

Penerapan Metode 3R (Reduce, Reuse, Recycle) Untuk Menstimulasi Kreativitas Pada Anak Usia Dini di Kelompok A

Tri Ayu Gutiawati¹

mutiaa600@gmail.com

Dian Kristiana²

diankristiana728@gmail.com

Rendy Setyowahyudi³

rendy.setyowahyudi@yahoo.co.id³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Ponorogo, Jawa Timur

Received: January 18th 2022

Accepted: January 27th 2022

Published: January 29th 2022

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode 3R untuk menstimulasi kreativitas pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat Penerapan Metode 3R (Reduce, Reuse, Recycle) untuk Menstimulasi Kreativitas Pada Anak Usia Dini di TK Dharma wanita 1 Purwosari. Wawancara ditujukan kepada guru kelas kelompok A dan kepala sekolah. Dokumentasi dilihat dari kegiatan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Metode 3R (Reduce, Reuse, Recycle) yang digunakan dapat menstimulasi kreativitas pada anak usia dini. Melalui penerapan ini anak mampu berkreasi sesuai dengan imajinasi mereka. Hal ini dapat dilihat dari 12 anak kelompok A TK Dharma Wanita 1 Purwosari, 8 diantaranya dapat berkreasi sesuai dengan imajinasinya hanya ada 4 anak yang belum bisa berkreasi secara maksimal.

Kata Kunci: *Metode 3R (Reduce, Reuse, Recycle); Kreativitas; anak usia dini*

How to cite this article:

Gutiawati, T. A., Kristiana, D., & Setyowahyudi, R. (2022). Penerapan Metode 3R (Reduce, Reuse, Recycle) Untuk Menstimulasi Kreativitas Pada Anak Usia Dini di Kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 46-55. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.7.1.46-55>

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (Priyanto, 2014). Anak mengalami berbagai tahap perkembangan yang harus dilalui, salah satunya adalah perkembangan kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan menciptakan gagasan dan ide untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan belum dikenal pembuatnya agar menjadi bermanfaat, berguna dan bermakna (Fitrah Aisyah, 2018)

. Kreativitas merupakan hal yang penting dalam kehidupan khususnya pada anak usia dini karena dapat membuat manusia lebih produktif (Mulyati & Sukmawijaya, 2013). Kreativitas meningkatkan kualitas hidup serta dapat mempermudah mencari jalan keluar dari permasalahan. Pengembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak dini karena kreativitas sangat berpengaruh dalam pengembangan aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak

dini maka kemampuan dalam berfikir tidak akan berkembang. Seiring dengan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berfikir anak tidak berkembang secara optimal karena dalam menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi, diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Kreativitas merupakan hal penting dalam kehidupan, khususnya pada anak usia dini karena dapat meningkatkan prestasi (Mulyati & Sukmawijaya, 2013). Dari beberapa penelitian tentang kreativitas, menunjukkan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru yang belum pernah ada, dan melihat adanya berbagai kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi (Diana Vidya Fakhriyani, 2019).

Anak usia dini merupakan masa dimana anak aktif mengeksplorasi hal-hal yang ingin mereka lakukan, senang bermain dan peka terhadap rangsangan sekitar (Mawarnisa, 2020). Pada fase ini rasa ingin tahu anak sangat besar dan mereka senang mengeksplor hal-hal baru. Hal ini dapat kita amati dalam diri anak, dimana mereka sering bertanya dan mencaritahu mengenai banyak hal, baik yang mereka lihat maupun dengar. Ketika anak diminta untuk membuat sesuatu dari bentuk-bentuk persegi, kalau anak membuat persegi itu menjadi rumah, buku, kotak pensil, atau lemari maka hal ini menunjukkan kelancaran anak mengungkapkan ide karena ide yang

dihasilkan bervariasi, (Mulyati & Sukmawijaya, 2013).

