahu, dan kemampuan mencipta secara mandiri. Implementasi KDP dalam pembelajaran menunjukkan dampak positif pada kreativitas anak-anak. Pada Siklus I, meskipun ada peningkatan, anak-anak masih membutuhkan bantuan dalam berkarya. Namun, pada Siklus II, sebagian besar anak berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Teknik seperti semprotan warna dan jiplak daun lebih efektif dalam merangsang kreativitas dibandingkan teknik sebelumnya. Hasil akhir menunjukkan bahwa penggunaan KDP secara signifikan meningkatkan kemampuan anak dalam menghasilkan bentuk, rasa ingin tahu, dan kemandirian dalam proses kreatif. Penelitian ini menekankan pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk memaksimalkan pengembangan keterampilan kreatif dan kemandirian anak di usia dini.

Kata kunci: Limbah Kertas Daun dan Plastik, Kreativitas Anak, Pembelajaran Inovatif

ABSTRACT

This research examines the utilization of Paper, Leaves, and Plastic (KDP) waste in learning to enhance the creativity of 5-6-year-old children at Buah Hati Kindergarten in Jambi City. This research uses the Classroom Action Research (CAR) method, designed to improve the process and outcomes of student learning through innovative learning actions. Before the KDP intervention, the children's creativity was mostly in the "Not Yet Developing" (BB) and "Starting to Develop" (MB) categories. In the pre-cycle stage, children showed limitations in producing shapes, curiosity, and independent creative abilities. The implementation of KDP

in learning showed a positive impact on children's creativity. In Cycle I, there was an increase, children still creating works. However, in Cycle II, most children were in the "Developing as Expected" (BSH) and "Developing Very Well" (BSB) categories. Techniques such as spray painting and leaf rubbing were more effective in stimulating creativity compared to previous techniques. The final results show that the use of KDP significantly improved children's ability to produce shapes, curiosity, and independence in the creative process. This research emphasizes the importance of innovation in teaching methods to maximize the development of creative skills and independence in young children.

Keywords: Leaf and Plastic Paper Waste, Child Creativity, Innovative Learning.

PENDAHULUAN

Tujuan dari program kegiatan belajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah untuk membantu menciptakan landasan bagi perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan bagi anak-anak untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka dan untuk mendukung pertumbuhan serta perkembangan mereka di masa depan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan bentuk pembinaan yang diberikan kepada anak-anak mulai dari lahir hingga usia enam tahun, dengan tujuan untuk memberikan bimbingan pendidikan yang akan memfasilitasi pertumbuhan fisik dan mental mereka, sehingga anak-anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan berikutnya¹. Menurut regulasi yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tahun 2014, yaitu Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan bahwa implementasi Program PAUD melibatkan integrasi dari berbagai layanan, seperti pendidikan, pengasuhan, perlindungan, kesehatan, dan gizi. Program ini dijalankan melalui berbagai bentuk satuan atau program, seperti Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS)².

Dalam upaya pengembangan anak, terdapat lima aspek penting yang perlu diperhatikan, termasuk aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, moral, dan fisik motorik. Dari berbagai aspek perkembangan tersebut, penting untuk memberikan perhatian khusus pada aspek fisik motorik karena melalui perkembangan fisik motorik ini, anak belajar memahami gerakan sederhana yang diperlukan dalam aktivitas sehari-hari³. Anak Usia Dini merupakan fase perkembangan yang

¹Sugiarto, S. (2021). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Muhtadiin*, 7(01), 185-201.

²Kemendikbud (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kemendikbud.

