

UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS PADA ANAK DI RUANG LINGKUP RPTRA X DENGAN MEDIA BARANG BEKAS

Kimberly Angela Imanuela Frederik¹, Dania Aulia Yusuf², Dhea Fadhila Rahmadina³,
dan Agustina^{4*}

¹Jurusan Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: kimberly.705200112@stu.untar.ac.id

²Jurusan Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: dania.705200132@stu.untar.ac.id

³Jurusan Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: dhea.705200245@stu.untar.ac.id

^{4*}Jurusan Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: agustina@fpsi.untar.ac.id

*Corresponding Author

ABSTRACT

Creativity is an important aspect in children's development. If creativity in children does not develop, it will have an impact on the child's abilities, intelligence and fluency of thinking. Therefore, there are many things that can be done to hone children's creativity, one of which is by using used media as an effort to recycle used goods into useful items. In this regard, activities were carried out to analyze and improve aspects of creativity in children at RPTRA X in the context of implementing one of the MBKM programs, namely the Humanitarian Project. The subjects involved in this activity included seven girls aged around 7-12 years. Activities are carried out through three activities. Activity 1 was carried out using used plastic bottles as the main material for making works of art, in activity 2 it was carried out using used cardboard as the main material, while in activity 3, works of art were made using used paper made into pulp as the main material. Based on the results of the observation assessment of the seven subjects at RPTRA aspects of creativity in children at RPTRA X through 3 activities.

Keywords: creativity, RPTRA X, used goods media

ABSTRAK

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak. Apabila kreativitas pada anak tidak berkembang, maka akan berdampak pada kemampuan, kecerdasan, dan kelancaran berfikir anak. Oleh karena itu banyak hal yang bisa dilakukan dalam mengasah kreativitas anak, salah satunya dengan memanfaatkan media barang bekas pakai sebagai upaya pendauran ulang barang bekas menjadi barang yang bermanfaat. Terkait dengan hal itu, maka dilakukan kegiatan untuk menganalisis serta meningkatkan aspek kreativitas pada anak-anak di RPTRA X dalam rangka penerapan salah satu program MBKM yaitu Proyek Kemanusiaan. Subjek yang terlibat dalam kegiatan ini meliputi tujuh anak perempuan dengan usia sekitar 7-12 tahun. Adapun kegiatan dilakukan sebanyak tiga kali. Kegiatan 1 dilakukan dengan botol plastik bekas sebagai bahan utama pembuatan karya seni, pada kegiatan 2 dilakukan dengan bahan utama kardus bekas, sedangkan pada kegiatan 3 dilakukan pembuatan karya seni dengan kertas bekas yang dijadikan bubur kertas sebagai bahan utama. Berdasarkan hasil penilaian observasi ketujuh subjek di RPTRA X, diketahui bahwa sebagian besar subjek mengalami peningkatan nilai kemampuan kreativitas dari kegiatan 1 ke kegiatan 2, serta dari kegiatan 2 lalu menuju kegiatan 3. Hasil ini menunjukkan bahwa media barang bekas dapat digunakan untuk meningkatkan nilai kemampuan atau aspek kreativitas pada anak-anak di RPTRA X melalui 3 rangkaian kegiatan.

Kata kunci: kreativitas, RPTRA X, media barang bekas

1. PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu potensi penting yang harus dikembangkan, khususnya pada anak dikarenakan kreativitas memiliki pengaruh yang besar dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak. Kreativitas pada anak yang tidak dikembangkan dengan optimal dapat menghambat perkembangan terhadap kemampuan, kecerdasan, serta kelancaran berpikir pada anak. Pada saat membuat suatu karya diperlukan potensi kreativitas yang cukup tinggi. Misalnya, ketika anak diminta untuk membuat sesuatu dari bentuk-bentuk persegi,



kalau anak membuat persegi itu menjadi rumah, buku, kotak obat, atau peti maka hal ini menunjukkan kelancaran anak mengungkapkan ide karena ide yang dihasilkan bervariasi (Sari, 2012).