Berkaitan dengan mengembangkan kreativitas anak usia dini diperlukan metode dan media pembelajaran yang mampu memberikan suatu pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap anak. Dalam mengembangkan kreativitas bisa dilakukan dengan banyak cara, salah satunya menggunakan metode 3R. Metode 3R merupakan strategi dalam pengadaan media pembelajaran menggunakan bahan bekas sehingga bahannya tercukupi, mudah ditemukan, dan ada disekitar anak. 3R merupakan inovasi dalam rangka menyediakan media pembelajaran untuk anak usia dini. Sehingga metode 3R tepat untuk menstimulasi kreativitas pada anak usia dini.

Metode 3R dipilih karena ketika anak berkreasi menggunakan bahan bekas, hasil kreasi anak lebih kreatif dan inovatif dikarenakan bahan baku yang banyak, bahan tidak asing bagi anak dan mudah ditemui disekitar anak. Dalam berkreasi dengan metode 3R menggunakan bahan bekas akan memberikan pengalaman langsung kepada anak, sehingga pengalaman tersebut akan bertahan lama. Menurut (Sunanih, n.d.) pengalaman yang dialami anak pada usia dini akan berpengaruh besar terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama bahkan tidak dapat terhapuskan. Bila suatu saat ada stimulasi yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialaminya maka efek tersebut akan muncul kembali dalam bentuk yang berbeda.

Metode 3R merupakan inovasi dalam rangka menyediakan media pembelajaran untuk anak usia dini (Ihmeideh & Shawareb, 2014; Kashani-Vahid et al., 2017; Li, 2004; Maaranen et al., 2016). Metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) yaitu mengurangi, menggunakan lagi, dan mendaur ulang bahan bekas dalam pengadaan media

pembelajaran. Menyadari hal tersebut, maka sekolah sebagai wadah pendidikan perlu sejak dini menanamkan metode 3R untuk menstimulasi kreativitas anak.

TK Dharma Wanita 1 Purwosari merupakan lembaga pendidikan yang menerapkan metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*). Hal ini dapat dilihat dari program unggulan sekolah yaitu *sains day*. *Sains day* dilaksanakan setiap hari selasa, anak diajak untuk membuat kreasi menggunakan bahan bekas. Bahan yang akan siswa gunakan dipersiapkan secara mandiri oleh siswa, sehingga siswa diberikan kebebasan untuk memilih jenis bahan bekas.

Rangsangan pada kegiatan berkegiatan pada kelompok A TK Dharma Wanita 1 Purwosari tidak hanya dilakukan pada hari selasa. Setiap hari anak diberikan stimulus dengan cara guru memberikan media bahan bekas setiap hari di dalam kelas yang dapat digunakan sebagai media bermain anak ketika jam istirahat. Hal tersebut menarik peneliti untuk mendeskripsikan Penerapan Metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) Untuk Menstimulasi Kreativitas Pada Anak Usia Dini Di Kelompok A TK Dharma Wanita 1 Purwosari, Babadan, Ponorogo.

METODE PENELITIAN

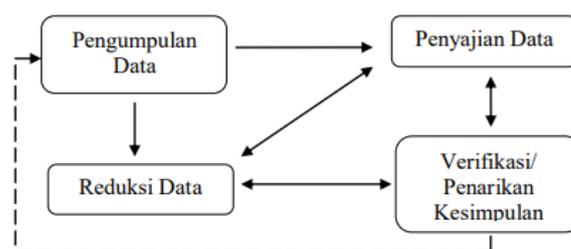
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Peneliti akan mendeskripsikan mengenai Penerapan Metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) Untuk Menstimulasi Kreativitas Pada Anak Usia Dini Di Kelompok A TK Dharma Wanita 1 Purwosari.

Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita 1 Purwosari, Babadan, Ponorogo. Subjek penelitian adalah subjek primer dan sekunder dimana subjek primer terdiri dari kepala sekolah, guru, dan siswa sementara subjek sekunder adalah dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hal yang akan diamati

oleh peneliti adalah guru dan anak. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi RPPH, RPPM, dan Instrumen penilaian penugasan kelompok A.

