

**PEMANFAATAN LIMBAH ANORGANIK DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA DINI MELALUI *LOOSE PART*
DI KREASI LIMBAH SUMBER REJEKI**



SKRIPSI

Ditujukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Disusun Oleh:

AIKE MELAWATI
21104030047

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aike Melawati

NIM : 21104030047

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: "Pemanfaatan Limbah Anorganik dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini melalui *Loose Part* di Kreasi Limbah Sumber Rejeki" adalah hasil karya pribadi atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari penelitian sebelumnya kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 20 Juli 2025

Yang menyatakan,



AIKE MELAWATI

NIM 21104030047

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aike Melawati
Tempat dan Tanggal Lahir : Rambah Utama, 22 Juni 2002
NIM : 21104030047
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk dipasang pada ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pas foto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggungjawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 20 Juli 2025

Yang menyatakan,



AIKE MELAWATI

NIM 21104030047

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/R0

Hal : Skripsi
Lamp. : 1 (Satu) Naskah Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Aike Melawati

NIM : 21104030047

Judul Skripsi : Pemanfaatan Limbah Anorganik dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini melalui *Loose Part* di Kreasi Limbah Sumber Rejeki

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 20 Juli 2025

Pembimbing

Bahtiar Arbi, S. Pd., M.Pd.
NIP. 19930504 202012 1 006

SURAT PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2679/Un.02/DT/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : PEMANFAATAN LIMBAH ANORGANIK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA DINI MELALUI LOOSE PART DI KREASI LIMBAH SUMBER REJEKI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AIKE MELAWATI
Nomor Induk Mahasiswa : 21104030047
Telah diujikan pada : Senin, 28 Juli 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Bahtiar Arbi, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68a9c1fb6435



Penguji I
Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 68a9c5af486c2



Penguji II
Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68ab93d9b3f5a



Yogyakarta, 28 Juli 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68aac29bed6b8

MOTTO

“Kreativitas anak berkembang melalui kesempatan bereksplorasi, mencoba berbagai bahan, dan menghasilkan karya. Lingkungan menyediakan stimulasi dan pengalaman langsung akan memperkaya daya cipta anak”

(Tisna Syafnita, 2023)¹

“Anak yang sadar akan lingkungan cenderung tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab, kreatif dan inovatif dalam mencari solusi terhadap masalah lingkungan”

(Adiis Retna Utara, 2024)²

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Tisna Syafnita dkk., *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023), hlm. 208.

² Adiis Retna Utara, Hapidin, & Ade Dwi Utami, Kesadaran Lingkungan Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Pelita PAUD*, Vol. 9 No. 1, (2024), hlm. 277

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :



Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Aike Melawati, 21104030047. “Pemanfaatan Limbah Anorganik dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini melalui *Loose Part* di Kreasi Limbah Sumber Rejeki”. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Kurangnya kesadaran masyarakat dalam mengelola sampah berawal dari minimnya pengenalan tentang sampah sejak dini sehingga penting untuk memberikan edukasi pengelolaan sampah kepada anak-anak sejak dini. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana program pemanfaatan limbah anorganik sebagai media meningkatkan kreativitas anak usia dini berupa seni rupa dua dan tiga dimensi melalui *Loose Part*, yang mana program ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas, menumbuhkan imajinasi dan meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini melalui edukasi pemanfaatan limbah secara kreatif.

Lokasi penelitian berada di Kreasi Limbah Sumber Rejeki, Jetis, Bantul dengan melibatkan 1 orang pengelola, 3 pendamping orang dewasa dan 10 anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan *open coding*, *axial coding* dan *selective coding*. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Hasil penelitian pertama dapat diketahui pemanfaatan limbah dilakukan melalui tahap perencanaan kegiatan meliputi pemilahan bahan limbah yang aman, strategi pendampingan, pelaksanaan pembuatan karya, serta penetapan tujuan kegiatan. Hasil penelitian kedua mengenai eksplorasi *Loose Part* yang mendorong imajinasi dan motorik halus dimulai dari pengenalan bahan melalui pengamatan dan perabaan bentuk, warna, serta tekstur, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan karya dua dan tiga dimensi secara mandiri. Dalam pembuatan karya, anak-anak dilatih untuk menggunting, menempel, dan menyusun karya secara bebas sehingga dapat menjadi sarana edukasi dalam meningkatkan kreativitas, mendorong imajinasi dan mengembangkan motorik halus anak usia dini. Dengan demikian, pengenalan limbah anorganik dengan edukasi pembuatan karya dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak usia sekaligus menanamkan kesadaran lingkungan sejak dini.

Kata kunci: *kreativitas, limbah anorganik, seni rupa, imajinasi, motorik halus*

ABSTRACT

Aike Melawati, 21104030047. *"Utilization of Inorganic Waste in Improving Early Childhood Fine Art Creativity through Loose Parts in Sumber Rejeki Waste Creations". Thesis of the Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.*

The lack of public awareness regarding waste management stems from a lack of early introduction to waste, making it crucial to provide children with waste management education at an early age. Therefore, this study was conducted to determine how a program utilizing inorganic waste as a medium for fostering creativity in early childhood through two- and three-dimensional art through Loose Parts. This program is expected to foster creativity, foster imagination, and enhance fine motor skills through education on creative waste utilization.

The research location was at Kreasi Limbah Sumber Rejeki, Jetis, Bantul, and involved one manager, three adult mentors, and 10 children aged 4-5 years. The method used was descriptive qualitative, with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. Data analysis utilized open coding, axial coding, and selective coding. Data validity was tested through source and method triangulation.

The initial research findings revealed that waste utilization was carried out through the activity planning stage, which included safe waste material sorting, mentoring strategies, implementation of the work, and setting activity objectives. The second research result on Loose Part exploration that encourages imagination and fine motor skills begins with the introduction of materials through observation and touch of shape, color, and texture, then continues with the independent creation of two- and three-dimensional works. In creating works, children are trained to cut, stick, and assemble works freely so that it can be an educational tool to increase creativity, encourage imagination and develop fine motor skills in early childhood. Thus, the introduction of inorganic waste through educational creation of works can have a positive impact on the development of children at an early age while instilling environmental awareness from an early age.

Keywords: *creativity, inorganic waste, visual arts, imagination, fine motor skills.*

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على أمور الدنيا والدين الصلاة والسلام على أشرف الأنبياء

والمرسلين وعلى آله وصحبه أجمعين. أما بعد

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pemanfaatan Limbah Anorganik dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini melalui *Loose Part* di Kreasi Limbah Sumber Rejeki". Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, semoga kita semua senantiasa mendapatkan syafaatnya di yaumul qiyamah nanti.

Adapun penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selama penyusunan skripsi ini, penulis cukup banyak menghadapi kesulitan dan hambatan, namun berkat usaha dan bantuan dari dosen pembimbing, teman-teman serta pihak pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi sesuai yang diharapkan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penyusun mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan izin dan fasilitas akademik dalam pelaksanaan studi dan penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Rohinah S.Pd.I., M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang senantiasa memberikan arahan dan dukungan akademik selama masa studi penulis.
3. Bapak Bahtiar Arbi, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar, tulus dan penuh perhatian membimbing penulis di setiap proses penulisan. Terima kasih atas waktu, ilmu dan kesabaran Bapak dalam menuntun langkah ini. Semoga setiap kata dan pemikiran yang Bapak berikan menjadi amal kebaikan yang tak terputus.
4. Bapak Dr. Drs. Ichsan, M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan arahan dan motivasi selama masa studi. Terimakasih telah menjadi inspirasi perjalanan penulis hingga pada titik ini.
5. Segenap Dosen dan Staf Karyawan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu, layanan dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
6. Kepada Pengelola dan Pendamping di Kreasi Limbah Sumber Rejeki, yang telah memberikan kesempatan, informasi, dan bantuan selama proses pengumpulan data di lapangan.

7. Kepada superhero dan cinta pertamaku, Ayahanda Anwar, terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Pintu Surgaku, Ibunda Lailatul Kasanah, terimakasih masakan khasnya di setiap hari walaupun dalam 12 tahun penulis tidak bisa merasakan itu setiap hari, terimakasih juga atas kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi, do'a, nasehat, dukungan yang selalu membuat penulis bersyukur dengan keluarga sederhana dan luar bias ini.
9. Adik yang penulis sayangi, Fachri Muhammad Yasin & Dzakiya Airin Nadhirah, terimakasih telah menjadi motivasi penulis untuk menjadi kaka yang dapat menjadi panutan baik dan terimakasih telah menjadi penghibur bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Amar Ainun Habib S.Pd., terimakasih telah menjadi bagian perjalanan hidup penulis sejak tahun 2018. Terimakasih atas telinga yang siap mendengar, ucapan yang selalu menenangkan, tangan yang selalu diulurkan dan seluruh hal baik yang diberikan selama ini. Terimakasih atas dukungan, semangat serta menjadi tempat keluh kesah, selalu ada dalam suka ataupun duka selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi rumah yang tidak hanya berupa tanah dan bangunan. You are the best support system.
11. Kepada Ibu Nyai Siti Rochmah, Abah Ahid Yasin dan Ibu Dina Atik

Nashika, selaku pengasuh Pondok Putri Hidayatul Mubtadi'at yang senantiasa menjadi teladan dalam keserhanaan, keteguhan hati, dan cinta ilmu. terima kasih atas do'a yang menjadi kekuatan luar biasa untuk terus melangkah.