Salah satu konsep yang sangat penting dalam aspek kreativitas merupakan hubungan antara kreativitas dengan aktualisasi diri. Abraham Maslow dan Carl Rogers (dalam Utami, 2004) menyatakan bahwa individu menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu, merealisasikan atau mengembangkan potensinya. Teori piramida kebutuhan Maslow (dalam Nisa, 2017) menyatakan bahwa aktualisasi diri merupakan karakteristik yang fundamental, ketika dilahirkan setiap individu sudah memiliki potensi dalam dirinya tetapi seringkali menjadi terhambat atau terpendam dalam proses pengenalan budaya. Maka sumber dari kreativitas sendiri adalah kecenderungan guna mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang.

Kreativitas sendiri merupakan proses menciptakan sesuatu yang baru, berupa ide atau objek dalam bentuk atau susunan baru (Ahmad, 2011). Menurut Gordon dan Browne (1986), kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang imajinatif dan juga kemampuan untuk menyesuaikan ide-ide baru dengan ide-ide yang sudah ada. Dapat dikatakan bahwa kreativitas merupakan potensi penting yang dimiliki setiap individu yang bersifat dinamis yang dimana tingkat potensi kreativitas akan menjadi tinggi atau besar ketika dikembangkan dengan beberapa metode. Namun sebaliknya, ketika kreativitas tidak dikembangkan maka tingkat dari kreativitas individu akan dapat menurun sehingga berpeluang untuk mengganggu kelangsungan hidup individu dalam berpikir dan menyelesaikan masalah (Sumardjo, 2000).

Kegiatan bermain dalam belajar pada anak menunjukkan betapa pentingnya untuk dipahami oleh guru, orang tua serta pendidik bagi anak dalam pemberian stimulus. Masa anak merupakan saat yang paling tepat untuk mendorong dan meningkatkan kreativitas, agar anak berkembang melalui bermain, karena bila disamakan dengan bermain, anak dapat belajar mengendalikan diri, memahami kehidupan, memahami dunianya sendiri. Maka dari itu, bermain merupakan cerminan dari perkembangan seorang anak. Menjadi seorang yang kreatif tidaklah terjadi dengan waktu yang cepat ketika seorang telah memasuki usia dewasa dan berhadapan dengan berbagai bentuk permasalahan. Kreativitas membutuhkan proses untuk bertumbuh memiliki tingkat potensi yang tinggi, pada tahap inilah peran orang tua dan pendidik diperlukan guna membantu anak-anak mengoptimalkan potensi kreatifnya sejak dini sebagai bekal bagi mereka melalui suatu zaman yang berada dari sekarang. Maka dari itu, perlu mengembangkan cara berpikir, kecerdasan, dan penyelesaian masalah untuk meningkatkan kreativitas anak-anak.

Proses meningkatkan kreativitas dapat dilakukan dimana saja salah satunya di alam terbuka dengan memanfaatkan barang yang ada di lingkungan sekitar kita. Salah satu barang yang mudah untuk ditemui di lingkungan sekitar kita adalah barang bekas pakai. Barang bekas pakai ini dapat membantu meningkatkan kreativitas anak dengan memberikan kebebasan kepada mereka untuk membuat suatu karya seni yang dapat digunakan kembali untuk barang yang berguna dan dapat terpakai kembali (Santi & Anisah, 2019).

Fenomena sampah menggunung di lingkungan seringkali menjadi permasalahan bagi setiap masyarakat. Oleh karena itu diharapkan untuk tidak membuang sampah di sembarang tempat, terlebih di depan anak-anak sebab hal tersebut termasuk memberi contoh yang tidak baik pada

anak-anak. Sebagai orang yang lebih dewasa diharapkan untuk memberikan contoh yang baik kepada anak meskipun terkait hal kecil seperti misalnya membuang sampah pada tempatnya. Daripada membuang sampah yang bersifat non-organik seperti botol plastik, kaleng, kaca serta sampah yang bersifat organik seperti kertas tisu, kertas, kardus, karton wadah telur lebih baik dimanfaatkan dengan membuat suatu karya seni yang dimana karya seni tersebut berpeluang membantu memudahkan beberapa hal yang ada. Bahan bekas berupa sampah rumah tangga yang ada di dapur atau di tempat sampah yang terbuang maupun di halaman sekitar rumah seperti botol plastik air mineral, kardus-kardus produk minuman, kertas dan lain sebagainya. Botol plastik air mineral bekas ini dapat diolah menjadi suatu karya yang kreatif dalam mengkreasikan karya seni seperti membuat celengan, pot tanaman, tempat pensil, tempat perhiasan dan berbagai macam karya seni yang bermanfaat lainnya serta kardus-kardus diolah menjadi tempat *accessories*, tempat pensil dan hiasan dinding selain itu kertas dapat diolah sebagai hiasan dalam berbagai bentuk seperti bunga, binatang, dan masih banyak lagi.