Dalam wawancara peneliti akan mewawancarai kepala sekolah dan guru kelompok A. Teknik wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara yang mendalam. Peneliti akan menemui dan menanyakan secara langsung kepada narasumber.

Teknik analisis data yang digunakan adalah jenis analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (Asmuni, 2020; Huberman & Miles, 1992, 2002; Setiawan, 2019; Tiswarni, 2019) yaitu aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga data sudah jenuh. Data hasil penelitian kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif. Analisis data Miles dan Huberman ini memiliki komponen, yaitu: 1. Pengumpulan Data 2. Reduksi, 3. Penyajian Data, 4. Verifikasi / Kesimpulan.



Gambar 1. Bagan Analisis Data Miles dan Huberman

Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait penerapan metode 3R untuk menstimulasi kreativitas pada anak usia dini di kelompok A TK Dharma Wanita 1 Purwosari. Reduksi data digunakan untuk menganalisis serta mengelompokkan terhadap data yang terkumpul, dengan demikian data yang telah direduksi memberi

gambaran yang lebih jelas. Setelah data direduksi kemudian data tersebut disajikan dalam bentuk penyajian data. Langkah terakhir verifikasi dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi teknik yang berbeda yaitu observasi, wawancara, dokumentasi (Budi, 2014; Nurkolis & Muhdi, 2020; Othman et al., 2008; Rahardjo, 2019; Romlah, 2017; Salminen et al., 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

TK Dharma Wanita merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menerapkan metode 3R. Hal ini ditunjukkan dengan adanya *sains day* yang dilakukan setiap hari selasa. Kegiatan *sains day* yaitu anak diajak berkreasi menggunakan bahan bekas. Mulai dari mengumpulkan bahan bekas, menyusun bahan bekas hingga menjadi sebuah karya, lalu menceritakan hasil karya yang mereka buat. Untuk merangsang kreativitas pada siswa dan membiasakan siswa untuk berkreasi menggunakan bahan bekas disetiap kelas selalu ada bahan bekas seperti botol bekas dan kardus bekas. Hal tersebut digunakan sebagai media bermain anak setiap hari pada saat jam istirahat.

Kepala sekolah TK Dharma Wanita 1 Purwosari menjelaskan, "*sains day* adalah program dimana anak diajak berkreasi dengan bahan bekas, dan untuk memperkenalkan bahan bekas lebih dekat dengan anak, untuk merangsang kreativitas anak, untuk menumbuhkan ide dengan bahan bekas kami mempersiapkan bahan bekas disetiap kelas. Ketika jam istirahat anak terbiasa bermain dan berkreasi dengan bahan bekas."

Penerapan metode 3R dikelompok A TK Dharma Wanita 1 Purwosari sebagai media untuk menstimulasi kreativitas pada siswa. Kegiatan tersebut dilakukan menggunakan bahan bekas yang diolah kembali dengan kreativitas anak sehingga menjadi barang baru yang memiliki nilai keindahan. Dengan menggunakan bahan bekas anak lebih kreatif dan inovatif dalam

berkreasi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil kreasi siswa dan siswa mampu menceritakan karya yang sudah mereka buat.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelompok A. "Ketika menggunakan bahan bekas kreasi anak lebih bermacam-macam. Contoh ketika anak diberi media kertas bekas dan tutup botol, ada anak yang berkreasi dengan membuat bunga, matahari, rumah, dan yang lain".

Diperkuat dengan pendapat (Rohani, S.Ag & Dosen, 2017) bahwa dalam memanfaatkan bahan bekas yang tidak dipakai lagi dapat mengembangkan kreativitas anak dengan bebas sesuai imajinasi tersebut menjadi suatu karya atau produk yang bisa dicoba untuk mewujudkan ide-ide kreatif yang bisa dimanfaatkan.

