

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN MENDAUR
ULANG SAMPAH PLASTIK PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN di TK IT AULADI
PALEMBANG**

Tasyah Dinata¹, Taruni Suningsih²

Universitas Sriwijaya^{1,2}

e-mail: tasyadinata24@gmail.com¹, tarunisuningsih@fkip.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat kreativitas pada anak usia 4-5 tahun di TK IT Auladi Palembang, yang disebabkan oleh minimnya kegiatan pembelajaran yang merangsang imajinasi. Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui implementasi kegiatan mendaur ulang sampah plastik sebagai media pembelajaran yang inovatif dan ramah lingkungan. Sebagai langkah penting, penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data perkembangan kreativitas anak dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Temuan utama menunjukkan adanya peningkatan kreativitas yang signifikan. Pada pra-siklus, mayoritas anak berada pada kategori 'Belum Berkembang'. Setelah siklus II, persentase anak yang mencapai kategori 'Berkembang Sesuai Harapan' dan 'Berkembang Sangat Baik' (BSB) mencapai 100%, dengan 58% di antaranya berada di level BSB. Kesimpulannya, penerapan kegiatan mendaur ulang sampah plastik terbukti menjadi strategi yang sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun, dengan menstimulasi imajinasi, kemampuan pemecahan masalah, dan menanamkan kesadaran lingkungan sejak dini.

Kata Kunci: *Kreativitas Anak, Daur Ulang Plastik, Penelitian Tindakan Kelas*

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of creativity in 4-5 year-old children at Auladi IT Kindergarten in Palembang, caused by the lack of learning activities that stimulate imagination. The focus of this research is to enhance children's creativity through the implementation of plastic waste recycling activities as an innovative and environmentally friendly learning medium. As a crucial step, this study used the Classroom Action Research (CAR) method, implemented in two cycles, each encompassing planning, implementation, observation, and reflection. Data on children's creativity development was collected through observation sheets and documentation, then analyzed qualitatively and quantitatively. The main findings indicate a significant increase in creativity. In the pre-cycle, the majority of children were in the 'Not Developing' category. After the second cycle, the percentage of children achieving the 'Developing as Expected' and 'Developing Very Well' (BSB) categories reached 100%, with 58% of them achieving the BSB level. In conclusion, implementing plastic waste recycling activities has proven to be a highly effective strategy for enhancing the creativity of children aged 4-5 years, by stimulating imagination, problem-solving skills, and instilling environmental awareness from an early age.

Keywords: *Children's Creativity, Plastic Recycling, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan fundamental yang menjadi landasan bagi seluruh tahap perkembangan manusia selanjutnya. Periode sejak lahir

hingga usia enam tahun ini secara luas diakui sebagai masa keemasan (*golden age*), di mana pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung dengan sangat pesat(Nirwana et al., 2025; Santana et al., 2025). Pada masa kritis inilah, pemberian rangsangan pendidikan yang tepat menjadi sebuah keharusan untuk membantu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan, baik jasmani maupun rohani. Upaya pembinaan yang terstruktur pada jenjang PAUD tidak hanya bertujuan untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan lebih lanjut, tetapi yang lebih utama adalah untuk meletakkan dasar-dasar kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang akan membentuk kualitas hidup mereka di masa depan(Arini et al., 2025; Febriansyah, 2025). Oleh karena itu, kualitas pendidikan di masa ini menjadi investasi terpenting bagi seorang anak.

Di antara berbagai aspek perkembangan, kreativitas memegang peranan yang sangat vital. Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru, menemukan cara-cara inovatif dalam memecahkan masalah, serta mengekspresikan diri melalui karya yang orisinal. Bagi anak usia dini, kreativitas bukan sekadar kemampuan artistik, melainkan sebuah cara berpikir yang memungkinkan mereka untuk melihat berbagai kemungkinan, berimajinasi secara bebas, dan memiliki inisiatif(Fitriani et al., 2025; Lestari et al., 2025). Menumbuhkan kreativitas sejak dini sangatlah penting karena hal ini akan menjadi bekal bagi anak untuk mewujudkan dirinya, memberikan kepuasan personal, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas hidup mereka. Anak yang kreatif cenderung lebih percaya diri, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan berani mengambil risiko dalam proses belajar.