Dalam rangka pelaksanaan salah satu dari program MBKM yaitu Proyek Kemanusiaan, tim melaksanakan kegiatan untuk meningkatkan nilai kreativitas anak dengan media barang bekas. Barang bekas tersebut dijadikan sebagai bahan utama untuk membuat suatu karya seni yang akan meningkatkan kreativitas anak. Siarni (2015) menyatakan bahwa barang bekas merupakan barang yang sudah tidak terpakai atau sudah tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, akan tetapi belum tentu barang tersebut hilang guna atau tidak bisa digunakan lagi. Melalui kegiatan ini anak diharapkan dapat berpikir bahwa media-media seperti barang bekas pun dapat dijadikan sebuah permainan serta barang berguna serta mengerti bahwa barang bekas memiliki banyak manfaat dan memilih untuk tidak menyia-nyiaikan barang bekas.

Adanya Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) yang dibuat oleh Pemerintah Propinsi memberikan peluang bagi anak-anak untuk bermain dan berkreasi. Oleh karena itu kegiatan peningkatan kreativitas ini menjadi penting untuk diterapkan di RPTRA agar anak-anak memiliki kegiatan yang terarah dan dapat meningkatkan kreativitas. Setelah dilakukannya observasi lapangan oleh tim, ditemukan bahwa sebagian besar anak-anak di ruang lingkup RPTRA X masih memiliki kebiasaan buruk yaitu membuang sampah sembarangan. Oleh karena itu, hal ini dijadikan landasan dalam melakukan kegiatan upaya peningkatan nilai kreativitas pada anak-anak di RPTRA X. Kegiatan ini bertujuan untuk mengajak anak-anak di RPTRA X agar tidak membuang sampah sembarangan dan lebih menyadari bahwa dengan mengolah barang bekas menjadi suatu karya seni akan bermanfaat bagi mereka tersendiri serta bagi lingkungan masyarakat di sekitar RPTRA X. Proyek kemanusiaan yang tim rencanakan juga berupaya untuk meningkatkan nilai kreativitas pada anak-anak tersebut dengan memanfaatkan barang bekas pakai. Berdasarkan pembahasan di atas, tim proyek kemanusiaan sepakat untuk membuat kegiatan Proyek Kemanusiaan yang berjudul "Upaya Peningkatan Kreativitas Pada Anak di Ruang Lingkup RPTRA X dengan Media Barang Bekas".

2. METODE PELAKSANAAN PKM

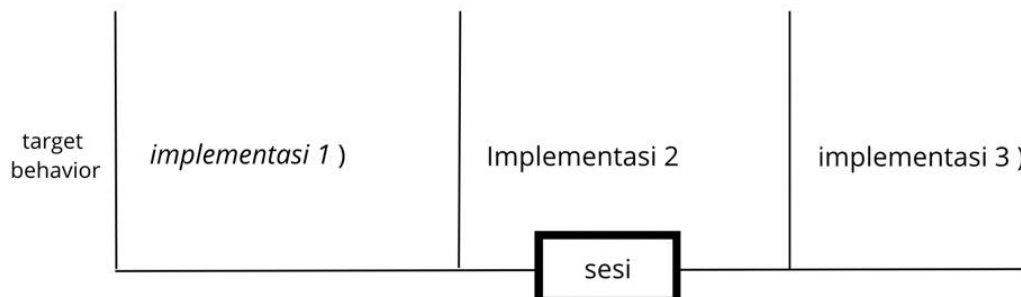
Karakteristik partisipan pada penelitian ini adalah anak-anak berjenis kelamin perempuan yang berusia 7-12 tahun yang tinggal di sekitar RPTRA X. Anak yang dipilih sebagai partisipan adalah anak-anak yang mendapatkan persetujuan partisipasi dari orangtuanya. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan proyek kemanusiaan ini adalah metode *Single Subject Research* (SSR) yang digunakan untuk mengetahui perilaku yang dilakukan individu secara berulang-ulang dengan periode waktu tertentu (Nurbaiti & Efendi, 2020). Pada metode ini juga tim dapat melihat perubahan tingkah laku individu dan modifikasi



perilaku individu tersebut. Peristilahan perilaku disebut juga aktivitas, aksi, kinerja, respon, dan reaksi.