Penerapan metode 3R dengan kreasi bahan bekas dari tutup botol dan kertas bekas. Hasil dari kegiatan 3R dengan kreasi bahan bekas dari kertas bekas dan tutup botol bekas anak dapat berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil karya anak. Kreasi antar anak pastinya berbeda, ada yang membuat bentuk bunga dan ada juga yang membuat bentuk matahari.



Gambar 2. Kegiatan berkreasi dengan tutup botol bekas dan kertas bekas

Dari kegiatan ini anak menggunakan metode 3R yaitu Reduce (Mengurangi) dengan mengurangi bahan jadi untuk berkreasi dengan cara mengganti menggunakan bahan bekas dari tutup botol dan kertas bekas. Reuse (Menggunakan Kembali) menggunakan kembali kertas dan tutup botol yang tidak terpakai sebagai bahan untuk berkreasi, Recycle (Mendaur Ulang) mendaur ulang kertas bekas dan tutup botol bekas menjadi kreasi yang dapat dipajang oleh anak sebagai hasil karya mereka.

Aspek yang dikembangkan dari pemanfaatan media kertas bekas dan tutup botol bekas ini yaitu anak menjadi lebih telaten, teliti, dan sabar dalam menyusun kertas bekas sehingga menghasilkan bentuk sesuai dengan imajinasi anak; anak mampu berfikir bagaimana cara membuat bentuk tertentu dan memahami instruksi dari guru; daya kreativitas anak terasah dalam membuat berkreasi memilih kertas bekas dan warna dari tutup botol bekas tersebut.

Dari kegiatan berkreasi menggunakan kertas bekas dan tutup botol bekas mampu merangsang rasa ingin tahu anak untuk berkreasi membuat bentuk sesuai dengan imajinasi anak.

Menurut (Dina, 2020) Dalam penggunaan media bahan bekas bagi anak memiliki banyak manfaat salah satunya dapat merangsang rasa ingin tahu anak untuk belajar dan berkreasi.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelompok A "ketika anak berkreasi dengan kertas bekas dan tutup botol bekas, banyak ide yang muncul dalam diri anak. Sebelum kegiatan berkreasi dilakukan guru memberikan stimulus sederhana dengan memberikan pertanyaan untuk memunculkan ide anak. Aasilnya ada yang membuat bentuk bunga, bentuk pohon, bentuk matahari, dan mereka juga bisa menceritakan apa yang mereka buat."

Berdasarkan data yang didapatkan peneliti dari kegiatan penerapan metode 3R

dengan media kertas bekas dan tutup botol bekas kreativitas dan rasa ingin tahu anak meningkat, hal itu dapat dilihat ketika anak memilih jenis kertas, warna tutup, serta memilih media tambahan untuk mempercantik karya yang mereka buat.



Gambar 3. Kegiatan berkreasi dengan kardus bekas

Penerapan metode 3R dengan kreasi bahan bekas dari kardus bekas. Dari kegiatan memanfaatkan limbah kardus bekas menjadi replika rumah-rumahan menggunakan metode 3R yaitu Reduce (Mengurangi) mengurangi bahan pembuatan permainan rumah-rumahan yang biasanya menggunakan plastik maupun kayu dan diganti dengan kardus bekas, Reuse (Menggunakan Kembali) menggunakan kembali kardus yang tidak terpakai untuk disusun dan dibentuk menjadi rumah-rumahan dan mobil-mobilan, Recycle (Mendaur Ulang) mendaur ulang sampah kardus bekas menjadi mainan rumah-rumahan dan mobil-mobilan.

Aspek yang dapat dikembangkan dari pemanfaatan kardus bekas pastinya sangat banyak. Seperti, anak mampu akan berfikir mengenai bentuk rumah dan membentuk pola rumah; anak mampu menggunting sesuai pola, menempel kardus satu dengan yang lain, mewarnai dengan pilihan warna yang tepat, dan melipat bentuk sesuai

dengan arahan; anak mampu memadu padankan warna, menyesuaikan bentuk rumah dan mobil, dan anak dapat menggambar pola tertentu untuk menambah nilai keindahan pada rumah-rumahan dan mobil-mobilan tersebut. Selain itu kreativitas anak terasah dan dapat dilihat dari bagaimana cara anak menyusun kardus sehingga membentuk bentuk rumah dan mobil, memilih warna untuk cat rumah dan mobil, dan menghias rumah.