12. Kepada teman-teman seperjuangan di pondok, terutama para pengurus Pondok Putri Hidayatul Mubtadi'at, terimakasih atas setiap kebersamaan dan semangat yang kalian bagikan tanpa pamrih. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi keluh kesah, saling menguatkan dan tumbuh bersama dalam naungan ilmu dan cinta karena Allah.
13. Teman-teman seperjuangan Angkatan 21 terutama teman dekat penulis, Cholifah, dan teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas perjalanan, semangat, canda, tawa, tangis, bahagia dan dukungannya. Mari berjuang dan mengukir prestasi-prestasi baru diluar sana dan semoga kita dapat dipertemukan kembali dalam kebaikan yang lebih besar.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan dukungan untuk kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.
15. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, Aike Melawati, yang telah bertahan sejauh ini. Terimakasih karena tidak menyerah ketika perjalanan terasa gelap, ketika keraguan datang silih berganti dan ketika langkah terasa berat untuk diteruskan. Terimakasih telah mempercayai proses, meskipun hasil belum sesuai harapan, meski harus

menghadapi kegagalan, kebingungan, bahkan perasaan ingin menyerah. Terimakasih kerana sudah berani memilih untuk mencoba, belajar dan untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan doa dari semua pihak tersebut, penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Yogyakarta, 18 Juli 2025



AIKE MELAWATI

NIM 21104030047

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	II
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	III
SURAT PENGESAHAN SKRIPSI	V
MOTTO	VI
HALAMAN PERSEMBAHAN	VII
ABSTRAK.....	VIII
ABSTRACT	IX
KATA PENGANTAR.....	X
DAFTAR ISI.....	XV
DAFTAR TABEL	XVII
DAFTAR GAMBAR.....	XVIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIX
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Landasan Teori.....	6
1. Kajian Pustaka.....	6
2. Kajian Teori.....	20
E. Kegunaan Penelitian.....	43
BAB II METODE PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Kehadiran Peneliti	46
C. Lokasi Penelitian.....	46
D. Subjek Penelitian.....	47
E. Sumber Data.....	47
F. Prosedur Pengumpulan Data.....	48
G. Analisis Data	53
H. Pengecekan Keabsahan Data	55
BAB III PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	57
A. Pemanfaatan Limbah Anorganik dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini.....	57
1. Perencanaan Kegiatan Pemanfaatan Limbah Anorganik dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini	57
2. Keterlibatan Anak-Anak dan Masyarakat serta Tantangan dalam Pendampingan Pemanfaatan Limbah Anorganik	66

B. Eksplorasi Loose Part dalam Mendukung Perkembangan Keterampilan Motorik Halus dan Imajinasi Anak Usia Dini	73
1. Proses Eksplorasi Loose Part dalam Mendukung Perkembangan Keterampilan Motorik Halus dan Imajinasi Anak Usia Dini.....	73
2. Hasil eksplorasi <i>Loose Part</i> dalam mendukung motorik halus dan imajinasi anak.....	84
BAB IV PEMBAHASAN.....	89
A. Pemanfaatan Limbah Anorganik dalam Kegiatan Seni Rupa Anak Usia Dini	89
1. Perencanaan Kegiatan Pemanfaatan Limbah Anorganik dalam Kegiatan Seni Rupa Anak Usia Dini	89
2. Keterlibatan anak-anak dan Masyarakat serta Tantangan dalam Penampungan Pemanfaatan Limbah Anorganik.....	95
B. Eksplorasi <i>Loose Part</i> dalam Mendukung Perkembangan Keterampilan Motorik Halus dan Imajinasi Anak Usia Dini	101
1. Proses eksplorasi <i>Loose Part</i> dalam Mendukung Perkembangan Keterampilan Motorik Halus dan Imajinasi Anak Usia Dini.....	101
2. Hasil eksplorasi <i>Loose Part</i> dalam mendukung perkembangan motorik halus dan imajinasi anak	107
BAB V PENUTUP	110
A. Kesimpulan	110
B. Keterbatasan Penelitian.....	111
C. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA.....	114
LAMPIRAN	120

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 : Ringkasan topik dan waktu pelaksanaan	51
Tabel 2. 2 : Analisis Data	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Identifikasi dan pemilihan limbah	58
Gambar 3. 2 Jenis limbah anorganik.....	59
Gambar 3. 3 Contoh karya dua dimensi.....	61
Gambar 3. 4 Karya 2D dan 3D hasil buatan anak	62
Gambar 3. 5 Mind map strategi pendampingan	63
Gambar 3. 6 Contoh karya yang akan dibuat oleh anak berupa karya 2D.....	67
Gambar 3. 7 Suasana kegiatan pemanfaatan limbah anorganik	69
Gambar 3. 8 Pengawasan saat kegiatan	70
Gambar 3. 9 Kerajinan dari limbah anorganik	71
Gambar 3. 10 Eksplorasi bahan limbah anorganik.....	74
Gambar 3. 11 Anak berani menggunakan gunting tanpa bantuan.....	77
Gambar 3. 12 Pendamping membantu anak yang kesulitan menempel	78
Gambar 3. 13 Loose Part dari limbah anorganik.....	80
Gambar 3. 14 Karya kolaborasi berbentuk jas hujan.....	81
Gambar 3. 15 Anak sudah bisa mengaplikasikan lem sendiri.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Pedoman Wawancara.....	120
Lampiran II	: Transkrip Wawancara dan Observasi.....	122
Lampiran III	: Coding Transkrip Wawancara	130
Lampiran IV	: Transkrip Observasi	134
Lampiran V	: Transkrip Dokumentasi	140
Lampiran VI	: Surat Izin Penelitian	149
Lampiran VII	: Sertifikat PBAK.....	150
Lampiran VIII	: Sertifikat PKTQ	151
Lampiran IX	: Sertifikat TOEC	152
Lampiran X	: Sertifikat IKLA	153
Lampiran XI	: Sertifikat Kuliah Umum.....	154
Lampiran XII	: Sertifikat PLP	156
Lampiran XIII	: Sertifikat KKN.....	157
Lampiran XIV	: Riwayat Hidup	158



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permasalahan pencemaran lingkungan di Indonesia semakin memburuk, salah satunya disebabkan oleh tingginya jumlah produksi sampah pada setiap tahunnya. Berdasarkan data dari Kementrian Lingkungan hidup dan Kehutanan, total produksi sampah di Indonesia pada tahun 2020 mencapai 67,8 juta ton, dengan 15% diantaranya merupakan sampah plastik (Liyantono et al., 2022). Sampah anorganik seperti plastik, botol bekas, kardus dan kaleng merupakan jenis limbah yang sulit terurai dan jika tidak dikelola dengan baik dapat mencemari tanah, air, bahkan membahayakan ekosistem. Di Yogyakarta limbah anorganik yang berhasil didaur ulang hanya sekitar 10% dari limbah-limbah yang terkumpul (Santoso, 2022).

Kenyataan ini diperparah oleh rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pemilahan dan pengelolaan sampah. Banyak masyarakat yang masih membuang sampah sembarangan, meskipun fasilitas tempat pembuangan telah disediakan (Putra et., al 2023). Faktor lain seperti gaya hidup konsumtif, kepadatan penduduk dan kurangnya edukasi lingkungan turut memperburuk kondisi pencemaran lingkungan (Sahil, 2020). Penumpukan limbah terutama di daerah perkotaan seringkali berakhir di jalanan ataupun sungai, sehingga memunculkan berbagai persoalan kesehatan dan kebersihan lingkungan.

Seiring dengan permasalahan tersebut, terdapat upaya inovatif untuk mengurangi dampak penumpukan limbah anorganik. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan limbah anorganik sebagai bahan dasar kegiatan Seni Rupa. Kegiatan seni yang melibatkan daur ulang tidak hanya mengurangi jumlah limbah, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan ekonomis. Menurut Winnuly (2022), Seni Rupa dapat menjadi media yang efektif untuk melatih kepekaan estetis, keterampilan tangan dan kreativitas. Jika diterapkan sejak usia dini kegiatan ini juga dapat menjadi sarana pembentukan karakter dan kepedulian terhadap lingkungan (Winnuly, et., al 2022).

Anak usia dini merupakan masa emas (golden age) dalam rentang perkembangan seorang individu. Pada masa ini, anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa dalam berbagai aspek terutama dalam aspek perkembangan fisik-motorik (Ade Tri Kurnia, 2024). Dalam konteks ini, pengenalan kegiatan seni rupa dengan memanfaatkan limbah anorganik memberikan ruang bagi anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, serta belajar tanggung jawab terhadap lingkungannya. Penelitian oleh Nanda dkk (2021) menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam aktivitas seni berbahan limbah mampu meningkatkan kesadaran lingkungan sekaligus melatih kreativitas dan keterampilan motorik halus (Nanda, et..al 2021).

Salah satu contoh nyata penerapan pemanfaatan limbah anorganik yaitu kegiatan yang dilakukan di Kreasi Limbah Sumber Rejeki, sebuah inisiatif pemberdayaan masyarakat yang dikelola oleh ibu Agustina Sunyi sejak pertengahan tahun 2009 yang berlokasi di Desa Sumberagung, Jetis, Bantul

dengan memanfaatkan limbah anorganik seperti botol plastik, kardus, dan plastik kemasan menjadi barang-barang kerajinan bernilai seni dan ekonomis (Aulia Anugrah, 2024). Kegiatan ini terbuka bagi berbagai kalangan, termasuk anak usia dini mulai umur 4-6 tahun berjumlah 10 anak, yang dilibatkan secara aktif mulai dari tahap pemilihan bahan, perencanaan desain, hingga pembuatan karya seni rupa dua dimensi ataupun tiga dimensi dengan di pembimbing oleh 4 orang dewasa. Karya seni rupa yang dibuat seperti hiasan dinding, kolase, kalender, vas bunga dan mainan edukatif.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, pelaksanaan kegiatan di Kreasi Limbah Sumber Rejeki Jetis Bantul dengan menggunakan bahan limbah anorganik berupa plastik, botol, sedotan dan kertas tidak dilaksanakan secara sembarangan, melainkan melalui perencanaan yang sistematis dan kolaboratif. Perencanaan ini mempertimbangkan aspek keamanan bahan, kemampuan anak serta tujuan yang ingin dicapai. Adapun langkah-langkah perencanaan yang dilakukan meliputi identifikasi bahan yang tersedia, penentuan jenis limbah yang aman, perencanaan bentuk kegiatan yang menarik, menyusun strategi pendampingan yang partisipatif, serta penentuan tujuan kegiatan yang mencakup aspek kreatif, motorik halus dan edukasi lingkungan.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa limbah anorganik dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak usia dini. Seperti penelitian yang ditulis oleh Winnuly et al., (2022) menemukan bahwa bahan sisa dapat menjadi media yang efektif serta ekonomis yang mampu menarik perhatian dalam pembelajaran kreativitas seni rupa anak. Selain itu, penelitian

lain yang ditulis oleh Masna Wati et al., (2023) menekankan bahwa dengan pemanfaatan sampah bekas dapat meningkatkan pengetahuan dalam mengolah barang sisa pakai dan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya menjaga lingkungan dari sampah. Dengan memanfaatkan bahan sisa membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi anak untuk bertanggung jawab pada sampahnya sendiri (Masna Wati, 2023).

Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya hanya menyoroti aspek seni rupa atau edukasi lingkungan secara berpisah. Belum banyak penelitian yang secara khusus meneliti integrasi pemanfaatan limbah anorganik dengan eksplorasi seni rupa dan pengembangan kreativitas anak usia dini secara menyeluruh dalam konteks komunitas lokal. Oleh sebab itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengeksplorasi bagaimana pemanfaatan limbah anorganik dengan melibatkan anak usia dini sebagai sarana edukasi pembuatan karya seni rupa melalui perencanaan yang meliputi identifikasi bahan yang tersedia, penentuan jenis limbah yang aman, perencanaan bentuk kegiatan yang menarik, menyusun strategi pendampingan yang partisipatif, serta penentuan tujuan kegiatan yang mencakup aspek kreatif, motorik halus dan edukasi lingkungan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan limbah anorganik sebagai media meningkatkan kreativitas seni rupa anak usia dini di Kreasi Limbah Sumber Rejeki, serta untuk mengetahui bagaimana eksplorasi *Loose Part* dalam mendukung perkembangan motorik halus dan imajinasi anak usia dini. Oleh sebab itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi

sarana edukasi yang mampu meningkatkan kreativitas, menumbuhkan imajinasi, mengembangkan motorik halus anak usia dini, serta membentuk kesadaran lingkungan sejak dini, baik di lingkungan sosial maupun pendidikan formal. Untuk itu peneliti mengangkat judul **“Pemanfaatan Limbah Anorganik dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini melalui *Loose Part* di Kreasi Limbah Sumber Rejeki”** sebagai salah satu penelitian yang berfokus pada anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dikemukakan, penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk pemanfaatan limbah anorganik dapat diimplementasikan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui karya seni rupa di Kreasi Limbah Sumber Rejeki Jetis Bantul?
2. Bagaimana eksplorasi *Loose Part* dapat mendukung perkembangan keterampilan motorik halus dan imajinasi anak usia dini di Kreasi Limbah Sumber Rejeki Jetis Bantul?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi implementasi manfaat limbah anorganik dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan seni rupa di Kreasi Limbah Sumber Rejeki Jetis Bantul.

2. Untuk mengidentifikasi eksplorasi *Loose Part* dalam mendukung perkembangan keterampilan motorik halus dan imajinasi anak usia dini di Kreasi Limbah Sumber Rejeki Jetis Bantu.

D. Landasan Teori

1. Kajian Pustaka

Sebagai penguat dalam suatu penelitian dibutuhkan kajian Pustaka relevan, dalam hal ini penulis menggunakan beberapa penelitian sebelumnya mempunyai persamaan dan perbedaan:

No	Judul	Hasil	Persamaan/Perbedaan
1.	“Pendampingan Pemanfaatan Limbah Plastik untuk Karya Seni Rupa Khas Kabupaten Malang pada Pembelajaran SPDB di SDM 8 DAU” yang ditulis oleh Belinda Dwi Regina, Arinta Rezty W2, Wahyudi Kurniawan (2021).	Penelitian ini menunjukkan bahwa peserta memperoleh pemahaman tentang berbagai jenis batik dan cara mengolah limbah plastik menjadi seni yang bernilai guna. Selain itu, program ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam pengolahan limbah plastik serta memberikan nilai	Penelitian yang dilakukan oleh Belinda Dwi Regina dkk dan penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama memanfaatkan limbah anorganik untuk meningkatkan kreativitas melalui karya seni rupa, keduanya bertujuan mengedukasi tentang pengelolaan sampah secara kreatif dan memiliki pendekatan langsung. Namun, terdapat perbedaan

		<p>ekonomis dari produk kerajinan yang dihasilkan. Keberlanjutan program ini penting untuk mendidik generasi muda dalam pengelolaan sampah dan kreativitas. Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan wawancara tidak terstruktur untuk analisis kebutuhan, serta pelatihan praktis dalam pembuatan karya seni rupa berbahan limbah plastik. Proses ini melibatkan kerja sama antara tim penulis dan pihak sekolah untuk melaksanakan kegiatan pendampingan.</p>	<p>pada sasaran dan konteks kegiatan, penelitian Belinda berfokus pada guru dan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran formal SPDB, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menitik beratkan pada anak usia dini dalam lingkungan komunitas, dengan tujuan tambahan mendukung perkembangan imajinasi dan motorik halus anak.</p>
2.	<p>Penelitian yang ditulis oleh Ajijah Sadih Nufus dan</p>	<p>Hasil penelitian ini terdapat peningkatan</p>	<p>Penelitian oleh Ajijah Sadih Nufus dan Nuria Juningsih menunjukkan</p>

	Nuria Juningsih (2022) yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Media Bahan Bekas pada Siswa Kelompok A”	signifikan dalam kreativitas melalui penggunaan bahan daur ulang, dengan peningkatan signifikan dari 39,62% menjadi 88% di seluruh siklus. Hal ini dibuktikan dengan hasil capaian anak pada setiap siklus yaitu siklus I dengan hasil 47%, siklus II meningkat menjadi 67% dan siklus III mencapai hasil 88%. Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas)	peningkatan signifikan kreativitas anak melalui pemanfaatan bahan bekas, dengan capaian hasil dari 47% di siklus I menjadi 88% di siklus III. Penelitian ini menggunakan metode PTK pada siswa kelompok A di lembaga formal. Sementara itu, penelitian yang peneliti lakukan di Kreasi Limbah Sumber Rejeki juga memanfaatkan limbah anorganik untuk mendorong kreativitas anak usia dini, namun dilakukan dalam konteks komunitas melalui pendekatan observasi, wawancara dan dokumentasi serta menekankan pada pengembangan imajinasi dan motorik halus.
3.	Jurnal yang berjudul “Analisis Penggunaan	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bahan sisa dapat menjadi	Penelitian Winnuly dan Joko Pamungkas menunjukkan bahwa bahan sisa efektif dan

	<p>Bahan Sisa Pada Pembelajaran Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini” yang ditulis oleh Winnuly dan Joko Pamungkas (2022).</p>	<p>media yang efektif serta ekonomis yang mampu menarik perhatian dalam pembelajaran kreativitas seni rupa anak usia dini. Dampak penggunaan bahan sisa menjadikan kreativitas seni rupa menjadi lebih menyenangkan, menciptakan lingkungan kelas yang tidak monoton, mendorong anak untuk aktif dalam pembelajaran serta anak dapat membuat sebuah karya seni rupa sesuai dengan ide dan imajinasi yang ada di pikirannya. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian</p>	<p>ekonomis sebagai media pembelajaran seni rupa anak usia dini, kerana mampu menarik perhatian, mendorong partisipasi aktif dan menumbuhkan imajinasi anak. metode yang digunakan adalah deksriptif kualitatif melalui pengamatan aktivitas anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan juga menggunakan pendekatan kualitatif, serta menekankan peran bahan limbah dalam menumbuhkan kreativitas, imajinasi dan pengembangan motorik halus anak dalam suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.</p>
--	--	--	---

		deskriptif kualitatif dengan melakukan pengamatan aktivitas untuk memperoleh data, fakta serta menganalisisnya dengan tepat.	
4.	Jurnal yang ditulis oleh Masna Wati dan Afra Amelia Septiani (2023) dengan judul “Peningkatan Kreativitas Anak dalam Pemanfaatan Sampah Bekas Guna untuk Menumbuhkan Kesadaran Pelestarian Lingkungan”	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dapat meningkatkan pengetahuan dalam mengolah barang sisa pakai, khususnya seperti botol dan plastik, serta dapat meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya memanfaatkan barang bekas untuk menjaga lingkungan dari sampah.</p> <p>Metode yang digunakan yaitu dengan mengunjungi lokasi untuk menjelaskan latar belakang,</p>	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Masna Wati dan Afra Amelia Septiani berfokus pada penggunaan botol plastik untuk meningkatkan kesadaran lingkungan dan kreativitas siswa, sementara penelitian yang akan peneliti lakukan lebih menekankan pada pemanfaatan limbah anorganik dalam seni rupa untuk anak usia dini. Namun penelitian yang dilakukan oleh Masna Wati ini memberikan kontribusi bahwa manfaat pengolahan limbah anorganik dalam</p>

		<p>tujuan dan manfaat kegiatan pada pihak sekolah, kemudian melakukan pelatihan praktik meliputi pemotongan, pengecatan dan penanaman menggunakan botol plastik.</p>	<p>meningkatkan kreativitas anak serta membangkitkan kesadaran lingkungan ini relevan untuk pengembangan kreativitas seni rupa pada anak usia dini.</p>
5.	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Syawalia & Novita Friska (2022) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Bahan Anorganik Botol Plastik Melalui Kegiatan Pembuatan Mobil-Mobilan di Kelompok B PAUD Baihaqi Batu Bara”</p>	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan membuat mobil-mobilan dari bahan anorganik botol plastik dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Baihaqi Batu Bara. Penelitian ini mengidentifikasi bahwa melalui kegiatan kreatif, anak-anak dapat menunjukkan perkembangan dalam aspek kreativitas seperti</p>	<p>Penelitian Syawalia dan Novita Friska menunjukkan bahwa pemanfaatan botol plastic untuk membuat mobil-mobilan dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sama seperti penelitian yang akan dilakukan peneliti, keduanya memanfaatkan limbah anorganik. Perbedaannya, penelitian Syawalia dilakukan di PAUD formal dengan metode PTK, sedangkan penelitian yang akan</p>

