

# Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Metode Inkuiry Materi Limbah Plastik Dalam Media Pembelajaran di TK Negeri Pembina Kelompok B

**Nasaruddin R**

Universitas Islam Makassar

[nasaruddin.dty@uim-makassar.ac.id](mailto:nasaruddin.dty@uim-makassar.ac.id)

## Abstrak

Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Inkuiry Materi Pemanfaatan Limbah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Kelompok B di TK. Negeri Pembina Kelompok B. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Inkuiry Materi Pemanfaatan Limbah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Kelompok B. Yang bertujuan untuk mengetahui apakah dengan pemanfaatan limbah plastik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan 2 (dua) kali pertemuan. Hasil penelitian Pemanfaatan limbah plastik menjadi media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas anak dapat di lihat dari tindakan prasiklus berada pada kriteria mulai berkembang yaitu sebesar 70%. Setelah adanya tindakan pada siklus I yaitu melalui kegiatan kolase dengan penggunaan alat dan bahan yang bervariasi, terjadi peningkatan yaitu kreativitas anak meningkat, berada pada kriteria berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 85%. Dari hasil data yang diperoleh pada siklus I masih perlu melakukan tindakan berikutnya karena hasil yang didapat belum optimal. Data yang diperoleh pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik. Dari penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa dengan pemanfaatan limbah sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini dan juga dapat meningkatkan semangat belajar anak.

**Kata Kunci:** Kreativitas anak, limbah plastik, metode inkuiry

## Pendahuluan

Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat penting usia tersebut. Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Fenomena yang ada selama ini kreativitas yang

dimiliki oleh masyarakat pada umumnya masih rendah. Hal ini dapat diketahui dengan masih banyaknya orang-orang yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik orang lain. Keadaan tersebut di sebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini.

Anak usia dini pada khususnya di TK Negeri Pembina Kelompok B juga masih memiliki daya kreativitas yang rendah. Hal ini dapat di lihat dari kegiatan anak sehari-hari dimana masih menunggu guru, tidak mempunyai ide sendiri, belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, anak-anak masih tergantung dengan guru. Pada penelitian sebelumnya juga belum ada yang mengangkat judul tentang penggunaan limbah plastik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada kelompok B.

Permasalahan tersebut di atas disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang hanya menitik beratkan pada membaca dan berhitung saja dan penggunaan metode yang statis sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Salah satu faktor utama yang mendukung terjadinya proses belajar mandiri dalam diri anak adalah interaksi anak dengan lingkungan. Untuk itu, salah satu tugas guru anak usia dini adalah menciptakan lingkungan yang kondusif bagi tumbuhnya motivasi belajar dan segala kemampuan yang dimiliki anak.

Peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan limbah plastik secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif pada anak didik. Untuk itu, pengadaan dan pemanfaatan media pembelajaran perlu dilakukan agar proses belajar anak dapat terjadi secara optimal. Pada dasarnya, setiap objek yang ada di lingkungan sekitar dapat dijadikan media pembelajaran dan sumber belajar bagi anak, tidak terkecuali limbah plastik yang dapat didaur ulang.

### **Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran:

- a) Pesan dan informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas dan menarik
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra
- c) Meningkatkan sikap aktif anak dalam pembelajaran
- d) Menimbulkan motivasi dalam belajar anak lebih bergairah mengikuti pembelajaran
- e) Adanya interaksi langsung antara anak dengan lingkungan dan kenyataan
- f) Membiarkan anak belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- g) Memberikan stimulasi, pengalaman dan persepsi yang sama bagi anak.

Manfaat media pembelajaran yang perlu guru ketahui yaitu manfaat umum dan manfaat praktis sebagai berikut: Manfaat umum, media pembelajaran yaitu pembelajaran lebih menarik dan menumbuhkan motivasi belajar anak, materi pembelajaran lebih jelas maknanya, anak juga memungkinkan untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, metode yang digunakan lebih bervariasi sehingga anak tidak bosan, anak lebih aktif dalam sebuah kegiatan seperti mengamati, demonstrasi dan sebagainya. Manfaat praktis, media pembelajaran yaitu meningkatkan proses belajar dan memperjelas penyajian pesan dan informasi, terjadinya interaksi langsung dan dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada anak tentang

peristiwa-peristiwa di lingkungan, interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