Gambar 1

Desain Single Subject Research



Pelaksanaan dalam proyek kemanusiaan ini menggunakan pendekatan subjek tunggal dengan desain seperti berikut ini. kegiatan 1, kondisi anak dalam tahapan awal pengenalan kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan atau intervensi dengan menggunakan media yang terbuat dari barang bekas. kegiatan 2, dalam pelaksanaan ini dengan memberikan perlakuan membuat media dengan barang bekas pakai seperti membuat celengan yang terbuat dari botol aqua,bingkai foto yang terbuat dari kardus dan jam dinding yang bisa dibuat dengan piring plastik serta tutup botol. kegiatan 3, dimaksudkan sebagai evaluasi untuk melihat efektivitas pemberian intervensi dalam kemampuan dalam pembuatan media menggunakan barang bekas pakai.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2012), teknik pengumpulan data merupakan tahapan kegiatan yang paling penting karena tujuan utama dari suatu kegiatan adalah untuk memperoleh informasi. Dalam kegiatan ini tim menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes, dan dokumentasi.

Instrumen Pengumpulan Data

Metode Observasi

Menurut Morris (1973), observasi merupakan proses mencatat suatu peristiwa dengan bantuan suatu instrumen untuk mencatatnya untuk digunakan sebagai tujuan ilmiah ataupun yang lainnya. Observasi yang dilakukan tim proyek kemanusiaan guna mengetahui perubahan tingkatan kreativitas pada anak dari kegiatan pertama hingga kegiatan ketiga yang dilakukan menggunakan barang bekas pakai yang dilakukan melalui pengamatan langsung di lapangan.

Metode Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan yang harus dijawab, atau serangkaian tugas yang harus diselesaikan seseorang untuk menentukan atau menunjukkan seberapa baik mereka menguasai suatu bahan kajian. Maka dari itu tim proyek kemanusiaan melakukan metode tes untuk mendapat data kuantitatif dari subyek yang diuji, pengambilan data dengan metode tes ini dilakukan selama sesi kegiatan satu sampai dengan tiga, yang kemudian data tersebut akan dihitung untuk mengetahui perkembangan dari setiap subjek.

Tim menggunakan metode tes berupa instrumen pengukuran kreativitas yang digunakan oleh Wilda (2022) yaitu dengan menggunakan indikator yang dibuat berdasarkan ciri-ciri kreativitas anak dari Munandar (2009) guna mengetahui tingkat kreativitas dari anak-anak di RPTRA X. Menurut Munandar (2009), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu melalui kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Indikator pada instrumen ini dibuat berdasarkan ciri-ciri kreativitas anak dari Munandar (2009) yang meliputi (1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, (2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik, (3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, (4) Bebas dalam menyatakan pendapat, (5) Mempunyai rasa keindahan yang dalam, (6) Menonjol dalam salah satu bidang seni, (7) Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang, (8) Mempunyai rasa humor yang luas, (9) Mempunyai daya imajinasi, (10) Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Metode Dokumentasi

Pelaksanaan kegiatan ini juga menggunakan metode dokumentasi. Menurut Suharsimi (2002), metode dokumentasi adalah menyelidiki atau mencari data-data atau benda-benda tertulis mengenai hal-hal atau variasi yang berupa buku-buku, majalah dokumen, catatan harian, dan sebagainya. Oleh karena itu tim menggunakan metode dokumentasi untuk mengobservasi dan mengetahui perkembangan anak secara langsung, dokumentasi dilaksanakan pada kegiatan pertama sampai ketiga.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Kegiatan

Proyek kemanusiaan ini dilaksanakan mulai tanggal 28 Maret 2023 sampai 12 April 2023. Pada kegiatan ini peserta dibagi menjadi dua kelompok. Kegiatan dilaksanakan sebanyak tiga kali pada setiap kelompok dengan waktu pelaksanaan yang berbeda. Pada setiap kegiatan tim proyek kemanusiaan melakukan observasi dan mengukur dengan instrumen yang tersedia.