		<p>imajinasi, kemampuan bereksperimen dan ekspresi diri. Selain itu, penelitian ini juga menekankan pentingnya peran guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).</p>	<p>peneliti lakukan di komunitas dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini berkontribusi pada pentingnya peran pendidik dalam mendukung kreativitas anak melalui kegiatan berbasis limbah.</p>
6.	<p>Jurnal dengan judul “Pengaruh Kegiatan Melukis Menggunakan Bahan Bekas terhadap Peningkatan Kreativitas Anak” yang ditulis oleh Atira Dwianti,</p>	<p>Hasil penelitiannya terdapat peningkatan kreativitas anak yang signifikan setelah penerapan kegiatan melukis menggunakan bahan bekas. Kegiatan berlatih</p>	<p>Persamaan penelitian yang Atira Dwianti dkk dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada penggunaan bahan bekas untuk mengembangkan kreativitas anak. perbedaannya terletak pada pendekatan</p>

	Sitti Nurhidayah Ilyas, Rusmayadi (2021)	menggunakan bahan bekas terhadap peningkatan kreativitas anak mengalami perkembangan berdasarkan hasil perolehan penilaian yang terdiri dari kemampuan menuangkan ide, kemampuan mengenal dan mencampur warna serta kemampuan membuat berbagai macam bentuk gambar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen design.	penelitian dan Teknik berkarya yang digunakan. Penelitian ini memberikan kontribusi bahwa bahan bekas efektif meningkatkan aspek-aspek kreativitas anak.
7.	Penelitian yang ditulis oleh Ridha Nirmalasari, Dona Husnul Khatimah, M. Riffai'i,	Program pengabdian yang dilaksanakan di desa garung dinyatakan berhasil dalam mengolah	Persamaan penelitian oleh Ridha Nirmala dkk dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada pemanfaatan limbah untuk

	<p>Muhamad Nahwadin, dan Rahmawati (2022) dengan judul “Pendampingan Pengelolaan Sampah Menjadi Kerajinan untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar di Desa Garung”</p>	<p>sampah menjadi kerajinan tangan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar. Melalui metode daur ulang, siswa diajarkan untuk memanfaatkan limbah seperti stik es krim, menjadi barang-barang yang bernilai seni dan ekonomis. Kegiatan ini tidak hanya membantu mengurangi sampah di lingkungan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk melakukan kegiatan positif yang dapat menghasilkan barang yang dijual. Selain itu, program ini juga berhasil membangkitkan kesadaran siswa</p>	<p>meningkatkan kreativitas anak. Perbedaanya ada pada usia subjeknya, pendekatan metode, dan konteks kegiatan. Kontribusi penelitian ini terletak pada integrasi nilai edukatif, kreatif, dan ekonomis dalam pengelolaan sampah berbasis partisipatif.</p>
--	--	--	---

		<p>tentang pentingnya menjaga lingkungan dengan memanfaatkan barang bekas, sehingga mereka lebih kreatif dalam menciptakan karya seni dari limbah yang ada di sekitar mereka. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>Participatory Action Research</i> (PAR) dengan pendekatan 5T (To Know, To Understand, To Pland, To Action, To Reflection).</p>	
8.	<p>Jurnal yang ditulis oleh Ridha Sarwono dan Sari Artisa (2022) dengan judul “Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan</p>	<p>Kreativitas seni rupa anak-anak di TK Muslimat NU 02 Singorojo Kendal meningkat secara signifikan melalui kegiatan pencetakan dengan bahan alam.</p>	<p>Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, karena sama-sama menekankan pengembangan kreativitas anak melalui media alternatif.</p>

	Mencetak dengan Bahan Alam di TK Muslimat NU 02 Singorojo Kendal”	Sebelum penelitian ini, anak-anak memiliki kesulitan dalam keterampilan seni yang rendah, namun setelah terlibat dalam kegiatan pencetakan menggunakan bahan-bahan alami terdapat peningkatan nyata dalam tingkat kreativitas artistik mereka. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah bentuk penelitian reflektif yang bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran profesional di kelas.	Perbedaanya terletak pada media yang digunakan, yang mana penelitian ini menggunakan bahan alam sedangkan penelitian yang akan dilakukan dengan memanfaatkan limbah anorganik. Meski berbeda media dan pendekatan, keduanya menunjukkan bahwa eksplorasi bahan sekitar mampu merangsang kreativitas senir anak usia dini.
9.	Jurnal dengan judul “Penerapan Permainan Warna	Hasil yang diperoleh setelah penerapan teknik	Penelitian Noni Apopi dkk dengan penelitian yang akan dilakukan

<p>dengan Teknik Tarik Benang untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak” yang ditulis oleh Noni Apopi, Rizki Amelia, Moh. Fauzudin (2022)</p>	<p>permainan warna dengan teknik tarik benang terdapat peningkatan secara signifikan dalam kreativitas seni rupa anak-anak di TK Kejora Bangsa. Pada pra-tindakan, persentase kreativitas anak adalah 44,27%. Setelah siklus I, persentase meningkat menjadi 55,99%, dan pada siklus II, meningkat lagi menjadi 77,54%. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan warna efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode <i>mixed method</i> dengan teknik pengumpulan</p>	<p>sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak usia dini melalui eksploratif berbasis media alternatif, serta menggunakan Teknik observasi dan dokumentasi dalam pengumpulan data. Sedangkan perbedaannya, penelitian oleh Noni Apopi menggunakan media Tarik bennag dan cat warna dengan pendekatan mixed method, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pemanfaatan limbah anorganik dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Jurnal ini berkontribusi mendukung bahwa penggunaan media kreatif dan eksploratif seperti Teknik Tarik benang maupun</p>
---	---	--

		datanya yaitu teknik observasi dan dokumentasi. Selain itu, teknik analisis datanya dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif	pemanfaatan limbah anorganik efektif dalam meningkatkan kreativitas seni rupa anak, sehingga dapat menjadi referensi pendukung penguatan teori bagi penelitian yang akan dilakukan.
10.	Penelitian yang dilakukan oleh Zuraida, Lu'lu' Nur Rosyidah, Rully Fahrial Zulfi (2022) dengan judul "Edukasi Pengelolaan dan Pemanfaatan Sampah Anorganik di MI Al-Munir Desa Gadungan Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri"	Hasil dari kegiatan edukasi pengelolaan dan pemanfaatan sampah anorganik menunjukkan adanya peningkatan, pemahaman dan pengetahuan siswa mengenai sampah dan pengelolaannya serta menumbuhkan kreativitas yang ada pada siswa. Selain itu siswa mendapat pengetahuan lebih lanjut mengenai sampah, jenisnya dan cara pengolahannya. Metode penelitian	Penelitian Zuraida dkk. Menunjukkan bahwa edukasi pengelolaan sampah anorganik di MI Al-Munir mampu meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa. Meskipun berbeda pada jenjang usia, fokus kegiatan dan metode, penelitian ini sejalan dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama membuktikan bahwa limbah anorganik dapat menjadi media edukatif yang menumbuhkan kreativitas anak.

		yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>Participatory Action Research</i> (PAR).	
--	--	--	--

Berdasarkan hasil kajian Pustaka tersebut, terdapat gambaran bahwa pemanfaatan limbah anorganik memiliki kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak. penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan bekas atau limbah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif yang bersifat edukatif dan menyenangkan. Persamaan yang dapat diidentifikasi dari berbagai penelitian tersebut adalah bahwa limbah anorganik, baik berupa plastik, stik es krim, maupun bahan bekas lainnya dapat digunakan untuk mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini.

Adapun perbedaan yang ditemukan mencakup subjek penelitian yang bervariasi mulai dari anak usia dini, siswa sekolah dasar hingga guru, kemudian jenis limbah yang digunakan, seperti botol, plastik, stik es krim, atau bahan alam lainnya, dan metode penelitian yang digunakan seperti Penelitian Tindakan Kelas (PTK), *Participatory Action Research* (PAR), *Quasi-Eksperimen*, *Mixed Method*, hingga Deskriptif Kualitatif.

Dengan demikian, penelitian terdahulu yang telah dilakukan memperkuat relevansi dan urgensi penelitian ini, sekaligus menunjukkan

posisi penelitian dalam menjawab kekosongan kajian pada aspek pemanfaatan limbah anorganik berbasis komunitas dengan pendekatan *Loose Part* dalam konteks pengembangan seni rupa anak usia dini.

2. Kajian Teori

a. Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini

1) Definisi kreativitas

Menurut Harlock dalam (Lubis, 2022), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, baik itu berupa produk, komposisi atau ide yang sebelumnya belum ada. Proses kreatif ini melibatkan pengamatan dan penggabungan ide yang menghasilkan sesuatu yang lebih dari sekedar rangkuman atau peniruan. Hurlock juga mengklasifikasikan ciri-ciri anak kreatif, diantaranya yaitu:

- a) Memiliki minat dan rasa ingin tahu yang tinggi.
- b) Cepat bereksperimen dan fleksibel menerima ide baru.
- c) Mampu melihat berbagai perspektif dalam menyelesaikan suatu masalah.
- d) Berpikir divergen dan spontan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Santrock (2011) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi (Santrock, J. W. 2011). Sedangkan Jean Piaget

menekankan bahwa kreativitas anak berkembang seiring dengan tahap kognitif yang mereka lalui. Pada tahap praoperasional, anak-anak mulai menggunakan imajinasinya untuk bermain peran dan menciptakan cerita yang merupakan dasar bagi pengembangan kreativitas (Piaget, J. 1970).

Sementara itu dalam pengertian lebih luas, kreativitas mencakup pemikiran, imajinasi, ide dan perasaan yang menyenangkan. Bahkan orang dewasa pun seharusnya memiliki naluri kreatif, karena pada dasarnya setiap orang meskipun sudah dewasa tetap membawa jiwa anak-anak yang penuh dengan potensi kreativitas (Khoirotun Nisa, 2023).