³Hasan, Maimunah. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Diva Press.

memiliki ciri khasnya sendiri. Rentang usia 0 hingga 5 tahun dalam kategori anak usia dini sering disebut sebagai masa keemasan atau golden age. Masa ini dianggap sebagai waktu yang sangat penting untuk memberikan dasar yang kuat kepada anak dan menggali seluruh potensi kecerdasannya. Sesuai dengan Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, pendidikan anak usia dini merupakan usaha pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun melalui stimulasi pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental mereka, sehingga anak siap secara psikologis untuk melanjutkan ke tahapan pendidikan berikutnya.⁴

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan rangkaian baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas mengacu pada kemampuan untuk menciptakan kombinasi baru dari elemen-elemen yang telah ada sebelumnya. Tingkat kreativitas dapat bervariasi, tergantung pada jumlah ide baru yang dapat dihasilkan dalam suatu waktu tertentu⁵. Dalam kreativitas anak, perlu memiliki keingintahuan yang tinggi, kemampuan berimajinasi, senang menjelajahi lingkungan, sering mengajukan pertanyaan, eksperimental, terbuka terhadap rangsangan baru, berminat melakukan berbagai aktivitas, ingin mendapatkan pengalaman baru, dan tidak pernah merasa bosan. Menjadi kreatif juga penting bagi anak usia dini untuk menambah keseruan dalam bermain⁶.

Anak memperoleh pengalaman tentang lingkungan melalui kemampuannya dalam melihat, mendengar, mencium, dan meraba. Oleh karena itu, tujuan pendidikan pada masa anak-anak adalah untuk meningkatkan kesadaran sensorik mereka⁷. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih. Dari beberapa penelitian tentang kreativitas, menunjukkan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Maka dari itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini⁸. Dongeng dan bercerita menjadi media lain bagi anak-anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka, mengembangkan narasi dan karakter yang mereka ciptakan sendiri dinamika lingkungan sekolah, bukan bersifat otoriter⁹. Permainan konstruktif melengkapi deretan ekspresi

⁴ Musari Dalyono, *Psikologi Pendidikan Islam, Cirebon*, vol. 4, 2015.

⁵ Diharjo, A. K. (2022). *Manajemen Inovasi dan Kreativitas. Yogyakarta: Gerbang Media Aksara.*

⁶ M I Kasim, "Pengaruh Inovasi Dan Kreativitas Pengajaran Terhadap Kinerja Guru Sd Inpres Samata Kabupaten Gowa," *Economics Bosowa*, 2020, <http://www.economicsbosowa.unibos.id/index.php/eb/article/view/324>.

⁷ Salim, Email. (2001). *Mengembangkan Kreativitas*. Jakarta: Pustaka Populer.

⁸ Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200.

⁹ Cahyaningrum, A., Istiyati, S., & Palupi, W. (2020). Kegiatan Mozaik Dengan Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(1), 32-45.

keaktivitas anak-anak. Dalam permainan ini, mereka menggunakan berbagai bahan seperti balok, pasir, atau lego untuk membangun sesuatu yang baru¹⁰. Dua jenis permainan konstruktif yang paling banyak digemari membuat benda dan menggambar. Pada kegiatan membuat benda dan menggambar ini pun bervariasi yang nyata dalam frekuensi keterlibatan anak-anak dalam keterlibatan ini. Misal: anak menggambar sendiri sesuai imajinasinya¹¹.

Kertas Daun dan Plastik (KDP) adalah salah satu jenis limbah yang paling umum ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun, limbah ini biasanya tidak dikelola dengan baik dan dapat menjadi salah satu sumber pencemaran lingkungan. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk mengelola limbah ini secara lebih baik dan mengintegrasikan dalam proses pembelajaran. Metode melipat, melukis, dan menempel telah menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak-anak dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen-elemen visual dan praktik, metode ini tidak hanya memfasilitasi ekspresi kreatif, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Ketika anak-anak dilibatkan dalam aktivitas melipat, mereka belajar untuk mengikuti instruksi, meningkatkan keterampilan motorik halus, dan mengasah pemikiran spasial¹².