Secara ideal, lingkungan pendidikan anak usia dini seharusnya menjadi sebuah taman bermain yang subur bagi tumbuhnya kreativitas. Proses pembelajaran yang ideal adalah yang mampu menyediakan beragam stimulasi dan memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi, berekspresi, dan mewujudkan imajinasinya tanpa rasa takut salah (Damyanov, 2024; Hidayah et al., 2022; Rizkiaadni et al., 2025). Pemilihan metode dan media permainan yang tepat menjadi kunci untuk merangsang daya cipta anak. Dalam skenario ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendukung, bukan sebagai instruktur yang membatasi. Anak didorong untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan menemukan solusi-solusi unik. Dengan demikian, setiap anak dapat mengembangkan potensinya secara maksimal, ditandai dengan munculnya ciri-ciri seperti daya imajinasi yang kuat, inisiatif tinggi, dan keberanian dalam berpendapat (Hidayah et al., 2022; Ismaniar et al., 2018).

Namun, dalam realitasnya, seringkali ditemukan kesenjangan antara harapan ideal tersebut dengan praktik yang terjadi di lapangan. Pengembangan kreativitas anak di banyak lembaga pendidikan, termasuk di Taman Kanak-kanak, seringkali belum optimal. Salah satu penyebab utamanya adalah minimnya ide-ide kreatif dalam proses pembelajaran dan kecenderungan untuk menggunakan media yang sudah jadi atau siap pakai(ANISA, 2024; Eriani et al., 2022). Ketika anak terbiasa dengan media yang terstruktur, ruang bagi imajinasi dan eksplorasi mereka menjadi terbatas. Selain itu, sikap orang tua yang terkadang terlalu protektif atau sering melarang anak melakukan sesuatu juga dapat menghambat munculnya kreativitas. Akibatnya, anak menjadi kurang bebas dalam berpikir dan ragu untuk mencoba hal-hal baru, yang pada akhirnya membuat potensi kreatif mereka tidak berkembang secara maksimal.

Untuk menjembatani kesenjangan ini, diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang inovatif dan mampu merangsang kreativitas anak secara nyata. Salah satu kegiatan yang sangat potensial adalah pemanfaatan limbah atau bahan bekas melalui kegiatan daur ulang. Kegiatan daur ulang merupakan sebuah proses kreatif untuk mengubah bahan bekas yang sering dianggap sampah menjadi sebuah karya atau produk baru yang bernilai. Pendekatan ini tidak

hanya bermanfaat dari sisi lingkungan untuk mengurangi timbunan sampah, tetapi juga memiliki nilai pedagogis yang tinggi (Mujahidin et al., 2025; Ruhaidani et al., 2022; Sutalhis & Novaria, 2024). Dengan menggunakan bahan-bahan seperti botol plastik, kain perca, atau kardus bekas, anak diajak untuk melihat potensi tersembunyi dari benda-benda di sekitar mereka, sehingga dapat merangsang imajinasi dan keterampilan mereka dalam memecahkan masalah secara kreatif.

