

Submitted:
24-04-2021

Revised:
26-04-2021

Accepted:
24-05-2021

Published:
25-05-2021

Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Media Bahan Bekas

Cicik Setyowati
TK Dharma Wanita Jampiroso
irgifah^ozi243@gmail.com

Abstrak

Anak-anak mempunyai dunia bermain dan belajar yang melibatkan semua panca indera. Bermain identik dengan kegiatan yang menyenangkan, menggembirakan, serta dipenuhi suasana suka dan ceria. Bermain yang dilakukan anak membutuhkan alat dan bahan penunjang. Salah satu sarana penunjang pembelajaran itu dengan sumber belajar anak di TK, RA maupun KB. Sumber belajar anak TK, Ra maupun KB adalah penggunaan alat pendidikan edukatif atau yang lebih dikenal dengan APE. Alat atau media pembelajaran dapat dibuat sendiri dengan bahan yang mudah dicari tanpa harus selalu membeli dan dengan penggunaan bahan bekas tersebut dapat membantu mengurangi pencemaran ekosistem pada tanah. Pemanfaatan sampah akan dapat maksimal jika dikelola dan di inovasikan sesuai dengan jenis dan kegunaannya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari Siklus I dan Siklus II. Untuk meningkatkan kreativitas anak salah satunya dengan memanfaatkan barang bekas. Dibuktikan dengan peningkatan hasil dari siswa. Hasil pada siklus I menunjukkan hasil "baik", sedangkan pada siklus II menunjukkan siklus II. Disimpulkan PTS ini dinyatakan berhasil.

Kata kunci: Pendidikan Anak, Media Kreatif, Pemanfaatan Sampah

Abstract

The world of children is play and learning that engages all five senses. Playing is synonymous with activities that are fun, exhilarating, and filled with a joyful and cheerful atmosphere. Playing that is done by children requires supporting tools and materials. One of the learning support facilities is with children's learning resources in kindergarten, RA and KB. The source of learning for kindergarten, Ra and KB children is the use of educational educational tools or better known as APE. Learning tools or media can be made yourself with materials that are easy to find without having to always buy and using these used materials can help reduce ecosystem pollution on the soil. Utilization of waste will be maximized if managed and innovated according to its type and use. This study used a Classroom Action Research method consisting of Cycle I and Cycle II. It can be concluded, one of the ways to increase children's creativity is by using used goods. Evidenced by the increase in student outcomes. The results in the first cycle showed "good" results, while the second cycle showed the second cycle. It was concluded that PTS was declared successful.

Keywords: Children's Education, Creative Media, Waste Utilization

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia merupakan suatu sistem pendidikan nasional yang diatur secara sistematis. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No 20 Tahun 2003).

Peningkatan mutu pendidikan ditentukan oleh kesiapan sumber daya manusia yang terlibat dalam proses pendidikan. Mutu pendidikan dapat dilihat tinggi rendahnya kualitas pembelajaran. Perbaikan kualitas pendidikan harus dilakukan secara menyeluruh oleh semua pihak baik pemerintah, guru, peserta didik maupun orang tua siswa. Dunia anak adalah dunia bermain, dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indera anak. Bermain identik dengan kegiatan yang menyenangkan, menggembirakan, serta dipenuhi suasana suka dan ceria. Dalam bermain, permainan yang dipilih biasanya yang sesuai dengan kehendak hati, sesuai harapan, serta mendatangkan keceriaan. Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak (Haryati, 2012 : 12).