Selain itu, kreativitas juga di artikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik itu berupa ide maupun karya yang jelas berbeda dari yang sudah ada sebelumnya (Winnuly et al., 2022). Kemampuan dalam

menciptakan sesuatu yang baru sering kali terkait dengan pembelajaran seni yang merangsang perkembangan ide-ide kreatif dari para pembuatnya.

Makna kreativitas dalam konteks anak usia dini mencakup aktivitas yang melibatkan imajinasi dan kreasi individu yang diwujudkan dalam suatu kegiatan terencana untuk menciptakan hal baru atau memodifikasi sesuatu agar bermanfaat bagi perkembangan anak sebagai persiapan untuk tahap berikutnya

(Endang et al., 2021). Kegiatan bermain pada anak juga dapat merangsang memunculkan ide-ide baru, yang berfungsi sebagai dorongan untuk mengekspresikan diri dari tantangan dalam proses penemuan kreativitas. Anak-anak akan merasa diberi ruang luas untuk berfikir dan berimajinasi, yang merupakan salah satu karakteristik dari daya hayal mereka, kemudian pada akhirnya akan mendekatkan mereka pada eksplorasi kreativitasnya.

Proses munculnya kreativitas pada anak tidak terjadi dalam waktu singkat, melainkan melalui pola perkembangan yang bertahap. Kreativitas ini akan terwujud dalam perilaku anak jika mendapat stimulus yang berkelanjutan, terutama melalui kegiatan bermain kreatif. Aktivitas bermain yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan semangat dan minat anak untuk terus mencoba dan berpartisipasi dalam kegiatan tersebut (Vionitta, 2020).

Dari berbagai pendapat tentang kreativitas yang telah dijabarkan diatas, dapat disimpulkan bahwa anak tidak akan mengembangkan jiwa kreativitasnya jika potensi alami dalam dirinya tidak mendapatkan perhatian dari orang dewasa disekitarnya. Anak perlu diberi kesempatan untuk tidak hanya meniru tetapi juga menemukan gagasan dan solusi sendiri, serta mengembangkan kemampuan berfikir untuk menemukan hal-hal baru melalui aktivitas yang dilakukan. Catron dan Allen dalam

Yuliani dan Sujiono (2010) menjelaskan ada 12 indikator kreatif anak usia dini, antara lain sebagai berikut.

- a. Berani mengambil resiko dan mencoba hal-hal baru.
- b. Memiliki selera humor dalam keseharian.
- c. Berpendirian tegas dan suka berbicara terbuka.
- d. Melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
- e. Mengekspresikan imajinasi secara verbal.
- f. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- g. Memiliki motivasi dan imajinasi sendiri.
- h. Anak terlibat dalam eksplorasi sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
- i. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dan bermain terutama dalam bermain pura-pura.
- j. Inovatif dan penuh ide.
- k. Aktif berkeksperimen dengan objek.

1. Bersifat fleksibel serta berbakat dalam merancang sesuatu (Sujiono, 2010).

2) Bentuk-bentuk kreativitas menurut Hurlock

Elizabeth B. Hurlock (1980) mengidentifikasi empat bentuk kreativitas yang biasa muncul pada anak-anak, yaitu kreativitas imajinasi, kreativitas produktif, kreativitas ekspresif, dan kreativitas manipulatif.

a) Kreativitas imajinasi

Kreativitas imajinasi adalah bentuk kreativitas yang muncul dari daya khayal anak dalam membayangkan hal-hal yang belum pernah mereka lihat atau alami sebelumnya. Anak dapat menciptakan tokoh, tempat, atau peristiwa yang bersifat fantasi melalui cerita, gambar, atau permainan pura-pura.

b) Kreativitas produktif

Kreativitas produktif adalah kemampuan anak dalam menghasilkan karya yang nyata dan dapat dilihat hasilnya. Kreativitas ini biasanya diwujudkan dalam bentuk produk atau benda hasil ciptaan anak dari berbagai bahan.

c) Kreativitas ekspresif

Kreativitas ekspresif adalah kemampuan anak untuk mengekspresikan ide, perasaan, atau pengalaman melalui berbagai media seni seperti menggambar, bernyanyi, menari, atau bercerita. Kreativitas ini tidak menekankan pada hasil, melainkan pada proses ekspresi diri.

d) Kreativitas manipulatif

Kreativitas manipulatif adalah kemampuan anak untuk memanipulasi, menyusun, atau mengubah suatu objek menjadi bentuk baru. Bentuk kreativitas ini berhubungan

dengan kemampuan motorik halus dan kemampuan berpikir logis dalam mengatur benda.

Pengembangan kreativitas anak sejak usia dini penting untuk membentuk pribadi yang mandiri, berpikir kritis, dan mampu menyelesaikan masalah. Menurut Desmita (2012), kreativitas merupakan potensi dasar manusia yang perlu dikembangkan secara optimal melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Anak yang kreatif cenderung lebih fleksibel dalam berpikir dan mampu menyesuaikan diri dengan situasi yang berubah-ubah.

3) Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak usia dini

Kreativitas merupakan kemampuan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, di mana seseorang dapat menciptakan hal-hal baru atau memberikan perspektif baru pada sesuatu yang sudah ada (Maulana, 2020). Pada anak-anak, kreativitas tercermin dalam kemampuan mereka untuk mengekspresikan diri secara unik dan berbeda sesuai dengan kebutuhan serta gaya belajar mereka masing-masing. Dalam Cicekler (2021) menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak sangat erat kaitannya dengan keberanian dan kemampuan mereka untuk berkompetensi. Dengan kata lain, ketika kreativitas anak meningkat, maka keberanian dan kemampuan mereka untuk bersaing juga akan meningkat, begitupun sebaliknya. Beberapa

faktor utama yang mendorong kreatifitas menurut Hurlock, (1978) adalah:

- a) Waktu, Anak memerlukan waktu bebas untuk bereksperimen tanpa tekanan kegagalan.
- b) Kesempatan menyendiri, Saat sendiri, anak dapat menyalurkan imajinasinya tanpa gangguan sosial.
- c) Dorongan positif, Anak perlu motivasi yang bebas dari kritik atau ejekan, menghargai usaha mereka.
- d) Sarana eksplorasi, Fasilitas bermain kreatif seperti alat seni, balok, dan bahan eksperimen yang membantu stimulasi.
- e) Lingkungan mendukung, Rumah dan sekolah yang memberi kebebasan serta tidak mengekang pikiran anak.
- f) Pengasuhan demokratis, Orang tua yang tidak posesif dan memberi keleluasaan berpikir mandiri meningkatkan kreativitas anak.
- g) Akses pengetahuan, Semakin banyak informasi dan pengalaman yang diperoleh anak, maka semakin luas pula ruang untuk berpikir kreatif (Hurlock, 1978).

Pada konteks kreativitas anak, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pengembangan kreativitasnya adalah perencanaan yang baik. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Tyler 1975, Tyler menggambarkan model pengembangan kurikulum yang dikenal dengan sebutan “*the*

Tyler rational” dengan urutan langkah pengembangan dimulai dari tujuan pendidikan, pengalaman belajar dan evaluasi, yang mana semuanya relevan dalam merancang kegiatan untuk mengembangkan kreativitas pada anak (Tyler, 1975)

Selain itu faktor yang mempengaruhi kreativitas anak usia dini adalah lingkungan (Lukawati, 2023). Dengan memanfaatkan lingkungan sekitar dapat memberikan dampak positif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Anak yang belajar dari lingkungan akan cenderung dapat meningkatkan kreativitas, seperti memperoleh informasi dari lingkungan sekitar, menjadi lebih komunikatif, dan mengalami pembelajaran yang lebih nyata dan konkret.

Jean Piaget juga menekankan bahwa interaksi dengan lingkungan sangat penting dalam perkembangan kognitif anak. Anak-anak dapat belajar mengenal dan mencintai lingkungan serta dapat menghadapi masalah yang ada. Dengan kata lain, lingkungan sebagai sumber pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan fisik, keterampilan sosial, budaya, emosional, serta perkembangan intelektual anak.

Selain itu dapat meningkatkan kreativitas anak, belajar di lingkungan juga meningkatkan keterampilan psikomotor anak. Misalnya, dengan memanfaatkan limbah bekas disekitarnya untuk dijadikan sebuah karya yang memiliki nilai kegunaan

seperti dapat digunakan sebagai mainan atau pembelajaran. Melalui latihan pemanfaatan limbah bekas dan pengamatan terhadap perilaku pembuatan, anak dapat belajar dan mendapatkan pengalaman tersebut secara langsung (Farida et al., 2022).

Selain faktor pendukung, kreativitas anak usia dini juga memiliki faktor pengambat. Hurlock menyebutkan beberapa hal yang bisa menghambat kreativitas, antara lain:

- a) Eksplorasi dibatasi atau terlalu dikontrol.
- b) Jadwal yang terlalu ketat tanpa ruang ekspresi.
- c) Tekanan untuk selalu harus kompak dengan keluarga tanpa mempertimbangkan perbedaan minat.
- d) Larangan berkhayal atau bermain imajinatif.
- e) Mainan yang terlalu terstruktur (misalnya hanya aktivitas mewarnai tanpa kebebasan).
- f) Pola pengasuhan yang konservatif dan otoriter yang tidak memberi ruang kreatif.
- g) Orang tua terlalu melindungi anak sehingga menutup ruang untuk mencoba hal baru (Hurlock, 1978).

b. Media Loose Part

1) Definisi dan fungsi media

Menurut Djamarah dalam (Shomad, 2022) Media merupakan segala alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan mencapai hasil pengajaran

yang efektif. Media merujuk pada segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan penerima, dengan tujuan merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, serta minat, sehingga dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran.

Menurut Santrock (2011), penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak. Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi sebagai perantara untuk membantu guru dalam menyampaikan materi atau pesan kepada siswa selama proses pembelajaran (Sumarseh, 2022). Selain itu, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak.

Media pembelajaran adalah alat atau sumber yang memfasilitasi penyebaran informasi, pengetahuan, dan keterampilan untuk mendukung proses pembelajaran (Dewi, 2021). Sebagai perantara guru dan siswa, media pembelajaran meningkatkan pengalaman belajar dengan menyampaikan ide-ide kompleks secara efektif (Agustini et al., 2021). Media pembelajaran mencakup seluruh komponen dalam lingkungan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai suasana yang kondusif dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan definisi-definisi mengenai media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat menarik minat anak untuk terlibat dalam aktivitas yang sebelumnya belum mereka temui.