Kondisi problematis terkait rendahnya kreativitas ini juga teridentifikasi secara spesifik di TK IT Auladi Palembang. Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan bahwa kemampuan kreativitas anak-anak di lembaga tersebut secara umum masih belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat dari kurangnya inisiatif dan ide-ide orisinal saat anak-anak diberikan tugas untuk berkreasi. Mereka cenderung menunggu instruksi dan kurang mampu mengembangkan imajinasinya sendiri. Penelitian ini menawarkan sebuah nilai kebaruan dengan berfokus pada implementasi metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengatasi masalah tersebut. Inovasi utama dari penelitian ini terletak pada penggunaan media yang sangat spesifik dan kontekstual, yaitu kreasi kain perca tenun, sebagai intervensi untuk meningkatkan kreativitas anak pada kelompok usia 4-5 tahun.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan yang telah diuraikan, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK IT Auladi Palembang melalui kegiatan kreasi menggunakan kain perca tenun. Diharapkan, hasil dari penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan, baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini akan memperkaya literatur mengenai strategi pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Secara praktis, temuan penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah model pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan mudah direplikasi oleh para pendidik PAUD lainnya, serta membuktikan bahwa pemanfaatan bahan daur ulang dapat menjadi sarana yang ampuh untuk menumbuhkan generasi yang kreatif dan peduli lingkungan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang sebagai sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Metode ini diterapkan dalam beberapa siklus, di mana setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan utama yang saling berkelanjutan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui penerapan kegiatan mendaur ulang sampah plastik. Dalam penelitian ini, kegiatan mendaur ulang sampah plastik berperan sebagai variabel bebas (X) atau tindakan yang diberikan, sedangkan kemampuan kreativitas anak usia 4-5 tahun menjadi variabel terikat (Y) atau hasil yang diukur. Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan pada semester ganjil tahun 2024 di TK Auladi Palembang, dengan subjek penelitian adalah anak-anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun.

Prosedur penelitian pada setiap siklus diawali dengan tahap perencanaan. Pada tahap ini, peneliti dan guru bekerja sama menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) serta mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, seperti botol plastik, sedotan, dan tutup botol. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan, di mana guru mengimplementasikan RPPH di dalam kelas. Guru memotivasi dan membimbing anak-anak untuk berkreasi menciptakan berbagai bentuk produk dari sampah plastik, seperti membuat wadah pensil, mobil-mobilan, atau hiasan bunga. Selama proses ini berlangsung, peneliti melakukan tahap pengamatan dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan untuk mengumpulkan data mengenai proses dan hasil dari kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak.

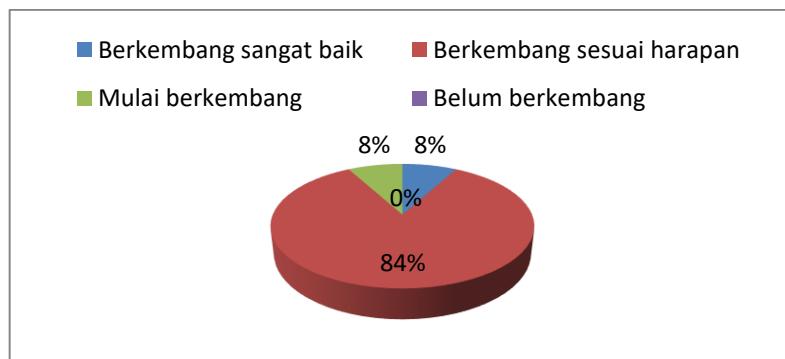
Instrumen utama yang digunakan untuk pengumpulan data adalah lembar observasi yang terstruktur. Lembar observasi ini berisi rubrik penilaian dengan indikator-indikator spesifik untuk mengukur tingkat kreativitas anak, yang dinilai menggunakan sistem skor. Selain observasi, data juga dikumpulkan melalui teknik dokumentasi berupa foto dan video kegiatan untuk merekam proses dan hasil karya anak secara otentik. Data yang terkumpul dari lembar observasi kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase capaian setiap anak. Hasil analisis ini kemudian dibahas pada tahap refleksi untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan, mengidentifikasi kendala, dan merumuskan perbaikan untuk perencanaan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas Anak Kelas A Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi yang peniliti lakukan pada tanggal 10 Februari 2025-28 Februari 2025, kemampuan kreativitas anak kelas A masih perlu ditingkatkan lagi karena anak masih kesulitan untuk mengembangkan ide dan imajinasinya. Anak juga cenderung selalu mengikuti contoh yang diberikan tanpa mencoba ide-ide baru yang berbeda. Anak tampak ragu untuk berinovasi dan mencoba, yang menunjukkan kurangnya kepercayaan diri dalam mengekspresikan kreativitas. Masih terdapat beberapa anak yang tidak menunjukkan antusiasme atau semangat dalam kegiatan mendaur ulang. Anak tampaknya menciptakan ide hanya karena tuntutan tugas, bukan karena kesenangan dari dalam diri. Beberapa anak melakukan kegiatan kreativitas mendaur ulang namun tidak sesuai petunjuknya. Jumlah seluruh anak pada kelas A sebanyak 12 anak. Pada tahap Pra Siklus data yang di dapatkan yaitu terdapat 10 anak yang memerlukan peningkatan kemampuan kreativitas, 10 anak terbagi ke dalam kategori BB sebanyak 4 anak masuk dalam kategori BB dan 6 anak masuk ke dalam kategori MB serta 2 anak masuk ke dalam kategori BSH. Berikut gambar diagram lingkaran hasil data pra siklus :