### **Pengertian Limbah**

Selama kita hidup, selama itu pula kita berhubungan dengan sampah. Sampah merupakan eksek dari kegiatan kita, kita butuh makan maka kita akan menghasilkan sampah dari kegiatan makan tersebut. Sebelum makan mungkin kita perlu mengupas bungkus atau kulit makanan itu, atau menyisakan beberapa bagian dari makanan kita. Sebut saja kita makan buah maka kulit, biji dan tangkai dari buah tersebut menjadi sampah, kita makan permen pun kita berhadapan dengan pembungkus permen itu, apalagi makanan yang harus dimasak dan ditambahkan dengan berbagai bumbu. Limbah merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan di lingkungan sekolah. Pada dasarnya limbah merupakan bahan yang terbuang atau dibuang dari hasil aktivitas manusia atau proses alam yang belum memiliki nilai ekonomis. Limbah atau sampah juga merupakan suatu bahan yang tidak berarti dan tidak berharga, tapi kita tidak mengetahui bahwa limbah juga bisa menjadi sesuatu yang berguna dan bermanfaat jika diproses secara baik dan benar. Limbah atau sampah juga bisa berarti sesuatu yang tidak berguna dan dibuang oleh kebanyakan orang. Mereka menganggapnya sebagai sesuatu yang tidak berguna dan jika dibiarkan terlalu lama maka akan menyebabkan penyakit. Padahal dengan pengolahan sampah secara benar maka bisa menjadikan sampah ini menjadi benda yang bernilai tinggi secara ekonomis, seni dan edukasi. Seperti yang pernah saya lakukan dalam memanfaatkan limbah yang dihasilkan dari aktivitas warga sekolah, industri kerajinan tenun ikat, dan rumah tangga sebagai bentuk kepedulian terhadap kebersihan dan kesehatan lingkungan serta sebagai upaya pelestarian lingkungan dengan cara membuat sumber belajar berbasis limbah/ sampah.

Alat permainan edukatif *Lirutase* ini mempunyai sasaran untuk anak pra sekolah yaitu 4-6 tahun, dengan harapan dapat memberikan stimulasi pada kemampuan dasar yang dimiliki anak secara optimal dan menyeluruh serta diaplikasikan dengan model pembelajaran Sentra Bermain aktif yang berisi berbagai variasi kegiatan bermain seraya belajar yang merupakan ciri dari kelas berpusat pada anak (*Child Oriented*) dan dimodifikasi sesuai dengan perkembangan anak (*Developmentally Appropriate Practice = DAP*) serta berbasis pada Kecerdasan Jamak (*Multiple Intelligent*).

## **Metode**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah proses investigasi terkendali untuk merumuskan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu. Penelitian Tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk karakteristik PTK adalah sebagai berikut:

1. Penelitian berawal dari kerisauan guru akan kinerjanya

2. Metode utama adalah refleksi diri, bersifat agak longgar, tetapi tepat mengikuti kaidah – kaidah penelitian
3. Fokus penelitian berupa kegiatan pembelajaran
4. Tujuan memperbaiki pembelajaran.

Model siklus yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan yang terdiri dari: 1) perencanaan (*planning*), 2) tindakan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), 4) refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus.

## Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus tindakan terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil observasi yang berupa data digunakan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada anak. Pada saat sebelum dilaksanakan tindakan, kreativitas anak berada pada kriteria mulai berkembang yaitu sebesar 70%. Untuk memperbaiki permasalahan yang berkaitan dengan kreativitas anak kelompok B2 TK. Negeri Pembina Kelompok B, maka kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan limbah plastik sebagai media pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan, dan juga kegiatan yang menyenangkan dapat meningkatkan kreativitasnya anak juga dapat membuat hasil karya yang bervariasi, unik dan menarik. Kegiatan pemanfaatan limbah plastik menjadi media pembelajaran membantu anak mengembangkan kreativitas. Anak bebas untuk memilih dan menggunakan bahan yang dapat membantu mengembangkan aspek kreativitas. Anak dapat mengkombinasikan berbagai bahan yang sudah disediakan oleh guru dengan bervariasi. Anak dapat menggunakan alat dan bahan untuk membuat berbagai macam kendaraan dan anak dapat mengkomunikasikan hasil karyanya kepada guru dan teman di kelasnya pada saat anak melakukan kegiatan baik dari bahan yang dipilih dengan berbagai macam variasi warna, bentuk dan ukuran serta perasaan anak selama membuat kendaraan dengan bahan limbah plastik. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran anak diberi kebebasan membuat sesuai dengan imajinasinya yang dapat mengembangkan ide-ide sendiri secara terperinci..

Anak bebas berkreasi dalam mengkombinasikan bahan dan warna sesuai dengan keinginan sehingga menghasilkan hasil karya yang berbeda dengan yang lainnya serta bebas menggunakan alat yang disediakan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Kreativitas yang merupakan hasil dari pemikirannya sendiri yang berbeda dengan anak lain dan merupakan keunikan yang khas dari masing-masing anak. Melalui kegiatan pemanfaatan limbah plastik sebagai media pembelajaran, anak memperoleh kebebasan dalam memilih dan menggunakan bahan sesuai dengan keinginannya, kebebasan menggunting, menyobek, dan memotong bahan sesuai dengan kebutuhannya, baik pemilihan bahan dan warna yang cocok, serta mengembangkan idenya melalui hasil karya.