Deskripsi Data Kegiatan 1

Kegiatan ini merupakan tahapan dimana keadaan pengetahuan subjek masih pada tahap awal dalam kondisi natural untuk melihat kemampuan yang dimiliki subjek sebelum diberikan kegiatan untuk meningkatkan kreativitas menggunakan barang bekas pakai. Kegiatan dibagi menjadi 3 sesi kegiatan kemudian diberikan praktek yang sesuai dengan instrumen meningkatkan kreativitas anak seperti indikator anak aktif bertanya, anak tertarik membuat karya, anak memiliki banyak ide dan yang lainnya.

Deskripsi Data Kegiatan 2

Pada sesi kegiatan kedua, subjek mengikuti kegiatan seperti pada kegiatan pertama dengan alat dan bahan bekas. Pada tahapan ini, kondisi subjek sudah memiliki pengalaman pada kegiatan pertama sehingga membuat para subjek mengalami peningkatan pada beberapa indikator yang berada pada instrumen.

Deskripsi Data Kegiatan 3

Pada tahapan kegiatan terakhir, subjek mengikuti kegiatan yang sama seperti kegiatan sebelumnya tetapi diberikan bahan yang berbeda dari sebelumnya. Pada kegiatan ketiga ini kreativitas beberapa subjek sudah terlihat lebih meningkat yang dilihat dari indikator yang terdapat pada instrumen.



Hasil

Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas subjek yang berada pada lingkup Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) X dengan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Kegiatan dilakukan terjadwal serta berdurasi agar terlaksanakan secara teratur, jadwal dan durasi kegiatan kreativitas dapat dilihat pada Tabel 1.

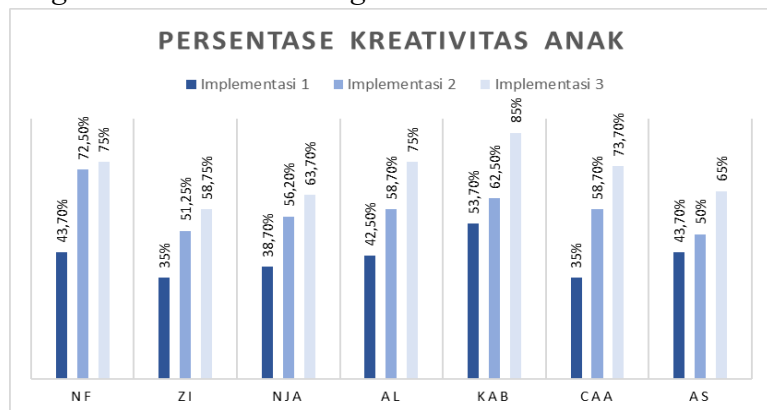
Tabel 1

Data Hasil Observasi Kreativitas

Kegiatan	Pelaksanaan	Waktu	Subjek	Skor Kreativitas Awal
kegiatan I	Selasa, 28 Maret 2023	14.00 WIB	NF	35
			ZI	28
			NJA	31
	Rabu, 29 Maret 2023	15.00 WIB	AL	34
			KAB	43
			CAA	28
kegiatan II	Selasa, 6 April 2023	14.00 WIB	AS	35
			NF	58
			ZI	41
	Rabu, 12 April 2023	15.00 WIB	NJA	45
			AL	47
			KAB	50
kegiatan III	Selasa, 11 April 2023	14.00 WIB	CAA	47
			AS	40
			NF	60
	Rabu, 12 April 2023	15.00 WIB	ZI	47
			NJA	51
			AL	60
Rabu, 12 April 2023	15.00 WIB	KAB	68	
		CAA	59	
		AS	52	