Banyak hal atau benda yang dapat dipilih, dikembangkan, dan dimanfaatkan sebagai media dalam kegiatan pengembangan kreativitas. Media barang bekas dapat berupa koran, kertas, botol, bungkus makanan, wadah makanan yang sudah tidak terpakai atau dikenal Limbah KDP (Kertas, Daun dan Plastik). Pemilihan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat anak untuk bereksplorasi menggunakan media dan berimajinasi melalui suatu benda nyata. Pembelajaran yang berkesan pada anak juga bergantung pada kreativitas guru dalam memanfaatkan media sehingga dapat melibatkan seluruh indra anak baik penglihatan, pendengaran, gerak dan hati anak dalam proses pembelajaran yang kreatif. Hal ini tentunya akan meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan hal tersebut, kajian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum pemanfaatan Kertas Daun dan Plastik (KDP) pada pembelajaran untuk meningkatkan di TK Buah Hati Kota Jambi serta apakah pemanfaatan Kertas Daun dan Plastik (KDP) pada

¹⁰Cahyaningrum, A., Istiyati, S., & Palupi, W. (2020). Kegiatan Mozaik Dengan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(1), 32-45.

¹¹Cahyaningrum, A., Istiyati, S., & Palupi, W. (2020). Kegiatan Mozaik Dengan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(1), 32-45.

¹²Munawarah, Z., Firdausih, A., & Oktaria, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Melipat Kertas Origami pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dahlia Dasan Lekong Tahun Pelajaran 2023/2024. *Sintesis: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 11-18.

pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Buah Hati Kota Jambi.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) merupakan jenis penelitian yang dilakukan oleh guru dalam bentuk tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki proses dan hasil belajar siswa¹³. Tindakan tertentu yang dimaksud dalam PTK bukanlah tindakan seperti mengerjakan pekerjaan rumah (PR), lembar kerja siswa (LKS), ataupun tugas menghafalkan materi dan rumus-rumus. Tindakan di sini merujuk pada suatu kegiatan yang secara khusus disusun oleh guru untuk dilaksanakan siswa guna memperbaiki proses pembelajaran di kelas¹⁴. Jenis penelitian melalui penelitian tindakan kelas. Istilah dalam bahasa Inggris adalah *classroom Action Research (CAR)*¹⁵. PTK bertujuan memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan guru serta mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan, sekaligus mencari jawaban ilmiah bagaimana hal tersebut dapat dipecahkan dengan tindakan yang dilakukan¹⁶.

Dalam tahap evaluasi, data yang dikumpulkan dari instrumen evaluasi kreativitas dan observasi dianalisis untuk mengetahui bagaimana limbah KDP mempengaruhi kreativitas anak-anak. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif dan analisis korelasi untuk mengetahui hubungan antara pemanfaatan limbah KDP dengan kreativitas anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap prasiklus, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) dalam hal kemampuan menghasilkan bentuk, rasa ingin tahu, dan kemandirian. Ini sejalan dengan teori perkembangan kreativitas yang menyatakan bahwa pada usia dini, anak-anak masih dalam tahap awal dalam mengembangkan keterampilan kreatif dan eksploratif mereka. Menurut teori Jean Piaget anak-anak pada usia 5-6 tahun berada dalam tahap operasional konkret, di mana mereka mulai memahami konsep-konsep sederhana dan mengembangkan keterampilan motorik halus¹⁷. Dalam Siklus I, terdapat kemajuan pada indikator kemampuan menghasilkan bentuk dan rasa ingin tahu yang besar, namun masih ada anak-anak

¹³ D Febriyanti, *Pembinaan Dan Pengembangan PTK, Kenaikan Pangkat, Evaluasi Dan Peran Guru Dalam Administrasi PTK* (osf.io, 2019), <https://osf.io/preprints/dau3q/>.

¹⁴ Rustiyarso, & Wijaya, T. (2023). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Sukatani, Depok: PT. Huta Parhapuran.

¹⁵ Arikunto, Suharsimi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

¹⁶ Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D*. Jakarta: PT Gramedia.