Metode permainan dapat meningkatkan kreativitas anak dengan menyelesaikan kegiatan. Proses yang terjadi secara internal yang berkembang secara bertahap. Definisi ini sangat berkaitan dengan kreativitas anak dimana peneliti melakukan kegiatan anak dengan cara berulang-ulang yang menggunakan bahan yang berbeda-beda.

Bermain pada anak usia dini memiliki karakteristik simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan. Kegiatan pembelajaran menggunakan limbah plastik meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 TK.Negeri Pembina Kelompok B. Upaya perbaikan terhadap strategi pembelajaran yang berupa peningkatan kreativitas anak dalam pembuatan berbagai macam kendaraan dari limbah plastik semakin baik dan semakin nyata hasilnya.

Peningkatan persentase kreativitas anak melalui kegiatan pembuatan media pembelajaran meningkat. Hal ini memberikan arti bahwa perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus I telah berhasil mencapai sasaran dengan baik. Semakin tinggi ketertarikan anak dalam melakukan membuat berbagai hasil karya, maka dapat meningkatkan persentase kreativitas anak. Kreativitas anak yang baik akan mempengaruhi pada hasil belajar yang baik. Kegiatan pemanfaatan limbah plastik merupakan salah satu dari banyak cara untuk meningkatkan kreativitas anak, upaya untuk membuat anak lebih cepat mengetahui bermacam-macam bahan secara sederhana.

Penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kemampuan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk kreativitas anak jauh lebih penting, artinya tanpa strategi yang menyenangkan bagi anak dan tanpa adanya kemampuan dari guru, maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Dengan demikian peningkatan kreativitas anak tidak akan berhasil tanpa didukung oleh kemampuan guru. Guru berperan penting dalam membantu mengembangkan kreativitas anak dengan memotivasi anak. Kreativitas anak kurang berkembang optimal jika tidak ada motivasi serta dorongan dari guru.

Kreativitas anak dapat di lihat dari kreativitas anak pra siklus berada pada kriteria mulai berkembang yaitu sebesar 70%. Setelah adanya tindakan pada siklus I yaitu melalui kegiatan kolase dengan penggunaan alat dan bahan yang bervariasi, terjadi peningkatan yaitu kreativitas anak meningkat, berada pada kriteria berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 85%. Dari hasil data yang diperoleh pada siklus I masih perlu melakukan tindakan berikutnya karena hasil yang didapat belum optimal. Data yang diperoleh pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik. Kreativitas anak meningkat, sebagian besar anak sudah mampu membuat hasil karya sendiri yaitu berada pada kriteria berkembang sangat baik yaitu sebesar 90%. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa faktor kendala sehingga pemberian tindakan belum mampu untuk mencapai keberhasilan 100%.

Dari hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, kegiatan pemanfaatan limbah plastik dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 TK. Negeri Pembina Kelompok B perkembangan kreativitas anak meningkat dan kegiatan pembelajaran lebih menarik. Anak juga terlihat senang dalam melakukan kegiatan pengolahan limbah menjadi bentuk – bentuk yang menarik baik pada siklus I maupun siklus II.

**Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Inkuiry Materi Pemanfaatan Limbah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Kelompok B TK. Negeri Pembina Kelompok B**

**Tabel 1.1. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini**

No.	Nama Anak	Kriteria Kreativitas Anak		
		Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Azzam	62,5%	90,625%	28,125 %
2	Krisna	62,5 %	84,375%	21,875%
3	Adit	59,375%	87,5%	28,125%
4	Akhyar	62,5 %	87,5%	25%
5	Al	62,5%	87,5%	25%
6	Eva	46,875 %	75%	28,125%
7	Adri	65,625 %	96,875%	31,25%
8	Mulqi	56,25 %	87,5%	31,25%
9	As'ad	53,125%	84,375%	31,25%
10	Haura	53,125%	87,5%	34,375%%
11	Muslimah	50%	87,5%	37,5%
12	Hanifah	53,125%	87,5%	34,375%
13	Daya	56,25%	87,5%	31,25%
14	Nurfadilah	56,25%	90,625%	34,375%
15	Fitri	68,75%	96,875%	28,125%
16	Assyifa	46,875%	71,875%	25%
17	Nurul	53,125%	81,25%	28,125%
18	Dilah	62,5%	87,5%	25%
19	Qhumairah	62,5%	87,5%	25%
20	Sitti	59,375 %	81,25%	21,875%
<b>Rata – rata</b>				<b>28.5%</b>

Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui metode inkuiry materi pemanfaatan limbah plastik sebagai media pembelajaran di TK.Negeri Pembina Kelompok B rata – rata 28,5 % setiap anak.