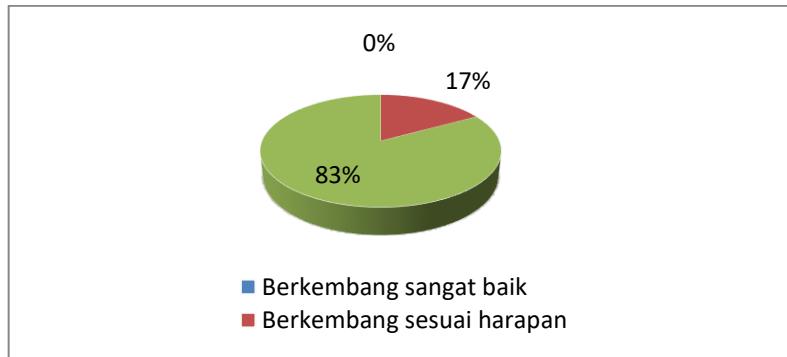
Gambar 1. Diagram Lingkaran Pra Siklus

Siklus I

Observasi Tindakan

Observasi tindakan dilakukan selama kegiatan mendaur ulang sampah plastik untuk meningkatkan kreativitas anak. Peneliti mengamati dan mencatat perkembangan yang dialami oleh anak-anak, kemudian mendokumentasikan sebagai bahan evaluasi. Pada siklus I, observasi dilakukan mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan kelima. Pengamatan yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa anak mengalami peningkatan kemampuan kreativitas. Pada tahap pra-siklus diatas, hanya 1 Anak (8%) yang mendapatkan kategori BSH (berkembang sesuai harapan). Sedangkan pada siklus I, jumlah anak yang mendapatkan kategori BSH meningkat

menjadi 2 anak (17%). Berikut adalah gambar diagram lingkaran yang menggambarkan hasil data siklus I :



Gambar 2. Diagram lingkaran hasil data siklus 1

Refleksi Siklus I

Setelah siklus pertama selesai, kegiatan refleksi dilakukan untuk membandingkan bagaimana kreativitas anak berkembang sebelum dan sesudah tindakan. Tujuan refleksi ini adalah untuk melihat kemajuan dan memperbaiki kegiatan pembelajaran di siklus berikutnya. Peneliti dan guru kelas melakukan refleksi untuk menilai kreativitas anak pra siklus (sebelum tindakan) dan siklus I. Hasil menunjukkan bahwa siklus I, anak-anak kelompok A lebih kreatif, tetapi belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil yang baik, pembelajaran harus diperbaiki lagi pada siklus II

Beberapa kendala peneliti temui pada saat proses pembelajaran di Siklus I diantaranya yaitu : 1. Pada saat kegiatan mendaur ulang sampah plastik beberapa anak ada yang memain mainkan alat dan menghambur hamburkan 2. Beberapa anak juga merasa bosan dan tidak tertarik dengan kegiatan yang dilakukan 3. Pada saat ingin melakukan sesi dokumentasi anak juga sulit untuk di ajak foto sehingga membuat peneliti sedikit mendapatkan dokumentasi. Bedasarkan permasalahan yang ada pada siklus I, peneliti berdiskusi dengan guru kelas untuk berkerjasama agar mendapat solusi bagaimana cara memperbaikinya. Berikut solusi yang ditemukan untuk memperbaiki masalah yang ada pada siklus I: 1. Diberikan peraturan sebelum melakukan kegiatan bahwa jika memain dan menghamburkan alat akan dikasih hukuman. 2. Peneliti dan guru mencoba untuk selalu ngebjuk anak untuk mau diajak.