Anak-anak mempunyai dunia bermain dan belajar yang melibatkan semua panca indera. Bermain identik dengan kegiatan yang menyenangkan, menggembirakan, serta dipenuhi suasana suka dan ceria. Dalam bermain, permainan yang dipilih biasanya yang sesuai dengan kehendak hati, sesuai harapan, serta mendatangkan keceriaan.' Menurut Singer [dalam Nurmayani, 2014] mengemukakan bahwa bermain dapat berguna untuk meningkatkan kreativitas karena anak-anak akan mengeksplorasi dunianya. Dari pendapat di atas dapat ditarik bahwa pembelajaran untuk anak harus dilaksanakan secara menarik serta mengenal salah satu sarana mewujudkan pembelajaran itu dengan sumber belajar TK, RA maupun KB. Sumber belajar anak TK, Ra maupun KB adalah penggunaan alat

pendidikan edukatif (APE). Alat ini dapat ditemukan dengan cara membeli maupun dengan cara membuatnya sendiri. Sayangnya, masih banyak ditemukan tenaga pendidik membeli untuk memenuhi sumber belajar anak. Hal tersebut mengakibatkan budaya konsumtif dan berkurangnya kreativitas guru. Bahan yang sangat mudah dan melimpah untuk dapat di inovasikan antara lain sampah.

Proses belajar pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai in.teraksi dan pengalaman belajar. Kreativitas anak dapat berkembang sesuai dengan karakteristiknya. Kreativitas merupakan tindakan seorang yang sadar mendapatkan sesuatu perspektif baru dan sebagai hasilnya membawa sesuatu yang baru. John Naisbitt dan Aburdene dalam buku *Re- inventing the Corporation* menyatakan begitu pentingnya suatu basis pendidikan dan latihan yang dapat menciptakan kreativitas. Mereka menyebutkan dengan proses pembelajaran bagaimana berpikir (*learn how to think*), pembelajaran bagaimana belajar (*learn how to learn*), dan pembelajaran menciptakan sesuatu (*learn how to create*) [dalam Yuni, 2020]

Manusia pasti memproduksi sampah yang beraneka ragam jenis dan bentuknya, dari sampah plastik, botol, kaleng bekas, daun dan lain sebagainya. Sampah tersebut mengakibatkan pencemaran lingkungan dan dapat merusak ekosistem. Sampah tersebut sulit terurai di dalam tanah Setelah bertahun-tahun lamanya, sampah plastik dapat didaur ulang sesuai dengan kreativitas individu, sehingga sampah plastik dapat berkurang.

Lembaga pendidikan anak usia dini khususnya TK Dharma Wanita Jampiroso Temanggung belum begitu memanfaatkan sampah dan bahan bekas untuk digunakan sebagai media bahan pembelajaran. Di Sekolah TK Dharma Wanita Jampiroso Temanggung masih menggunakan media yang diperoleh dengan cara membeli, anak hanya memperhatikan video yang dikirim oleh guru, sehingga anak didik tidak dilibatkan langsung dalam pembuatan media dalam pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut agar anak-anak dapat dilibatkan langsung dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik, sehingga anak-anak dapat tertarik dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat dibuat sendiri dengan olahan yang mudah dicari tanpa harus selalu membeli dan dengan penggunaan bahan bekas tersebut dapat membantu mengurangi

pencemaran ekosistem pada tanah. Dalam proses pembuatan media pembelajaran dapat mengasah dan mengembangkan motorik kasar dan motorik halus pada anak sehingga anak dapat membangun daya kreativitas dan mengasah kemampuan berpikir pada anak. Pemanfaatan media bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Dharma Wanita Jampiroso Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2020/2021. Dengan ditunjang dari beberapa strategi antara lain memberikan kesempatan anak untuk mencoba dan mengembangkan kemampuan, daya pikir, dan daya cipta serta memberi kesempatan pada anak untuk menjelajahi lingkungan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Bahan Bekas Pada Siswa Kelompok B TK Dharma Wanita Jampiroso Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2020/2021." Dari latar belakang tersebut maka peneliti merumuskan permasalahan yaitu apakah dengan pemanfaatan media bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas anak pada siswa kelompok B TK Dharma Wanita Jampiroso Kecamatan Temanggung bupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan pemaparan rumsan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media ba han bekas pada siswa kelompok B TK Dharma Wanita Jampiroso Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2020/2021.