¹⁷ Babullah, Rubi. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran." *Jurnal Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 131-152

yang memerlukan bantuan untuk menciptakan sendiri tanpa dukungan. Data prasiklus menunjukkan bahwa anak-anak belum sepenuhnya menguasai keterampilan ini, yang mencerminkan kebutuhan untuk intervensi yang lebih terstruktur dan terencana untuk merangsang kreativitas mereka. Teori Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal menjelaskan bahwa anak-anak belajar paling efektif ketika mereka menerima dukungan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terampil¹⁸.

Observasi yang dilaksanakan pada tahap prasiklus mengungkapkan suatu fenomena yang signifikan, di mana mayoritas peserta didik masih berada pada level Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) dalam tiga aspek fundamental, yaitu kemampuan menghasilkan bentuk (produktivitas kreatif), rasa ingin tahu (curiosity), dan kemandirian (autonomy). Kondisi empiris ini secara teoretis memperoleh justifikasinya dalam teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menegaskan bahwa anak pada rentang usia 5-6 tahun tengah berada dalam fase operasional konkret. Pada tahap ini, proses berpikir anak masih sangat terikat pada manipulasi objek fisik dan pengalaman langsung, sehingga kapasitas untuk berimajinasi, berinovasi, dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan secara mandiri masih dalam taraf pembentukan awal. Kemampuan motorik halus yang belum sepenuhnya terlatih juga turut berkontribusi terhadap keterbatasan mereka dalam mentransformasi ide-ide abstrak menjadi suatu bentuk karya yang nyata. Dengan demikian, temuan prasiklus ini bukanlah suatu anomali, melainkan cerminan dari karakteristik perkembangan alami yang masih memerlukan stimulasi sistematis dan lingkungan yang kondusif untuk mencapai tahap optimasi.

Merujuk pada temuan awal tersebut, menjadi imperatif untuk merancang suatu intervensi edukatif yang tidak hanya terstruktur namun juga bersifat developmentally appropriate. Di sinilah teori Zone of Proximal Development (ZPD) yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky menawarkan perspektif yang sangat relevan¹⁹. Vygotsky berargumen bahwa terdapat celah antara apa yang dapat dicapai anak secara independen dan apa yang dapat dicapainya dengan bimbingan seorang ahli atau kolaborasi dengan teman sebaya yang lebih kompeten. Oleh karena itu, desain pembelajaran pada Siklus I diformulasikan untuk secara sengaja menyediakan scaffolding atau dukungan bertahap yang memungkinkan anak-anak memasuki zona perkembangan terdekat mereka. Intervensi ini dirancang dengan aktivitas-aktivitas yang bersifat terbuka (open-ended), menantang, namun tetap mempertimbangkan kemampuan awal anak. Peran pendidik dalam konteks ini

¹⁸Asma, N., Noviyanti, N., & Khairunnisak, K. (2022). Pengaruh Teori Belajar Vygotsky Pada Materi Aljabar Linier Terhadap Self-Efficacy Mahasiswa Prodi Informatika. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 496-503.

¹⁹ Jaime E. Martinez, *The Search for Method in STEAM Education, The Search for Method in STEAM Education*, 2017, <https://doi.org/10.1007/978-3-319-55822-6>.

adalah sebagai fasilitator yang memberikan modeling, mengajukan pertanyaan-pertanyaan provokatif untuk memicu rasa ingin tahu, dan memberikan bantuan yang bersifat sementara, yang secara bertahap akan dikurangi seiring dengan menguatnya kemandirian dan kepercayaan diri anak.