Siklus II

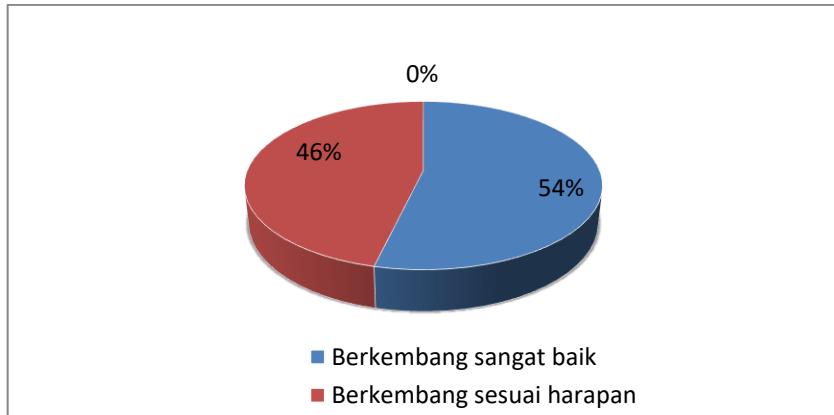
Observasi Tindakan

Observasi tindakan dilakukan selama kegiatan kreativitas untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Peneliti mencatat dan mendokumentasikan perkembangan yang dialami oleh anak selama pengamatan. Observasi pada siklus II dilakukan dari pertemuan 1 hingga pertemuan ke-5. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak-anak mengalami peningkatan dalam kemampuan kreativitasnya. Data penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan pra siklus dan siklus I. Pada pra siklus 12 anak (100%) mencapai kategori BB. Pada siklus I terjadi peningkatan signifikan dengan dengan 2 anak (17%) mencapai kategori BSH, dan tidak ada lagi anak yang masuk kategori belum berkembang. Pada siklus II anak dengan kategori BSH mengalami peningkatan yaitu sebanyak 5 anak (42%) berada di kategori BSH. Selain itu, pada siklus II terdapat perkembangan lebih lanjut, dimana 7 anak (58%) berhasil mencapai kategori BSB, sementara tidak ada lagi yang berada di kategori mulai berkembang.

Refleksi Siklus II

Setelah menyelesaikan siklus II dari pertemuan 1 hingga 5 dilakukan refleksi untuk menilai peningkatan kemampuan kreativitas anak kelas A pada siklus I dan II. Berdasarkan

hasil yang ada, kemampuan kreativitas anak kelas A menunjukkan peningkatan yang pesat pada siklus II dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus II, 42% anak –anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan, sementara 58% berada dalam kategori berkembang sangat baik. Pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelas pada siklus II dapat dianggap berhasil karena mencapai indicator keberhasilan. Oleh karena itu, tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Untuk melengkapi analisis, berikut adaloah diagram lingkaran yang menggambarkan hasil data siklus II :



Gambar 3. Diagram lingkaran hasil data siklus II

Pembahasan

Hasil penelitian ini secara meyakinkan menunjukkan bahwa kegiatan mendaur ulang sampah plastik, yang diimplementasikan melalui metode penelitian tindakan kelas, berhasil meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelas A secara signifikan. Kondisi awal pada tahap pra-siklus, di mana mayoritas anak (83%) masih berada dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk intervensi pedagogis yang dapat menstimulasi imajinasi dan ide-ide orisinal. Peningkatan yang teramat secara bertahap dari siklus I hingga siklus II, yang puncaknya mencapai 100% anak berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), memberikan bukti kuat bahwa pendekatan pembelajaran yang terstruktur, reflektif, dan berpusat pada anak merupakan kunci untuk membuka potensi kreatif mereka (Sitorus et al., 2020; Sunday et al., 2021).