2) Definisi *Loose Part*

Istilah “*Loose Part*” pertama kali digunakan pada tahun 1971 oleh seorang arsitek asal London, Simon Nicholson, yang menerbitkan karyanya yang berjudul “*How Not to Cheat Children-the Theory of Loose Part*”. Nicholson menggambarkan *Loos Part* sebagai variabel yang mencakup berbagai contoh seperti material dan bentuk yang berbeda, bau serta fenomena fisik lainnya seperti listrik, magnet dan gravitasi. Hal ini juga meliputi media seperti gas dan cairan, suara, gerakan, reaksi kimia, memasak dan api; serta elemen lain seperti orang, tanaman, kata-kata konsep dan ide. Semua hal ini memungkinkan anak untuk bermain, bereksperimen, menemukan dan merasakan kesenangan (Agung et al., 2023).

Media pembelajaran *Loose Part* adalah bahan yang dapat dimanipulasi, digabungkan, disusun ulang, dipindahkan, di pisahkan, dan dipasang kembali dengan cara yang berbeda sebagai sarana bermain bagi anak untuk bereksperimen

(Muryaningsih, 2021). Media *Loose Part* merupakan media yang berbasis bahan alam, disebut demikian karena bahan-bahan tersebut berasal dari lingkungan sekitar dan sengaja dipersiapkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran (Nur'asiah, 2023).

Rasa ingin tahu anak dapat difasilitasi secara alami melalui media *Loose Part* yang ada disekitar mereka. Media ini dapat mencakup bahan-bahan alam, plastik, logam, kayu dan kemasan bekas lainnya. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Loose Part* adalah material, baik alami maupun sintetis yang dapat dieksplorasi dan dimanipulasi oleh anak untuk memenuhi rasa ingin tahu mereka sebagai sarana pembelajaran dimana anak dapat mengeksplorasi imajinasi dan kreativitas mereka sesuai dengan keinginan tanpa aturan tertentu.

Karakteristik *Loose part* sebagai bahan berkreasi pada anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

a) Menarik

Loose Part ibarat magnet bagi anak usia dini karena mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan ketertarikan. Objek-objek seperti batu, potongan kayu, potongan plastik, botol, sedotan dan daun kering mudah ditemukan di lingkungan sekitar sehingga dapat menantang anak untuk berkreasi secara mandiri. Media *Loose Part* yang menarik akan menumbuhkan rasa penasaran anak terhadap hal-hal

baru, sehingga mendorong eksplorasi dan kreativitas. Selain itu karena bahan-bahan tersebut berasal dari lingkungan sekitar yang tidak dimanfaatkan, anak juga belajar untuk menghargai dan memanfaatkan sumber daya yang ada di sekeliling mereka.

b) Terbuka

Loose part memungkinkan anak untuk bermain secara bebas tanpa batasan. Media ini tidak menawarkan satu jenis permainan saja, karena tidak terdapat arahan khusus dalam penggunaannya. Oleh karena itu, hasil dari aktivitas dengan *Loose part* sangat bervariasi, tergantung pada aktivitas dan imajinasi masing-masing anak. melalui media ini anak dapat menuangkan ide dan gagasannya dalam berbagai bentuk karya. Karena mereka diberi kebebasan untuk mengekspresikan kemampuan dengan cara dan gaya mereka sendiri.

c) Dapat dipindahkan dan dimanipulasi

Media *Loose Part* sangat mudah dipindahkan oleh anak, selain medianya ringan *Loose Part* juga merupakan bahan yang aman untuk anak usia dini. Selain itu, *Loose Part* juga media yang mudah di manipulasi oleh anak. Ketika anak memegang, menyusun, menyatukan dan memindahkan benda-benda tersebut maka dapat melatih koordinasi tangan

dan mata serta keterampilan motorik halus pada anak usia dini (Imamah Z., & Muqowim, M,2020).

c. Seni Rupa dalam Pendidikan Anak Usia Dini

1. Seni rupa dalam pendidikan anak

Seni memiliki peran penting dalam pendidikan anak karena seni dapat membantu anak memahami berbagai dimensi kehidupan manusia, serta melihat dan merasakan dunia dengan perspektif yang lebih beragam. Seni juga membuka jalan untuk mengekspresikan emosi dan menyampaikan makna sekaligus mengembangkan pola pikir yang lebih kompleks dan kreatif (Suyadi, 2014). Sebagaimana dijelaskan oleh Al-Farabi, seni adalah manifestasi dari keindahan yang diciptakan (Amrullah, 2010), sementara Al-Ghazali pun menekankan bahwa seni lahir dari jiwa dan perasaan manusia sesuai dengan fitrahnya. Anak yang mampu mengembangkan bakat seni dan kehidupan dalam lingkungan yang kaya dengan ekspresi visual akan merasa lebih bahagia dalam proses belajarnya (Olivia, 2010).

Dalam dunia pendidikan, pada umumnya seni meliputi seni rupa, seni musik, seni tari dan seni drama (teater) (Prihadi, 2010). Salah satu cara yang dapat mengembangkan imajinasi kreativitas pada anak usia dini adalah melalui seni rupa. Seni rupa adalah salah satu cabang seni yang menjadi sarana untuk mengekspresikan

gagasan dan perasaan manusia, yang diwujudkan melalui pengolahan media serta penataan elemen dan prinsip desain.

Seni rupa juga dapat diartikan sebagai manifestasi dari imajinasi yang tidak terbatas, karena tanpa ada batasan dalam proses berkarya memungkinkan seni rupa membuat seniman untuk terus mengembangkan ide dan imajinasi mereka tanpa kehabisan inspirasi dalam berkarya (Mursid, 2015). Melalui seni rupa anak usia dini akan menerapkan pengamatannya secara imajinatif, sekaligus membangun hubungan pribadi dengan berbagai persoalan yang dihadapinya karena anak terlibat langsung dalam proses kreatif. Pengetahuan yang mereka peroleh akan lebih mudah bertahan dan dapat diterapkan di masa depan.

Seni rupa tidak hanya mendorong kemampuan berpikir imajinatif dan kritis secara pribadi, tetapi juga mengembangkan kreativitas (Lita, 2019). Melalui seni, anak dapat mengekspresikan perasaan dan emosinya dengan cara yang aman. Hal ini membantu anak belajar dengan mengendalikan emosi serta memahami bahwa mereka dapat mengungkapkan dan menangani perasaan baik yang negatif maupun yang positif melalui tindakan kreativitas (Wasik, 2008).

Jadi, berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa dengan melibatkan anak dalam kegiatan seni, dapat membantu anak mengekspresikan perasaannya, mampu menghasilkan karya-

karya kreatif, mampu membangun rasa percaya diri, kemandirian, meningkatkan kemampuan kognitif dan menjiwai kesadaran budaya. Hal ini sejalan dengan teori kognitif Jean piaget yaitu anak-anak berkembang melalui tahap-tahap kognitif yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan dunia mereka secara berbeda seiring dengan bertambahnya usia. Pada usia dini, anak-anak berada pada tahap operasi konkret yang mendukung mereka dalam mengembangkan pemahaman terhadap objek fisik, termasuk seni rupa, melalui pengalaman langsung (Jarvis, 2011).

2. Media dan Teknik dalam seni rupa anak usia dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang melalui tahap perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat, bahkan dianggap sebagai priode krusial untuk membentuk karakter dan kepribadian mereka (Apopi et al., 2023). Stimulus yang tepat dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak. Anak-anak akan tumbuh dengan baik jika mereka mendapatkan perhatian dan pendidikan sejak dini. Pendidikan yang difokuskan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan, kepribadian dan potensi anak secara maksimal adalah pendidikan pada anak usia dini, salah satu aspek penting pada perkembangan anak usia dini adalah aspek seni (Herlina, 2021).

Upaya untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak usia dini hendaklah menggunakan media yang tidak monoton dan

memberikan manfaat bagi anak serta mudah dipahami oleh anak seperti bahan-bahan alami, bahan bekas atau limbah, begitupula dengan teknik-teknik yang digunakan dalam seni juga harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan pengalaman yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari (Ridha Sarwono, 2022).

Kegiatan yang melibatkan media bahan alam memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif. Media bahan alam yang ada disekitar menjadi salah satu elemen penting dalam mencapai tujuan, materi dan proses pendidikan. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme Piaget (1970). Piaget menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan lingkungan, termasuk dalam proses eksplorasi terhadap benda-benda nyata yang bersifat manipulatif (Piaget, J. 1970). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan seni yang melibatkan limbah anorganik tidak hanya berfungsi sebagai sarana kreatif, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif.

d. Manfaat Limbah Anorganik dalam Seni Rupa

1. Inovasi melalui limbah anorganik

Limbah anorganik adalah jenis limbah yang tidak dapat terurai secara alami oleh bakteri dan jamur di tanah, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk terurai. Limbah anorganik itu mencakup berbagai jenis material seperti plastik, logam, kaca

dan bahan-bahan sintetis lainnya yang sering kali sulit untuk terurai secara alami (Syawalia, 2022).

Meningkatnya jumlah limbah yang besar dapat menyebabkan pencemaran lingkungan, yang berpengaruh negatif terhadap tanah dan air. Lingkungan akan menjadi kotor, kumuh bahkan berbau tidak sedap. Salah satu cara untuk mengurangi dampak negatif pada limbah yang tidak dapat terurai adalah dengan menerapkan 3R (*reuse, reduce, recycle*) (Nirmalasari, 2022). Prinsip 3R ini bertujuan untuk mengubah barang bekas atau limbah menjadi barang yang dapat dimanfaatkan kembali sehingga memberikan manfaat bagi lingkungan.

Dengan menerapkan prinsip 3R, akan menimbulkan inovasi baru didunia pendidikan terutama aspek seni yang mana limbah anorganik seperti botol, plastik, kaleng dan kardus dapat dimanfaatkan sebagai media belajar yang menyenangkan.