**Pembahasan**

Penelitian yang telah dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus tindakan terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil observasi yang berupa data digunakan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada anak. Pada saat sebelum dilaksanakan tindakan, kreativitas anak berada pada kriteria mulai berkembang yaitu sebesar 70%. Untuk memperbaiki permasalahan yang berkaitan dengan kreativitas anak kelompok B2 TK. Negeri Pembina Bungoro Kab. Pangkep, maka kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan limbah plastik sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kemampuan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk kreativitas anak jauh lebih penting, artinya tanpa strategi yang menyenangkan bagi anak dan tanpa adanya kemampuan dari guru, maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Dengan demikian peningkatan kreativitas anak tidak akan berhasil tanpa didukung oleh kemampuan guru. Guru berperan penting dalam membantu mengembangkan kreativitas anak dengan memotivasi anak. Kreativitas anak kurang berkembang optimal jika tidak ada motivasi serta dorongan dari guru.

Kreativitas anak dapat di lihat dari kreativitas anak pra siklus berada pada kriteria mulai berkembang yaitu sebesar 70%. Setelah adanya tindakan pada siklus I yaitu melalui kegiatan kolase dengan penggunaan alat dan bahan yang bervariasi, terjadi peningkatan yaitu kreativitas anak meningkat, berada pada kriteria berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 85%. Dari hasil data yang diperoleh pada siklus I masih perlu melakukan tindakan berikutnya karena hasil yang didapat belum optimal. Data yang diperoleh pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik. Kreativitas anak meningkat, sebagian besar anak sudah mampu membuat hasil karya sendiri yaitu berada pada kriteria berkembang sangat baik yaitu sebesar 90%. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa faktor kendala sehingga pemberian tindakan belum mampu untuk mencapai keberhasilan 100%.

Dari hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, kegiatan pemanfaatan limbah plastik dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B Perkembangan kreativitas anak meningkat dan kegiatan pembelajaran lebih menarik. Anak juga terlihat senang dalam melakukan kegiatan pengolahan limbah menjadi bentuk – bentuk yang menarik baik pada siklus I maupun siklus II. Kelebihan dari kegiatan yang dilaksanakan sangat bervariasi yaitu meliputi kegiatan memanfaatkan limbah plastik menggunakan bahan yang bervariasi dan beragam, mengurangi limbah plastik disekitar sekolah.

Anak dibebaskan untuk mengeksplorasi bahan-bahan yang telah disediakan menjadi suatu hasil karya yang asli dengan cara anak sendiri dan bebas menggunakan alat sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreativitas anak dapat berkembang optimal. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, penelitian tindakan kelas dengan kegiatan Pemanfaatan bahan limbah plastik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas kelompok B2 TK. Negeri Pembina Kelompok B.

## Kesimpulan

Pemanfaatan limbah plastik menjadi media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan anak pada tiap siklus dengan kriteria yang di capai yaitu pada kriteri belum berkembang 0%, mulai berkembang 0%, berkembang sesuai harapan 10% dan berkembang sangat baik sebanyak 90 %, dengan rata-rata peningkatan 28,5 %

Dengan pemanfaatan limbah sebagai media pembelajaran juga meningkatkan semangat belajar anak. Dibuktikan pada antusiasme anak setiap pertemuan sangat tinggi dan semangat belajar anak meningkat



## DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni, dkk. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Andriani Dumi, dkk. (2015). *Metode Penelitian. Tangerang Selatan*: Universitas Terbuka.
- Anggani Sudono, dkk. (2007). *Permainan Kreatif*. Jakarta: PT Penerbitan Sarana Bobo Depdiknas.
- Arikunto, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan Maimunah, (2009). *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: Diva Press
- Martini Jamaris. (2006). *Proses Kreativitas Anak*. Jakarta : Erlangga
- Masitoh, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Masitoh, dkk. (2012). *Strategi Pendidikan TK*. Banten: Universitas Terbuka
- Rachmawati Yeni, Kurniati Euis (2019). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Redja Mudiyahardjo. (2002). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Roestiya. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Shinta Ratnawati. (2001). *Mencetak Anak dan Kreatif*. Jakarta. PT Kompas Nusantara.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Suharsimi Arikunto. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryani Sitti. (2019). *Kreasi Dari Limbah Sekolah*. Surabaya: CV Pustaka Media Guru
- Sojiono Bambang, dkk. (2012). *Metode Pengembangan Fisik*. Banten: Universitas Terbuka
- Wardhani, Wihardit (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Wiyani (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media