Analisis terhadap pelaksanaan siklus I memberikan wawasan penting mengenai proses adaptasi anak terhadap kegiatan kreatif yang terstruktur. Meskipun terjadi peningkatan awal, dengan jumlah anak dalam kategori BSH meningkat dari 8% menjadi 17%, hasil tersebut belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan. Kendala yang dihadapi, seperti beberapa anak yang cenderung bermain-main dengan alat atau merasa bosan, merupakan fenomena yang wajar dalam pendidikan anak usia dini ketika diperkenalkan pada tugas yang menuntut fokus dan ketekunan. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak pada tahap pra-operasional masih memiliki rentang perhatian yang pendek dan egosentrisk (Piaget, 1964). Peran guru sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan motivasi intensif menjadi krusial untuk mengarahkan energi bermain anak menjadi sebuah proses eksplorasi yang produktif (Amanda & Sudibyo, 2025; Rizkiaadni et al., 2025; Setyowati et al., 2025).

Perbaikan strategi yang diterapkan pada siklus II menjadi titik balik yang menentukan keberhasilan penelitian ini. Solusi yang dirumuskan berdasarkan refleksi siklus I, yaitu dengan menetapkan peraturan yang jelas disertai konsekuensi dan memberikan bujukan serta pendekatan personal yang lebih intensif, terbukti sangat efektif. Modifikasi ini secara langsung mengatasi masalah disiplin dan kebosanan yang muncul sebelumnya. Peningkatan dramatis

pada siklus II, di mana 58% anak mencapai kategori BSB, menunjukkan bahwa anak usia dini merespons secara positif terhadap lingkungan belajar yang memberikan batasan yang jelas namun tetap suportif. Hal ini mendukung prinsip dalam teori behaviorisme bahwa struktur dan penguatan (*reinforcement*), baik positif (bujukan) maupun negatif (konsekuensi), dapat secara efektif membentuk perilaku yang diinginkan dan meningkatkan keterlibatan dalam tugas (Irawan & Ruswanto, 2024; Trisnantari & Jabbar, 2025).

Kegiatan mendaur ulang sampah plastik itu sendiri merupakan medium pembelajaran yang sangat kaya dan efektif untuk menstimulasi kreativitas. Aktivitas ini pada dasarnya adalah bentuk pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang bersifat *open-ended*, memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan ide-ide mereka sendiri. Menurut teori berpikir kreatif Guilford, kreativitas melibatkan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide dari satu stimulus (Bingölbali & Bingölbali, 2020). Dengan menggunakan bahan bekas seperti botol plastik, anak ditantang untuk melihat objek tersebut di luar fungsi aslinya dan membayangkannya menjadi sesuatu yang baru. Proses transformasi ini secara langsung melatih kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dalam berpikir, yang merupakan komponen inti dari kreativitas (Routray, 2021; Sari et al., 2021).

Lebih dari sekadar mengembangkan produk, proses kreatif dalam kegiatan ini juga menumbuhkan berbagai aspek perkembangan anak secara holistik. Ketika anak-anak bekerja untuk mewujudkan ide mereka, mereka melatih keterampilan motorik halus melalui kegiatan menggunting, menempel, dan merangkai. Proses ini juga mendorong perkembangan bahasa saat mereka mencoba menjelaskan ide mereka kepada guru atau teman. Secara sosial-emosional, keberhasilan menciptakan sesuatu dari "sampah" dapat membangun rasa percaya diri dan *self-efficacy*. Mereka belajar bahwa dengan usaha dan imajinasi, mereka dapat menciptakan sesuatu yang bernilai. Pengalaman ini menanamkan pola pikir yang positif terhadap pemecahan masalah dan inovasi, sebuah fondasi penting untuk pembelajaran seumur hidup (Salsabila et al., 2025; Susilawati et al., 2024).

Implikasi praktis dari penelitian ini sangat signifikan bagi para pendidik anak usia dini. Temuan ini menyediakan sebuah model intervensi yang konkret, menggunakan bahan-bahan yang murah dan mudah diakses, untuk mengembangkan salah satu kompetensi terpenting abad ke-21, yaitu kreativitas. Guru didorong untuk tidak hanya memberikan instruksi, tetapi juga untuk menjadi fasilitator yang peka, yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman secara psikologis bagi anak untuk bereksperimen dan mengambil risiko. Lebih penting lagi, penelitian ini mencontohkan kekuatan dari siklus penelitian tindakan kelas. Kemampuan peneliti dan guru untuk berkolaborasi, melakukan refleksi kritis terhadap praktik mereka, dan secara berani mencoba strategi baru adalah esensi dari seorang pendidik profesional yang terus bertumbuh.