METODE

Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Jampiroso yang beralamat di Jalan Slamet Riyadi No 1 Demangan Jampiroso Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung. Alasan pemilihan sekolah dan kelas kelompok B karena *pertama* , terdapat permasalahan rendahnya kreativitas anak . *Kedua*, Guru kelas yang mengajar kelompok B belum maksimal dalam mempergunakan bahan bekas sebagai media pembelajaran. *Ketiga*, sekolah belum pernah digunakan penelitian sejenis, sehingga terhindar dari kemungkinan adanya penelitian ulang. Waktu yang direncanakan untuk kegiatan penelitian ini adalah dimulai bulan Januari 2021

sampai selesai. Kegiatan tersebut meliputi dari persiapan sampai penyusunan laporan penelitian. Subyek penelitian adalah peserta didik kelompok B TK Dharma Wanita Jampiroso Temanggung karena terdapat permasalahan rendahnya kreativitas anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, kelompok B belum pernah digunakan sebagai obyek penelitian sejenis sehingga terhindar dari kemungkinan adanya penelitian ulang pada subyek, waktu dan obyek yang sama. Obyek penelitian ini adalah berbagai kegiatan yang terjadi di rumah dikarenakan masa pandemi *covid 19* melalui pembelajaran jarak jauh yang tetap dipantau oleh guru kelas, dalam melaksanakan tugas yang menggunakan media bahan bekas yang meliputi keterampilan, kerapian, pencapaian Kemampuan anak memasang benda sesuai tempatnya, komposisi atau bentuk proposional yang menarik.

Pada bagian ini observer akan memparkan mengenai kondisi Kelompok B, tempat observasi dilaksanakan serta penjelasan adanya perbedaan antara media ataupun media pembelajaran yang biasa dilakukan dengan media pembelajaran yang akan diujicobakan dalam penelitian ini. TK Dharma Wanita Jampiroso merupakan tempat yang dipilih untuk mengadakan penelitian tindakan kelas. Dengan subyek yang akan dilakukan tindakan adalah siswa kelompok B yang berjumlah 24 siswa dengan fokus penelitian pada kreativitas siswa melalui media bahan bekas.

Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) yang dilakukan peneliti terdiri dari 2 siklus ini merancang pembelajaran yang berbeda dengan pembelajaran yang selama ini berlangsung. Mengingat salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa. Peneliti menyadari bahwa selama ini proses pembelajaran yang diterapkan kurang memberi dampak yang positif pada siswa serta kurang mengena pada diri siswa yang pada akhirnya kreativitas siswa banyak yang rendah.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba mengajak siswa ikut dalam pembuatan media pembelajaran dari bahan bekas yang bahanya mudah didapat di lingkungan sekitar rumah atau tempat tinggal. Tujuannya untuk meningkatkan kreativitas siswa, dan siswa tahu bagaimana media pembelajaran itu mudah dibuat tanpa harus selalu membeli.

Dalam pelaksanaan siklus I ini terdiri dari empat tahapan yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kegiatan siklus I ini dilaksanakan pada hari Kamis, 28 Januari 2021. Pada siklus I sudah ada beberapa keberhasilan dalam pembelajaran namun masih banyak kekurangan dalam pembelajaran tersebut, maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II agar nantinya tidak terjadi kekurangan. Dalam pelaksanaan siklus II ini terdiri dari empat tahapan yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kegiatan siklus II ini dilaksanakan pada hari Kamis, 4 Februari 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Per Siklus

Ketentuan Penilaian

Indikator yang digunakan pada tiap Siklus berbeda, dan lembar kegiatan serta kreativitas yang akan dibuat pada setiap pertemuan juga bervariasi. Seperti terlihat pada tabel indikator yang akan diamati tiap Siklus dibawah ini:

Tabel 1. Indikator Kreativitas yang Diamati Tiap Siklus

No	Indikator
1.	Keterampilan membuat bentuk pesawat (Siklus I) dan kapal (Siklus II)
2.	Kerapian membuat bentuk pesawat (Siklus I) dan kapal (Siklus II)
3.	Kemampuan anak memasang bentuk sesuai tempatnya
4.	Komposisi atau bentuk yang proposional dan menarik