Implementasi dari serangkaian tindakan pada Siklus I menunjukkan dinamika perkembangan yang cukup menggembirakan, meskipun belum sepenuhnya homogen dan optimal. Terjadi kemajuan yang signifikan, khususnya pada indikator kemampuan menghasilkan bentuk dan rasa ingin tahu. Sejumlah anak mulai mampu mengeksplorasi material dengan lebih variatif, menghasilkan karya dengan bentuk yang lebih kompleks, serta menunjukkan antusiasme melalui pertanyaan-pertanyaan dan eksperimen aktif. Namun, analisis mendalam mengindikasikan bahwa kemajuan ini seringkali masih bersifat dependen terhadap kehadiran dan validasi dari pendidik. Sebagian anak masih memerlukan afirmasi dan bimbingan langsung untuk memulai suatu tugas atau untuk mengatasi kebuntuan (*frustration point*), yang mengindikasikan bahwa indikator kemandirian belum mengalami peningkatan sepesat dua indikator lainnya. Pola hasil ini mengonfirmasi postulat Vygotsky bahwa pembelajaran adalah proses sosial, dan internalisasi keterampilan membutuhkan waktu serta praktik yang berulang. Keberhasilan dalam aspek tertentu di Siklus I sekaligus menyoroti area yang memerlukan pendekatan berbeda, yaitu membangun kepercayaan diri internal anak untuk berkarya tanpa selalu bergantung pada dukungan eksternal.

Temuan dari Siklus I memberikan implikasi pedagogis yang krusial untuk perencanaan siklus tindakan selanjutnya. Kemajuan yang terjadi membuktikan efektivitas penerapan prinsip-prinsip ZPD dan scaffolding dalam konteks stimulasi kreativitas. Akan tetapi, adanya variasi respons dan ketergantungan pada pendidik menuntut adanya diversifikasi strategi. Untuk lebih mematangkan kemandirian, diperlukan pendekatan yang lebih menitikberatkan pada penguatan internal locus of control dan resiliensi anak. Aktivitas perlu dirancang untuk memberikan ruang yang lebih luas bagi anak untuk mengambil inisiatif, membuat pilihan, dan belajar dari kesalahan (*trial and error*) dalam lingkungan yang aman dan suportif. Teknik questioning juga perlu dikembangkan dari sekadar memicu rasa ingin tahu menjadi pertanyaan yang mendorong evaluasi diri dan pemecahan masalah mandiri (*self-guided problem solving*). Dengan demikian, Siklus II tidak hanya berfungsi sebagai kelanjutan, tetapi sebagai proses penyempurnaan yang secara spesifik menargetkan penguatan agensi anak (*child's agency*), sehingga ketiga indikator—produktivitas, *curiosity*, dan *autonomy*—dapat berkembang secara lebih seimbang dan integral, sesuai dengan potensi maksimal yang dapat dicapai setiap anak.

KESIMPULAN

Sebelum pemanfaatan Kertas Daun dan Plastik (KDP), kreativitas anak-anak usia 5-6 tahun di TK Buah Hati Kota Jambi menunjukkan variasi yang signifikan. Data dari prasiklus menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak berada dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) dalam indikator "kemampuan menghasilkan suatu bentuk," "rasa ingin tahu yang besar," dan "kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan." Hal ini menandakan bahwa kreativitas anak-anak pada awalnya masih terbatas dan menunjukkan kebutuhan untuk pendekatan yang lebih efektif dalam merangsang kreativitas dan minat mereka. Pemanfaatan Kertas Daun dan Plastik (KDP) pada pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak-anak usia 5-6 tahun di TK Buah Hati Kota Jambi.

Data dari Siklus I dan Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam semua indikator kreativitas setelah penerapan KDP. Pada Siklus II, tidak ada anak yang berada dalam kategori BB, dan sebagian besar anak-anak menunjukkan perkembangan yang baik, dengan banyak dari mereka berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Ini menunjukkan bahwa KDP berhasil merangsang kreativitas anak-anak dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menciptakan bentuk dan mengembangkan rasa ingin tahu. Anak menjadi lebih antusias dan aktif dalam menciptakan karya dari bahan tidak terpakai, menunjukkan keberanian mencoba ide baru, serta mampu mengembangkan kreasi secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan pendapat Munandar bahwa kreativitas anak dapat tumbuh optimal melalui kegiatan yang menstimulasi eksplorasi dan imajinasi²⁰. Selain itu, pembelajaran berbasis lingkungan dan bahan bekas dinilai efektif dalam membentuk kemampuan berpikir divergen pada anak usia dini²¹. Oleh karena itu, pemanfaatan limbah KDP bukan hanya mendukung kreativitas, tetapi juga menanamkan nilai cinta lingkungan sejak dini.