Gambar 4. Kegiatan berkreasi dengan kardus bekas

Penerapan metode 3R menggunakan media kardus bekas ini memicu ide kreativitas anak. Ketika di sekolah anak distimulus oleh guru untuk membentuk rumah dari kardus. Anak mampu mengkreasikan dengan menambahkan gambar dan warna untuk mempercantik karya anak. Anak mampu membuat bentuk baru dari bahan kardus bekas seperti mobil-mobilan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok A, "ketika anak diberikan media kardus dan guru bertanya ingin membuat apa, anak langsung menjawab sesuai dengan imajinasi mereka, ada yang membuat rumah dengan pintu dan jendela, ada yang membuat 2 rumah digabung, ada yang membuat mobil-mobilan, dan masih banyak lagi."

Hal ini diperkuat dengan pendapat (Angraini, 2012) Pemanfaatan bahan sisa kardus bekas yang dilakukan dapat

meningkatkan kemampuan anak dalam hal menciptakan berbagai bentuk dari kardus.

Anak mampu membuat replika rumah sesuai dengan imajinasinya, dan anak mampu menceritakan hasilnya. Antara anak satu dengan yang lain membuat rumah dari kardus dengan bentuk yang berbeda dan diberi warna serta gambar tambahan seperti pintu dan jendela.

Menurut (Dr. Hj. Khadijah & Armanila, S.Pd.I., 2017) anak akan belajar melalui pengalaman langsung, yang akhirnya pengetahuan yang ia dapat akan masuk ke memori jangka panjang dan bertahan lama. Kemampuan berpikir anak akan berkembang jika anak berinteraksi dengan objek sehingga memiliki pengalaman kongkrit maupun abstrak seba- gai suatu fakta juga memungkinkan untuk menghubungkan fakta-fakta itu menjadi konsep miliknya (Hanafi & Sujarwo, 2015). Dalam pembelajaran ini, dengan kegiatan dari bahan bekas anak suka dengan praktek langsung, suka dengan hal-hal baru sehingga anak sangat tertarik melakukan kegiatan yang berkenaan dengan bahan bekas.

Keberhasilan penerapan metode 3R untuk menstimulasi kreativitas pada kelompok A TK Dharma Wanita 1 Purwosari dapat dilihat dari indikator penilaian siswa.

Tabel 1. Indikator Penilaian Siswa

Indikator	Keterangan	Reward
Mampu berkreasi sesuai dengan imajinasi	Senang mengerjakan tugas yang diberikan guru.	*3
	Tertarik dengan bentuk dari kegiatan kreatif	*3
Mempunyai tanggung jawab	Menyelesaikan kegiatan berkreasi sampai selesai	*2
Percaya diri dan mandiri	Menunjukkan hasil karya dari bentuk gambaran apapun	*2
	Mengerjakan tugas dengan sendiri	*2

Mampu menceritakan kembali	Mampu menceritakan karya yang siswa buat di depan kelas	*3
----------------------------	---	----

Keterangan

Reward :

- * : Belum Berkembang (BB)
- ** : Mulai Berkembang (MB)
- *** : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- **** : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Pada tahap penelitian sebelum menggunakan metode 3R menghasilkan data anak TK Dharmawanita 1 Purwosari berada di *reward* 2 yaitu mulai berkembang (MB). Setelah menggunakan media 3R maka peneliti mendapati hasil observasi data berikut :