Adapun penilaian yang diberikan pada lembar kerja anak didik, berupa simbol gambar bintang, yang mana simbol tersebut akan diubah sesuai dengan penetapan skor angka yang nantinya akan dianalisis dan diolah menjadi data kualitatif, dengan ketentuan pemberian nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Ketentuan Pemberian Nilai Tugas Anak

Simbol Bintang	Skor/ Nilai	Kategori	Kriteria/Ketentuan
☆	25	Belum Muncul (BM)	Anak tidak mau mengerjakan
☆☆	50	Mulai Muncul (MM)	Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
	75	Berkembang	Jika anak bisa namun masih

☆☆☆		Sesuai Harapan (BSH)	kurang tepat
☆☆☆☆	100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Jika anak bisa tanpa bantuan

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran yaitu sebesar 85%. Apabila anak mampu mencapai nilai/hasil pencapaian lebih dari 85% pada Siklus II, anak dapat dikatakan sudah berhasil memahami pembelajaran pemanfaatan dan memanfaatkan bahan bekas menjadi media pembelajaran yang kreatif. Sebaliknya jika hasil pencapaian kurang dari 85% pada Siklus II, maka anak dikatakan belum mampu menguasai pembelajaran pemanfaatan dan memanfaatkan media bahan bekas menjadi media pembelajaran yang kreatif.

Analisis Data Pra Siklus

Pada Pra Siklus didapatkan informasi mengenai kreativitas siswa dalam memanfaatkan bahan bekas menjadi media pembelajaran, siswa Kelompok B TK Dharma Wanita Jampiroso. Informasi mengenai kreativitas siswa didapatkan dari hasil wawancara peneliti dengan wali kelas Kelompok B TK Dharma Wanita Jampiroso. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas Kelompok B adalah data nilai Pra Siklus sebelum menggunakan media bahan bekas untuk kreativitas bahwa dari siswa 24 yang belum berhasil sebesar 14 siswa dan 10 siswa sudah berhasil akan tetapi masih rendah dengan nilai rata-rata kelasnya adalah 53

$$\text{Persentase Nilai Rata – rata Kelas} = \frac{\text{Total pencapaian kelas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

$$= \frac{10}{24} \times 100\% = 42\%$$

Maka diketahui persentase pencapaian setiap siswa masih belum mencapai keberhasilan klasikal, karena nilainya dibawah indikator keberhasilan yaitu 85%, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa belum maksimal, dan masih

memerlukan perbaikan. Sedangkan rata-rata persentase pencapaian kelas pada saat Pra Siklus yaitu sebesar 42%.

Analisis Data Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan, pengumpulan data dan pengolahan data pada Siklus I, maka didapatkan data nilai Siklus I sudah menggunakan media bahan bekas untuk kreativitas siswa dapat dilihat bahwa dari siswa 24 yang belum berhasil sebesar 8 siswa dan 16 siswa sudah berhasil dengan nilai rata-rata kelasnya adalah 75

$$\begin{aligned} \text{Persentase Nilai Rata-rata Kelas} &= \frac{\text{Total pencapaian kelas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \\ &= \frac{16}{24} \times 100\% = 67\% \end{aligned}$$

Maka diketahui persentase pencapaian setiap siswa, ada 16 siswa yang nilai pencapaiannya diatas indikator keberhasilan yaitu mendapatkan nilai diatas 70 akan tetapi 8 siswa lainnya masih dibawah indikator keberhasilan, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa belum maksimal, dan masih memerlukan perbaikan. Pada siklus I masih kurang dari nilai KKM yang diharapkan maka diperlukan perbaikan pada siklus II.

Refleksi

Tahap akhir dari siklus pertama ini, peneliti dapat menemukan beberapa keberhasilan yang dicapai, diantaranya:

- 1) Sebagian besar siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
- 2) Sebagian siswa aktif mengikuti proses pembelajaran
- 3) Sebagian siswa dapat menjawab soal-soal yang diberikan guru.

Walaupun sudah ada beberapa keberhasilan dalam pembelajaran namun masih ada banyak kekurangan dalam pembelajaran tersebut, diantaranya:

- 1) Dalam pembelajaran masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dan mengabaikan materi pembelajaran.
- 2) Penggunaan waktu kurang efektif dan efisien.
- 3) Keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab masih kurang.