Meskipun menunjukkan hasil yang sangat positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang melekat pada metodologinya. Sebagai sebuah penelitian tindakan kelas, temuan ini sangat terikat pada konteks spesifik kelas A dengan jumlah subjek yang kecil (12 anak). Oleh karena itu, kemampuan untuk menggeneralisasi hasil ini ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Penilaian kreativitas yang didasarkan pada observasi juga memiliki unsur subjektivitas. Penelitian di masa depan dapat diperkaya dengan menggunakan instrumen penilaian kreativitas yang lebih terstandar, atau dengan melibatkan kelompok kontrol untuk membandingkan efektivitas kegiatan mendaur ulang dengan aktivitas kreatif lainnya, sehingga memberikan bukti yang lebih kuat dan objektif.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini secara meyakinkan membuktikan bahwa kegiatan mendaur ulang sampah plastik merupakan metode yang sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Berawal dari kondisi di mana 83% anak masih berada pada tahap kreativitas rendah, intervensi yang dilakukan melalui dua siklus berhasil membawa 100% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Proses ini menunjukkan pentingnya adaptasi strategi pembelajaran. Meskipun siklus I menunjukkan peningkatan awal, kendala seperti kebosanan dan kurangnya fokus diatasi pada siklus II dengan menetapkan aturan yang jelas dan memberikan pendekatan personal yang lebih intensif. Perbaikan ini menjadi kunci keberhasilan, membuktikan bahwa lingkungan belajar yang terstruktur namun tetap suportif dapat secara optimal menstimulasi potensi kreatif anak.

Keberhasilan metode ini dapat dijelaskan karena kegiatan daur ulang pada dasarnya adalah pembelajaran berbasis proyek yang bersifat terbuka, menantang anak untuk berpikir divergen. Dengan mengubah fungsi botol plastik, anak secara langsung melatih kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas berpikir. Aktivitas ini tidak hanya mengasah kreativitas, tetapi juga mengembangkan berbagai aspek lain secara holistik, termasuk keterampilan motorik halus, bahasa, dan rasa percaya diri. Implikasinya bagi pendidik sangat signifikan, menyediakan model intervensi yang murah dan mudah diakses untuk menumbuhkan kompetensi abad ke-21. Lebih dari itu, penelitian ini mencontohkan kekuatan guru sebagai peneliti reflektif yang mampu berinovasi berdasarkan kebutuhan nyata di kelasnya, mengubah barang bekas menjadi media pembelajaran yang kaya makna.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, A. S., & Sudibyo, E. (2025). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMP melalui model problem based learning. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 407. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4686>
- Anisa, A. (2024). Pengaruh catatan berwarna siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi lingkaran. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(1), 28. <https://doi.org/10.51878/science.v4i1.2962>
- Arini, A., et al. (2025). Evaluasi manajemen pendidikan di Madrasah Negeri di Kalimantan Timur: Peran sistem informasi dalam penjaminan mutu pendidikan. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 446. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5726>
- Bingölbali, E., & Bingölbali, F. (2020). Divergent thinking and convergent thinking: Are they promoted in mathematics textbooks? *International Journal of Contemporary Educational Research*, 7(1), 240. <https://doi.org/10.33200/ijcer.689555>
- Damyanov, K. (2024). International Classification of Functioning, Disability, and Health for Children and Youth (ICF-CY) as a framework for early intervention planning in inclusive education. *Open Journal of Social Sciences*, 12(11), 85. <https://doi.org/10.4236/jss.2024.1211006>
- Eriani, E., et al. (2022). Loose parts: Pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. *Aulad: Jurnal on Early Childhood*, 5(1), 175. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.316>
- Febriansyah, F. (2025). Peran guru pembimbing dalam mencegah pelanggaran tata tertib siswa. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 451. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4639>
- Fitriani, V. A., et al. (2025). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5 melalui penggunaan media palam pada pembelajaran IPAS. *Science: Jurnal Inovasi*