Pemanfaatan limbah ini akan mengajarkan anak bahwa sampah tidak harus dibuang, melainkan dapat didaur ulang menjadi suatu karya yang memiliki nilai guna ataupun estetika. Selain itu inovasi memanfaatkan limbah anorganik ini akan mengenalkan anak pada konsep daur ulang yang akan memupuk kesadaran lingkungan mereka sejak dini (Sholehah N, 2022).

Pemanfaatan limbah anorganik juga dapat meningkatkan keterampilan teknis anak secara langsung serta akan dapat

menghasilkan ide-ide baru yang kreatif dan inovatif. Hal ini sejalan dengan teori David Kolb mengenai pembelajaran melalui pengalaman. Melibatkan anak dalam pembelajaran yang terjadi melalui pengalaman langsung membuat anak akan mengalami proses kreativitas, berinovasi dan belajar dari eksperimen yang mereka lakukan (Kolb, 2015).

2. Kreativitas dan eksperimen

Eksperimen adalah salah satu metode yang digunakan untuk melakukan proses atau percobaan, baik secara individu maupun kelompok (Nurfuady, 2019). Dalam KBBI, eksperimen adalah percobaan yang dilakukan secara terstruktur dan terencana. Bagi anak usia dini eksperimen melibatkan tiga aspek utama, yaitu proses terjadinya suatu hal, alasan mengapa hal tersebut bisa terjadi, serta cara menemukan solusi untuk masalah yang ada (Aghnaita et al., 2023).

Kreativitas dan eksperimen adalah dua aspek penting dalam dunia pendidikan yang saling berkaitan dan mendukung. Dalam dunia pendidikan kreativitas dapat mendorong anak untuk berpikir kritis dan mencari solusi inovasi terhadap masalah yang ada. Sementara eksperimen memungkinkan anak untuk menguji dan memperbaiki ide-ide kreatif dengan cara yang terstruktur (Rohana Silaen, et. al 2024).

Salah satu kegiatan eksperimen dan kreativitas bagi anak usia dini adalah membuat inovasi baru dari limbah anorganik guna untuk memanfaatkan limbah tersebut dan meningkatkan kreativitas anak usia dini. Kreativitas anak dapat berkembang pesat melalui eksperimen dengan limbah anorganik. Sejalan dengan teori eksperimen kreatif oleh Edward de Bono, yang dikenal dengan istilah “*Six Thinking Hats*”, pendekatan yang mengarah pada pemikiran kreatif dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah. Dalam konsep anak usia dini maka kegiatan harus disesuaikan untuk merangsang pemikiran kreatif, keterampilan sosial dan perkembangan-perkembangan lain dengan cara yang menyenangkan dan mudah di mengerti (Bono, 2007).

Limbah yang biasanya dianggap sebagai barang tak berguna, ternyata menawarkan potensi besar untuk menciptakan berbagai bentuk seni yang inovatif. Dalam proses eksperimen, anak-anak dapat mencoba berbagai teknik, seperti daur ulang, pemotongan, pewarnaan, penyusunan dan merekatkan. Eksperimen semacam ini tidak hanya merangsang imajinasi, tetapi juga melatih anak-anak untuk berpikir secara kreatif dan kritis. Mereka akan belajar untuk menghadapi tantangan dalam menggunakan bahan yang tidak biasa digunakan dan menemukan solusi kreatif untuk mewujudkan ide-ide mereka menjadi karya nyata.

e. Motorik Halus Anak Usia Dini

1) Pengertian motorik halus

Menurut Hurlock, keterampilan motorik halus berkaitan dengan perkembangan otot kecil dan kemampuan penggunaannya dalam melakukan gerakan-gerakan yang spesifik dan terkontrol, seperti menggunting, merangkai, melipat, mengancing, serta aktivitas lainnya yang melibatkan jari dan pergelangan tangan (Hurlock.J, 2022). Gerakan motorik halus tidak memerlukan tenaga besar, tetapi membutuhkan koordinasi yang tepat antara panca indera dan anggota tubuh yang terlibat (Gracinia, 2007).

Menurut suyadi (2010), motorik halus merupakan kemampuan koordinasi Gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot kecil dan system saraf secara lebih terinci. Otot-otot dan saraf ini memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas yang membutuhkan ketelitian (Suyadi, 2010). Sumantri (2015), menjelaskan bahwa motorik halus adalah kemampuan untuk menggunakan otot-otot kecil, terutama pada jari dan tangan, yang menuntut kecermatan serta koordinasi tinggi. Keterampilan ini biasanya digunakan dalam kegiatan yang melibatkan penggunaan alat atau objek secara tepat, seperti menggunting, meronce, atau menempel (Sumantri, 2005).

Perkembangan motorik halus anak memerlukan dukungan fisik dan kematangan mental yang berfungsi untuk membangun

rasa percaya diri anak dalam melakukan berbagai aktivitas, seperti menempel. Oleh sebab itu, dibutuhkan stimulasi yang tepat untuk mendukung perkembangan motorik halus pada anak usia dini. Hurlock (1978) menjelaskan, perkembangan motorik halus dipengaruhi oleh beberapa faktor penting meliputi kematangan saraf dan otot, Latihan dan pengalaman, lingkungan dan stimulasi, Kesehatan dan gizi.

a) Kematangan saraf dan otot

Kematangan sistem saraf pusat dan otot-otot kecil memungkinkan anak melakukan gerakan koordinatif secara lebih tepat dan efisien.

b) Latihan dan pengalaman

Semakin sering anak terlibat dalam aktivitas yang memerlukan ketelitian tangan, semakin baik perkembangan motoriknya.

c) Lingkungan dan stimulasi

Lingkungan yang menyediakan alat permainan edukatif dan kegiatan keterampilan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus.

d) Kesehatan dan gizi

Anak yang sehat dan memperoleh asupan gizi yang cukup akan memiliki perkembangan saraf dan otot yang optimal.

2) Karakteristik perkembangan motorik halus anak usia dini

Menurut Santrock (2012), perkembangan motorik halus mengacu pada kemampuan anak mengorganisasi dan menggunakan otot kecil, terutama pada jari-jari dan tangan yang memerlukan kecermatan serta koordinasi yang baik. Keterampilan ini umumnya digunakan untuk aktivitas yang melibatkan alat atau objek secara terarah dan presisi (Santrock, 2012). Berdasarkan Pendidikan Anak Usia dini di Jawa Tengah (2015), perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun menunjukkan kemajuan yang signifikan. Anak pada usia 4 tahun umumnya telah mampu memegang gunting dengan benar sebagai tahap kesiapan dalam koordinasi gerakan motorik halus anak. memasuki usia 5 tahun anak dapat mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan secara sinkron. Pada usia 6 tahun, anak sudah dapat melakukan gerakan-gerakan motorik halus dengan baik.

Menurut Nuraini (2013) karakteristik perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun diantaranya yaitu:

- a) Meningkatkan perkembangan otot-otot kecil, koordinasi antara mata dan tangan berkembang dengan baik.
- b) Peningkatan penguasaan keterampilan motorik halus, meliputi kemampuan menggunakan gunting, lem, pensil dan lain-lain.
- c) Mampu menjiplak gambar geometri.
- d) Memotong pada garis (Nuraini, 2013).

Hurlock (1993) menyatakan bahwa pada usia prasekolah hingga awal usia sekolah dasar, terjadi perkembangan yang sangat pesat dalam kemampuan koordinasi antara mata dan tangan (Hurlock E. B., 1993). Tahapan ini penting untuk dikenali agar pendidik maupun orang tua dapat memberikan stimulasi yang sesuai dengan usia perkembangan anak. Beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan untuk merangsang perkembangan motorik halus anak antara lain:

- a) Menggunting dan menempel
- b) Meronce dan melipat kertas
- c) Menggambar dan mewarnai
- d) Bermain puzzle atau balok kecil

E. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini, kegunaan penelitian terdiri dari 2 kegunaan, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademik.

1. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidik, orang tua dan satuan lembaga PAUD dalam mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan seni rupa dengan pemanfaatan limbah anorganik, serta menjadi inspirasi penyusunan kegiatan pembelajaran yang edukatif, ramah lingkungan dan dapat mendorong motorik halus anak.

2. Kegunaan Akademik

Secara akademik, penelitian ini dapat memperkaya ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan kreativitas melalui media alternatif. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa, serta mendukung pengembangan teori-teori pembelajaran berbasis eksplorasi dan kreativitas.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kreasi Limbah Sumber Rejeki, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemanfaatan limbah anorganik dalam kegiatan edukasi kreativitas seni rupa anak usia dini di Kreasi Limbah Sumber Rejeki dilaksanakan melalui lima tahapan perencanaan yang meliputi identifikasi dan pemilahan bahan limbah, penentuan jenis limbah, desain bentuk karya, strategi pendampingan dan penentuan tujuan. Kegiatan ini memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas seni rupa dua dan tiga dimensi sekaligus menanamkan nilai-nilai kesadaran lingkungan sejak dini melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif.
2. Kegiatan eksplorasi *Loose Part* di Kreasi Limbah Sumber Rejeki dimulai dari pengenalan bahan melalui pengamatan dan perabaan bentuk, warna dan tekstur sehingga dapat mendorong imajinasi anak usia dini dalam penentuan bentuk dan variasi warna dalam berkarya, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan karya dua dan tiga dimensi secara mandiri yang mana anak dilatih menggunting, menempel, menyusun karya secara bebas, yang pada akhirnya akan meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia dini.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu disampaikan secara objektif.

Pertama, penelitian ini hanya dilakukan di satu lokasi, yaitu Kreasi Limbah Sumber Rejek Jetis, Bantul. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini belum dapat diterapkan secara menyeluruh pada lembaga Pendidikan anak usia dini dengan karakteristik yang berbeda.

Kedua, jumlah informan yang terbatas, yaitu pengelola, pendamping dan orang tua anak, menyebabkan hasil penelitian ini belum bisa menggambarkan berbagai sudut pandang dan pengalaman dari orang-orang lain di tempat atau lembaga yang berbeda.