Untuk mengatasi kekurangan siklus I peneliti melakukan ide perbaikan. Hal ini dilakukan supaya pada siklus berikutnya tidak terjadi kekurangan yang sama.

- 1) Guru lebih terampil dalam mengkondisikan anak.
- 2) Menentukan strategi yang dapat menarik perhatian anak.
- 3) Guru mengelola waktu secara baik sehingga waktu lebih efektif dan efisien.
- 4) Memotivasi anak agar lebih aktif di kelas

Analisis Data Siklus II

Pada siklus I sudah ada beberapa keberhasilan dalam pembelajaran namun masih banyak kekurangan dalam pembelajaran tersebut, maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II agar nantinya tidak terjadi kekurangan. Berdasarkan hasil pengamatan, pengumpulan data dan pengolahan data pada Siklus II, maka dapat dilihat data nilai Siklus II yang sudah lebih siap menggunakan media bahan bekas untuk tingkat kreativitas dari siswa 24 yang belum berhasil sebesar 3 siswa dan yang berhasil sebesar 21 siswa dengan nilai rata-rata siswa 86.

$$\begin{aligned} \text{Persentase Nilai Rata - rata Kelas} &= \frac{\text{Total pencapaian kelas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \\ &= \frac{21}{24} \times 100\% = 91\% \end{aligned}$$

Maka diketahui persentase pencapaian setiap siswa, ada 21 siswa yang nilai pencapaiannya sama atau lebih besar dari indikator keberhasilan yaitu 85%, akan tetapi ada 3 anak yang masih dibawah indikator keberhasilan, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa dalam kelas sudah maksimal, dan tidak memerlukan perbaikan. Dan untuk yang belum tuntas dilakukan pendekatan pada siswa.

Refleksi

Berdasarkan pada lembar hasil penelitian yang diperoleh, nilai pada siklus II lebih meningkatkan jika dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus II ini hanya dua siswa yang belum dapat mencapai ketuntasan. Hal ini membuktikan PTK telah berhasil dan hasilnya sangat baik. Maka pada siklus II ini telah cukup untuk

memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar, sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan siklus berikutnya.

Pembahasan

Ketentuan Hasil Akhir yang Kreatif Pemanfaatan Bahan Bekas Menjadi Media Pembelajaran

Jika hasil yang didapatkan adalah presentase siswa lebih kecil dari presentase keberhasilan (indikator keberhasilan yaitu 85%) maka siswa tersebut dikatakan belum menguasai pemanfaatan barang bekas menjadi media pembelajaran yang kreatif, yang diajarkan.

Apabila yang didapatkan adalah presentase siswa lebih besar atau sama dengan indikator keberhasilan (indikator keberhasilan yaitu 85%) maka siswa tersebut dapat dikatakan mampu menguasai materi yang diajarkan yaitu pemanfaatan barang bekas menjadi barang yang digunakan untuk pembelajaran yang menarik.

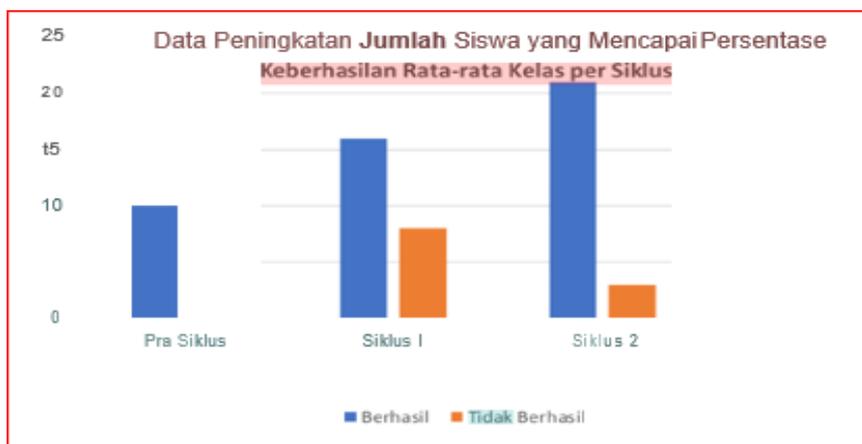
Peningkatan Hasil Jumlah Siswa yang Mencapai Keberhasilan Nilai Rata-rata di Kelas Per Siklus

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat dari pra Siklus, Siklus I, sampai Siklus II diperoleh data nilai hasil belajar keseluruhan sebagai berikut.