²⁰Munandar (2019) menyatakan bahwa kreativitas anak berkembang melalui aktivitas bebas yang merangsang daya pikir dan imajinasi.

²¹Yunita dan Hadi (2020) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis bahan bekas dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan kepekaan lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asma, N., Noviyanti, N., & Khairunnisak, K. (2022). Pengaruh Teori Belajar Vygotsky Pada Materi Aljabar Linier Terhadap Self-Efficacy Mahasiswa Prodi Informatika. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 496-503.
- Babullah, Rubi. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran." *Jurnal Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 131-152
- Cahyaningrum, A., Istiyati, S., & Palupi, W. (2020). Kegiatan Mozaik Dengan Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(1), 32-45.
- Dalyono, Musari. *Psikologi Pendidikan Islam*. Cirebon. Vol. 4, 2015.
- Diharto, A. K. (2022). Manajemen Inovasi dan Kreativitas. *Yogyakarta: Gerbang Media* Aksara.
- D Febriyanti, *Pembinaan Dan Pengembangan PTK, Kenaikan Pangkat, Evaluasi Dan Peran Guru Dalam Administrasi PTK* (osf.io, 2019), <https://osf.io/preprints/dau3q/>.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200.
- Fadli, Muhammad R. "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *Humanika* 21, no. 1 (2021): 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Febriyanti, D. *Pembinaan Dan Pengembangan PTK, Kenaikan Pangkat, Evaluasi Dan Peran Guru Dalam Administrasi PTK*. osf.io, 2019. <https://osf.io/preprints/dau3q/>.
- Hasan, Maimunah. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Diva Press.
- Jaime E. Martinez, *The Search for Method in STEAM Education, The Search for Method in STEAM Education*, 2017, <https://doi.org/10.1007/978-3-319-55822-6>.
- Kasim, M I. "Pengaruh Inovasi Dan Kreativitas Pengajaran Terhadap Kinerja Guru Sd Inpres Samata Kabupaten Gowa." *Economics Bosowa*, 2020. <http://www.economicsbosowa.unibos.id/index.php/eb/article/view/324>.
- Kemendikbud (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kemendikbud.
- Martinez, Jaime E. *The Search for Method in STEAM Education. The Search for Method in STEAM Education*, 2017. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-55822-6>.

- M I Kasim, "Pengaruh Inovasi Dan Kreativitas Pengajaran Terhadap Kinerja Guru Sd Inpres Samata Kabupaten Gowa," *Economics Bosowa*, 2020, <http://www.economicsbosowa.unibos.id/index.php/eb/article/view/324>.
- Munawarah, Z., Firdausih, A., & Oktaria, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Melipat Kertas Origami pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dahlia Dasan Lekong Tahun Pelajaran 2023/2024. *Sintesis: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 11-18.
- Munandar (2019) menyatakan bahwa kreativitas anak berkembang melalui aktivitas bebas yang merangsang daya pikir dan imajinasi.
- Rustiyarso, & Wijaya, T. (2023). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Sukatani, Depok: PT. Huta Parhapuran.
- Salim, Email. (2001). *Mengembangkan Kreativitas*. Jakarta: Pustaka Populer.
- Sugiarto, S. (2021). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa melalui Pendidikan Anak Usia DinI. *Jurnal Muftadiin*, 7(01), 185-201.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D*. Jakarta: PT Gramedia.
- Yunita dan Hadi (2020) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis bahan bekas dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan kepekaan lingkungan.