Tabel 2. . Indikator Penilaian Siswa

Indikator	Keterangan	Reward
Mampu berkreasi sesuai dengan imajinasi	Senang mengerjakan tugas yang diberikan guru.	*4
	Tertarik dengan bentuk dari kegiatan kreatif	*3
Mempunyai tanggung jawab	Menyelesaikan kegiatan berkreasi sampai selesai	*4
Percaya diri dan mandiri	Menunjukkan hasil karya dari bentuk gambaran apapun.	*4
	Mengerjakan tugas dengan sendiri	*3
Mampu menceritakan kembali	Mampu menceritakan karya yang siswa buat di depan kelas	*4

Keterangan

Reward :

- * : Belum Berkembang (BB)
- ** : Mulai Berkembang (MB)
- *** : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- **** : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Pada tahap penelitian dengan menggunakan metode 3R menghasilkan data anak TK Dharmawanita 1 Purwosari berada di *reward* 4 yaitu berkembang sangat baik (BSB) dengan hasil karya berupa kreasi dari bahan bekas tutup botol dan kertas bekas yang menghasilkan gambar bentuk bunga dan matahari. Kreasi kardus bekas membentuk rumah dan mobil-mobilan.

Anak yang telah melaksanakan pembelajaran sains yang menggunakan implementasi 3R memiliki kreatifitas dan daya imajinasi yang tinggi. Hal ini bisa dilihat dari data observasi yang telah mengalami peningkatan pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kreatifitas pada anak memerlukan stimulus dari lingkungannya. Dalam hal ini adalah support system dari sekolah, guru, dan teman sebayanya. Support system yang mendukung dapat merangsang anak untuk selalu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah yang ada disekitarnya (Romlah, 2017; Saripudin, 2017).

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode 3R dapat menstimulasi kreativitas pada anak usia dini dikelompok A TK Dharma Wanita 1 Purwosari. Melalui penerapan ini anak mampu berkreasi sesuai dengan imajinasi anak dan anak mampu menceritakan hasil karya yang mereka buat. Kegiatan pembelajaran tersebut sudah maksimal karena kesiapan guru yang terlebih dahulu memberikan stimulasi kepada anak sebelum anak berkreasi menggunakan bahan bekas. Selain itu guru memberikan kesempatan anak untuk mengeksplor daya imajinasi anak. Hal tersebut dapat dilihat dari indikator penilaian siswa, sebelum penerapan metode 3R kegiatan berkreasi anak berada pada *reward* 2 yang artinya mulai berkembang (MB). Setelah

menggunakan media 3R indikator penilaian anak berada pada reward 4 yaitu berkembang sangat baik (BSB). Selain itu anak mampu menceritakan hasil karya yang mereka buat dengan bahasa sederhana.

Saran

Saran untuk penelitian berikutnya adalah diversifikasi topik ataupun tema pembelajaran yang lebih variatif. Sehingga dapat memperdalam pada bagian penerapan metode 3R (Reduce, Reuse, Recycle) untuk meningkatkan kreativitas bagi anak usia dini. Penelitian lain yang dapat dikembangkan adalah dengan menggunakan metode penelitian lain seperti metode kuantitatif. Seperti mencari korelasi antara kreatifitas anak dan discovery anak-anak terhadap tema yang bisa disesuaikan dengan barang-barang 3R. Selain itu juga diharapkan untuk lebih memperhatikan aspek lain yang dapat mempengaruhi kreativitas pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, K. (2012). *Di Taman Kanak-Kanak Padang*. 1(1), 0–9.
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Budi, B. (2014). STRATEGI GURU DALAM MENGHADAPI KURIKULUM 2013 DI SMA NEGERI 2 SURAKARTA. *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*.
- Diana Vidya Fakhriyani. (2019). PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i1.1340>
- DINA, P. (2020). PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA BARANG BEKAS DI RAUDHATUL ATHFAL JAUHAROTUL MUALIMIN GAYAU SAKTI KECAMATAN SEPUTIH AGUNG KABUPATEN LAMPUNG TENGAH. In *Akrab Juara* (Vol. 5, Issue 1).
- Dr. Hj. Khadijah, M. A. dan, & Armanila, S.Pd.I., M. P. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. In *Itqan* (Vol. 7, Issue 1).
- FITRAH AISYAH. (2018). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI KORAN BEKAS DI TK ISLAM AL-FALAH KOTA JAMBI. *Advanced Optical Materials*, 10(1), 1–9.
- Hanafi, S. H., & Sujarwo, S. (2015). Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 215. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6360>
- Huberman, M., & Miles, M. B. (1992). Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru. *UIPress. Jakarta*.
- Huberman, M., & Miles, M. B. (2002). *The qualitative researcher's companion*. Sage.
- Ihmeideh, F. M., & Shawareb, A. A. (2014). The association between internet parenting styles and childrens use of the internet at home. *Journal of Research in Childhood Education*, 28(4), 411–425. <https://doi.org/10.1080/02568543.2014.944723>
- Kashani-Vahid, L., Afrooz, G. A., Shokoohi-Yekta, M., Kharrazi, K., & Ghobari, B. (2017). Can a creative interpersonal