Tabel 3. Data Peningkatan Jumlah Siswa yang Mencapai Persentase Keberhasilan Rata-rata Kelas per Siklus

Kegiatan	Status Pencapaian		Nilai Rata-rata Kelas	Peningkatan Nilai	Persentase Keberhasilan
	Berhasi	Tidak Berhasil			
Pra Siklus	10 Siswa	14 Siswa	53		42%
Siklus 1	16 Siswa	8 Siswa	75	22	67%
Siklus II	21 Siswa	3 Siswa	86	11	91%

Data penelitian juga ditampilkan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 1. Data Peningkatan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan, maka pemanfaatan barang bekas menjadi media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa, hal ini dibuktikan melalui hasil nilai keberhasilan rata-rata kelas pada Pra Siklus 33, meningkat pada Siklus I sebesar 22 menjadi 75, ditambah lagi adanya peningkatan pada Siklus II sebesar 11 sehingga pencapaian keberhasilan rata-rata kelas mencapai 86. Dan hasil nilai rata-rata pencapaian kelas pada siklus II, keberhasilannya terdapat 21 anak dengan persentase 91% lebih besar dari indikator keberhasilan 85%, persentase keberhasilan nilai KKM yang diharapkan. Dengan demikian PTS ini dinyatakan berhasil.

Didapatkan hasil bahwa pemanfaatan media barang bekas menjadi media pembelajaran di TK Dharma Wanita Jampiroso Temanggung dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Peningkatan Hasil Pengamatan Guru dan Siswa Kelompok B TK Dharma Wanita Jampiroso Temanggung

Didapatkan hasil bahwa dalam proses memanfaatkan barang bekas menjadi media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengasah kreativitas anak, hal ini dapat dibuktikan dengan pengamatan guru kepada siswa. Hal ini terlihat pada siklus I didapatkan hasil "baik", kemudian meningkat pada siklus II didapatkan hasil "sangat baik". Sehingga, dapat disimpulkan bahwa PTS berhasil.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah diamati pada pra siklus, siklus I, dan siklus II tentang pemanfaatan barang bekas menjadi media pembelajaran pada TK Dharma Wanita Jampiroso Temanggung, hal tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dibuktikan melalui hasil nilai keberhasilan rata-rata kelas pada Pra Siklus 53 meningkat pada Siklus I sebesar 22 menjadi 75, ditambah lagi adanya peningkatan pada Siklus II sebesar 11 sehingga pencapaian keberhasilan rata-rata kelas mencapai 86, artinya ada peningkatan yang baik dari Pra Siklus ke Siklus I dan dari Siklus I ke Siklus II.

REFERENSI

- Basrowi, dan Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Campbell, David. 2008. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Familia, Pustaka. 2006. *Warna-warni Kecerdasan Anak dan Pendampingnya*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Handayani, Puthot Tunggal dan Pujo Adhi Suryani. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Praktis*. Surabaya: Giri Utama.
- Haryati. 2012. *Aktivitas Cerdas Pengisi Kegiatan PAUD*. Yogyakarta: Tugu Publiser.
- Nurmayani, "Bermain dan kreativitas pada anak Usia dini," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 20, no. 77, pp. 1–9, 2014.
- Rasimin, dkk. 2012. *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Trust Media Publishing.
- R. Yuni, F. Hayati, and L. Amelia, "Pengembangan Media Kreatif Barang Bekas Untuk Melatih Kreativitas Anak Kelompok B Di Tk Cut Meutia Banda Aceh," *J. Ilm. Mhs. Pendidik.*, 2020, [Online]. Available: <https://www.jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/48>.
- Suyadi. 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.