Ketiga, fokus penelitian lebih menekankan pada aspek kreativitas dalam konteks seni rupa, sehingga dimensi lainnya, seperti aspek sosial-emosional atau penguatan nilai-nilai edukasi lingkungan, belum tergali secara mendalam.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pemanfaatan limbah anorganik dalam meningkatkan kreativitas seni rupa anak usia dini di Kreasi Limbah Sumber Rejeki, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait dan penelitian selanjutnya.

Pertama, untuk pengelola Kreasi Limbah Sumber Rejeki, diharapkan dapat memperluas program edukasi lingkungan yang tidak hanya melibatkan

anak-anak, tetapi juga mendorong partisipasi aktif orang tua. Hal ini dapat diwujudkan melalui kegiatan seperti lokakarya keluarga, pameran karya seni anak maupun pelatihan pemanfaatan limbah di rumah. Upaya ini penting agar pesan tentang pentingnya menjaga lingkungan dapat tersampaikan secara luas dan berkelanjutan.

Kedua, bagi pendamping kegiatan disarankan untuk terus mengembangkan variasi kegiatan seni rupa berbasis limbah anorganik agar anak-anak memiliki lebih banyak kesempatan mengeksplorasi ide kreatif. Pendamping juga dapat memberikan arahan dan bimbingan yang lebih terstruktur, namun tetap memberikan ruang kebebasan bagi anak dalam mengekspresikan imajinasi mereka. Dengan demikian, kegiatan seni rupa ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak.

Ketiga, bagi orang tua diharapkan dapat melanjutkan kegiatan pemanfaatan barang bekas sebagai media berkarya bersama anak di rumah. Kebiasaan ini akan membantu memperkuat pesan Pendidikan lingkungan serta menumbuhkan kreativitas dan kedekatan emosional antara orang tua dan anak.

Keempat, untuk peneliti selanjutnya disarankan melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai pengaruh kegiatan seni rupa berbasis limbah anorganik limbah anorganik tidak hanya terhadap kreativitas, tetapi juga terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini. Selain itu, penelitian dapat diperluas dengan objek yang lebih beragam, baik di lembaga

Pendidikan formal maupun komunitas lainnya, sehingga hasilnya menjadi lebih mendalam dan luas.

Terakhir, untuk lembaga Pendidikan anak usia dini (PAUD), diharapkan dapat mengintegrasikan pemanfaatan limbah anorganik ke dalam kegiatan pembelajaran seni dan kreativitas sebagai salah satu bentuk pendidikan ramah lingkungan. Dengan demikian, kesadaran dan kepedulian anak terhadap lingkungan dapat ditanamkan sejak dini dan menjadi bagian dari budaya pembelajaran di sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Ade Tri Kurna, T. R. (2024). Peran Perkembangan Motorik ada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 1635.
- Afifuddin, S. A. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Aghnaita, I. N. (2023). Stimulasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen . *Jurnal Golden Age*, 468-469.
- Agung Cahya Karyadi, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media Loose Part. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 79.
- Agustini, I. N. (2021). Digital comics learning media for high school on the human excretory system concept. *Research and Development in Education*, 71-85.
- Ajijah Sadiyah Nufus, N. J. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Media Bahan Bekas Pada Siswa Kelompok A. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 46-50.
- Amrullah, A. M. (2010). *Ensiklopedia Anak-anak Muslim*. JAKARTA : Grasindo.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian psikologi edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bono, E. D. (2007). *revolusi berfikir*. KAIFA.
- Cicekler, C. Y. (2021). Kreativitas Anak Usia Prasekolah dalam Hal Keberanian, Nilai, dan Kompetisi. *Early Child Development and Care*, 1-10.
- Desmita, (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, N. K. (2021). Development of Learning Videos Based Discovery Learning for Class V Elementary School Temperma Material. *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science*, 540.
- Endang Sri Handayani, I. P. (2021). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Melukis Memanfaatkan Bahan Bekas. *PERNIK Jurnal PAUD*, 95.
- Farida Mayar, U. U. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini . *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4800.

- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. New York: Continuum.
- Herlina, & A. (2021). Pengaruh Keterampilan Origami dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Pada TK Sulawesi Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1217-1225.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Child Development* (6th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Hurlock.J. (2022). *Creativity in Early Childhood Education*. London: Routledge: A Practical Guide.
- Ibrahim, N. (2014). *Perencanaan Pembelajaran Teoristis dan Praktid*. Jakarta: Mitra Abadi.
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. Yinyang: *Jurnal Studi Islam*.
- Jarvis, M. (2011). *Teori-Teori Psikologi*. Bandung: Nusa Media.
- Khoirotn Nisa, S. Q. (2023). Pemanfaatan Barang Bekas Pada Pembelajaran Seni Rupa Untuk Menunjang Kreativitas Siswa Kelas IV A SDN 115 Pekanbaru. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3022-3025.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: A Handbook for Education, Training, and Coaching*. New York, AS: Pearson Education.
- l Made Yoga Dwipayana, D. A. (2023). Penedukasian Pemilahan Sampah Organik dan anorganik . *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 298.
- Liyantono, Y. S. (2022). *Status lingkungan Hidup Indonesia 2022*. Jakarta: Kementrian Lingkungan Hidup dan Kehutanan.
- Lubis, N. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif. *Jurnal Pendidikan Guru Dasar*, 16.
- Lukawati, K. L. (2023). Stimulasi Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain dengan Media Tanah Liat Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 354-358.
- Masna Wati, A. A. (2023). Peningkatan Kreativitas Anak dalam Pemanfaatan Sampah Bekas Guna untuk Menumbuhkan Kesadaran Pelestarian Lingkungan. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 539-543.

- Maulana, I. a. (2020). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1141-1149.
- Milles, H. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moh. Abdul Shomad, ,. S. (2022). Efektivitas Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *J'THOMS (Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science)*, 2829.
- Moleong, L. J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 88.
- Nanda. (2021). Seni dan Lingkungan : Meningkatkan Kesadaran Melalui Proyek KreatiF. *Jurnal Pendidikan Lingkungan*, 123-135.
- Nirmalasari, R. (2022). Pendampingan Pengelolaan sampah menjadi kerajinan untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar di desa garung. *jurnal solma*, 704-711.
- Noni Apopi, R. A. (2022). Penerapan permainan warna dengan teknik tarik benang untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*.
- Nur'asiah, S. (2023). Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi dan Media Loose Part. *AL ITIHADU JURNAL PENDIDIKAN*, 200.
- Nuraini, Y. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Nurfuady, E. (2019). Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal ceria*, 69.
- Olivia, F. (2010). *Merocketkan Kekuatan Otak Kanan dengan Jurusan Biodrawing*. Yogyakarta: Elex Media Komputindo.
- Piaget, J. (1964). Development and learning. *Journal of Research in science Teaching*, 176-186.

- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.
- Prihadi, T. R. (2010). *Pembelajaran Seni Rupa*. Yogyakarta: PPG Pendidikan Seni Rupa UNY.
- Rahmawan, D. A. (2021). Perancangan ruang kabin kendaraan edukasi lingkungan mengenai sampah di taman lalu lintas ade irma suryani nasution. *E-proceeding of art & design*, 3018-3020.
- Ridha Sarwono, S. (2022). Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Mencetak dengan Bahan Alam di Tk Muslimat Nu 02 Singorojo Kendal. *Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 32.
- Rohana Silaen, M. L. (2024). Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar . *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 52-58.
- Sahil. (2020). Sistem Pengelolaan dan Upaya Penanggulangan sampah di kelurahan dufa-dufa kota ternate. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 478.
- Santoso. (2022). Analisis Pengelolaan Limbah Anorganik di Jogjakarta. *Jurnal Penelitian Lingkungan*, 55-70.
- Santrock, John, W, (2011). *Perkembangan anak (tiga belas)*. Jakarta : Erlangga.
- Santrock, J. W. (2011). *Child development (13th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Septiani, M. W. (2023). Peningkatan Kreativitas Anak dalam Pemanfaatan Sampah Bekas Guna Untuk Menumbuhkan Kesadaran Pelestarian Lingkungan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 539-542.
- Sholehah N, L. (2022). Pentingnya memperhatikan teknik, alat dan bahan yang dipergunakan dalam kegiatan seni rupa. *Jurnal Pendidikan dan Seni Rupa*, 58-70.
- Sholehah, A. M. (2022). Desain Kegiatan Printing (Mencetak) Berbasis Bahan Alam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Obsesi : Pendidikan Anak Usia Dini*, 5003–5017.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujarweni, V. W. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN BISNIS DAN EKONOMI*. Pustaka Baru Press : Jakarta.
- Sukmadinata. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sumarseh, D. E. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part in Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 65.
- Sutopo. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Sebelas Maret University Press.
- Suyadi. (2014 : 168). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Syawalia, N. F. (2022). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Bahan Anorganik Botol Plastik Melalui Kegiatan Membuat Mobil-Mobilan Di Kelompok B Paud Baihaqi Batu Bara TA. 2021- 202. *Journal Research and Education Studies*, 19.
- Tyler, R. W. (1975). *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. Chicago and London : The University of Chicago Press.
- Vionitta, D. S. (2020). Kegiatan Kreativitas Seni Warna Anak Usia Dini Melalui Permainan Cat Air di Masa Pandemi. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 74-80.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Wasik, C. S. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah, Terjemah*. Jakarta: Indeks.
- Winatha, K. R. (2021). . Sosialisasi pengelolaan sampah non organik di smp negeri 2 blahbatuh, gianyar-bali. *Jurnal WIDYA LAKSMI*, 5.
- Winnuly, J. P. (2022). Analisis Penggunaan Bahan Sisa pada Pembelajaran Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4632.
- Yuandana, T. (2023). *Teori dan Praktik Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Penelitian gabungan*. Jakarta: Perdana Media Grup.

Zuraida, N. R. (2023). Edukasi Pengelolaan dan Pemanfaatan Sampah Anorganik di MI Al-Munir Desa Gadungan Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 45-52.