Pendidikan Matematika dan IPA, 5(1), 286.
<https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4561>

Hidayah, A., et al. (2022). Pentingnya pengembangan bakat dan kreativitas anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Bimbingan dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1151. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1151-1159>

Irawan, R., & Ruswanto, R. (2024). Metode pendidikan Islam perspektif pemikiran Hasan Langgulung. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 605. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3166>

Ismaniar, I., et al. (2018). Pentingnya pemahaman orang tua tentang karakteristik pembelajaran AUD dalam penerapan model environmental print berbasis keluarga untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak. *Kolokium: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2), 93. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v6i2.9>

Lestari, W. Y., et al. (2025). Penilaian keterampilan kreativitas produk dalam penyusunan puzzle mahasiswa PGSD. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 9. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4342>

Mujahidin, M. D., et al. (2025). Strategi komunikasi orang tua dalam mengajarkan nilai-nilai peduli lingkungan hidup kepada anak. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(4), 574. <https://doi.org/10.51878/social.v4i4.4092>

Nirwana, E. S., et al. (2025). Problematika pendidikan anak usia dini di Indonesia: Hambatan dan tantangan dalam pengelolaan PAUD. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 140. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4906>

Rizkiaadni, P., et al. (2025). Penggunaan rumah bermain (Ruber) dalam pengembangan kompetensi sosial dan bahasa anak di KB-TK Yaa-Karim Kota Bima. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 397. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5368>

Routray, D. K. (2021). Creativity is the key to education. *International Journal of Applied Research*, 7(9), 3. <https://doi.org/10.22271/allresearch.2021.v7.i9a.8905>

Ruhaidani, E., et al. (2022). Processing household waste into organic compost fertilizer to overcome environmental pollution in Lok Rawa Village, Barito Kuala Regency. *Omnicode Jurnal (Omnicompetence Community Development Journal)*, 1(2), 69. <https://doi.org/10.55756/omnicode.v1i2.93>

Salsabila, A., et al. (2025). Berpikir induktif sebagai dasar kompetensi sikap kritis bagi peserta didik generasi milenial abad 21. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 264. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4465>

Santana, S. A., et al. (2025). Interaksi resiprokal otak dan perilaku pada perkembangan anak. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(2), 721. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i2.4851>

Sari, D. K., et al. (2021). Analysis of increasing creative thinking skills in the use of local materials in project qualitative biochemical analysis practicum. *Journal of Physics: Conference Series*, 1796(1), 12033. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012033>

Setyowati, E., et al. (2025). Peran guru Pendidikan Agama Islam dalam membentuk kemandirian belajar peserta didik di era digital. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 385. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.5747>

Sitorus, M. N., et al. (2020). Development of computer-based kindergarten children's creativity portfolio assessment instruments. *Budapest International Research and Critics in Education*, 1(1), 1-10. Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

Linguistics and Education (BirLE) Journal, 3(3), 1421.
<https://doi.org/10.33258/birle.v3i3.1207>

Sutalhis, M., & Novaria, E. (2024). Analisis manajemen sampah rumah tangga di Indonesia: Literatur review. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan, 4(2), 97.*
<https://doi.org/10.51878/cendekia.v4i2.2800>

Sunday, M. O., et al. (2021). Scaling up self-regulatory ability in childhood education as correlate of creative mindset. *Global Journal of Educational Research, 20(1), 63.*
<https://doi.org/10.4314/gjedr.v20i1.7>

Susilawati, B., et al. (2024). Peran guru Pendidikan Agama Islam dalam membentuk konsep diri positif (self concept) pada peserta didik. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 4(3), 459.*
<https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3164>

Trisnantari, H. E., & Jabbar, M. R. A. A. (2025). Desain supervisi Pendidikan Islam berbasis psikologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 5(1), 219.* <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4887>