- problem solving program improve creative thinking in gifted elementary students? *Thinking Skills and Creativity*, 24, 175–185. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.02.011>
- Li, Y. L. (2004). Pupil-teacher interactions in Hong Kong kindergarten classrooms - Its implications for teachers' professional development. *Learning Environments Research*, 7(1), 23–42. <https://doi.org/10.1023/B:LERI.0000022280.11397.f8>
- Maaranen, K., Pitkäniemi, H., Stenberg, K., & Karlsson, L. (2016). An idealistic view of teaching: teacher students' personal practical theories. *Journal of Education for Teaching*, 42(1), 80–92. <https://doi.org/10.1080/02607476.2015.1135278>
- Mawarnisa, R. (2020). *Model Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak Paud Usia 5-6 Tahun*.
- Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. A. (2013). Meningkatkan Kreativitas pada Anak. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 2(2), 125.
- Nurkolis, N., & Muhandi, M. (2020). Keefektifan Kebijakan E-Learning berbasis Sosial Media pada PAUD di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.535>
- Othman, S. A., Azman, N., & Mohd Ali, M. (2008). Faktor Ibu Bapa dalam Kecemerlangan Akademik Pelajar Pekak: Kajian Kes Retrospektif. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*. <https://doi.org/10.32890/mjli.5.2008.7598>
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(2).
- Rahardjo, M. M. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik Sebagai Pembentuk Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 148–159. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p148-159>
- Rohani, S.Ag, M. P., & Dosen. (2017). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA BAHAN BEKAS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 137. <https://doi.org/10.30870/jppaud.v4i2.4653>
- Romlah, R. (2017). Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2314>
- Salminen, J., Lerkkanen, M. K., Poikkeus, A. M., Pakarinen, E., Siekkinen, M., Hännikäinen, M., Poikonen, P. L., & Rasku-Puttonen, H. (2012). Observed Classroom Quality Profiles of Kindergarten Classrooms in Finland. *Early Education and Development*, 23(5), 654–677. <https://doi.org/10.1080/10409289.2011.574267>
- Saripudin, A. (2017). STRATEGI PENGEMBANGAN KECERDASAN NATURALIS PADA ANAK USIA DINI. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/awlad.v3i1.1>

- Setiawan, K. E. P. (2019). NILAI PENDIDIKAN BUDI PEKERTI DALAM NASKAH CERITA RAKYAT PRABU ANGLING DARMA. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 26–34. <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijsse/article/view/26-34>
- Sunanih. (n.d.). KEMAMPUAN MEMBACA HURUF ABJAD BAGI ANAK USIA DINI BAGIAN DARI PERKEMBANGAN BAHASA. 1(1), 1–12.
- Tiswarni, T. (2019). USAHA KEPALA SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN DISIPLIN KERJA GURU (Studi Deskriptif Kualitatif di SMP N 1 Argamakmur Kabupaten Bengkulu utara). *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 18(1), 261. <https://doi.org/10.29300/attalim.v18i1.1650>