Gambar 2

Diagram Persentase Peningkatan Kreativitas Anak



Berdasarkan diagram persentase kreativitas pada Gambar 2, dilihat subjek NF mengalami peningkatan secara signifikan pada kegiatan pertama dan kedua, terlihat pada diagram dengan tingkat kreativitas 43,7% mengalami kenaikan hampir 30% menjadi 72,5%. Setelah mengalami peningkatan cukup tinggi, pada kegiatan ketiga, subjek pertama hanya mengalami peningkatan sebanyak 7,5% yang menjadikan kreativitas subjek berada pada 75%. Pada subjek ZI, dilihat dari diagram persentase kreativitas mengalami peningkatan secara stabil dari kegiatan pertama hingga kegiatan ketiga. Pada kegiatan pertama subjek mendapatkan nilai persentase sebesar 35% kemudian pada kegiatan kedua subjek mendapat nilai persentase 51,2% dan terakhir pada kegiatan ketiga subjek mendapatkan nilai persentase 58,7%. Pada subjek NJA, dilihat dari diagram persentase kreativitas mengalami peningkatan yang cukup besar dari kegiatan pertama dan kedua. Dapat dilihat pada saat kegiatan pertama subjek mendapatkan nilai persentase sebesar 38,7% dan pada kegiatan kedua subjek mendapatkan nilai sebesar 56,2% kemudian menjadi 63,7% pada kegiatan ketiga.

Pada subjek AL, terlihat bahwa persentase kreativitas mengalami peningkatan yang terbilang stabil dari awal dilakukan kegiatan 1 dengan persentase 42,5%, kegiatan 2 dengan persentase 58,7%, hingga kegiatan 3 dengan persentase 75%. Pada subjek KAB, dilihat dari diagram persentase kreativitas subjek sudah cukup tinggi pada kegiatan pertama yaitu pada nilai 53,7% kemudian pada kegiatan kedua KAB mendapatkan nilai 62,5% dan terakhir pada kegiatan ketiga KAB mendapatkan nilai sebesar 85%. Subjek KAB tersebut merupakan subjek yang mengalami peningkatan persentase kreativitas tertinggi dibandingkan subjek-subjek lainnya. Pada subjek CAA, terlihat persentase kreativitas anak meningkat lumayan drastis yang berawal dari kegiatan 1 menuju kegiatan 2, yaitu dengan persentase kegiatan 1 35% dan kegiatan 2 58,7% serta meningkat lagi di kegiatan 3 dengan persentase 73,7%. Pada subjek terakhir yaitu AS, terlihat bahwa persentase kreativitas anak meningkat dengan jumlah yang tidak terlalu banyak pada kegiatan 1 menuju kegiatan 2 yang dimana persentase kegiatan 1 adalah 43,7% dan persentase kegiatan 2 adalah 50%. Pada kegiatan 3 terlihat persentase kreativitas anak subjek mengalami peningkatan yang terbilang tinggi yaitu 65%.

Hasil dari pengumpulan data sebanyak tiga kali sesuai dengan 3 kegiatan kegiatan menunjukkan bahwa setiap subjek mengalami peningkatan pada aspek kreativitas yang mereka miliki, tingkat kenaikan persentase kreativitasnya pun beragam yang dihitung pada setiap kegiatannya. Hasil persentase pada Tabel 1 dan Gambar 2 diperoleh melalui rumus yang terlihat pada Gambar 3.

Gambar 3

Rumus Persentase Kreativitas

Skala Angka Tertinggi Perindikator x Jumlah Indikator

$$\frac{\text{Hasil Angka Indikator} \times 100}{\text{Hasil Skala Tertinggi}}$$

Pengumpulan data selama kegiatan dilakukan dengan menggunakan instrumen yang diadaptasi berdasarkan pada Munandar (2009) mengenai ciri dari kreativitas anak. Instrumen yang digunakan adalah instrumen yang juga digunakan pada penelitian Wilda (2002) yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Barang Bekas Pakai Menggunakan Metode SSR”. Berdasarkan hasil penelitiannya, Wilda (2002) menyatakan penggunaan media barang bekas dapat meningkatkan kreatifitas anak, dengan menggunakan media barang bekas



membuat anak mudah dalam melakukan sesuatu yang baru dan menarik. Hasil kegiatan dari tim proyek kemanusiaan ini dapat dikatakan sejalan dengan hasil penelitian tersebut. Diketahui bahwa dengan menggunakan media barang bekas pakai dapat berpengaruh dalam meningkatkan nilai kreativitas anak. Hasil yang didapatkan oleh tim juga sejalan dengan penelitian Yuni, et al. (2020) yang mendapatkan hasil bahwa media barang bekas dinyatakan layak digunakan dalam suatu pembelajaran yaitu meningkatkan kreativitas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, diketahui bahwa terdapat banyak cara untuk meningkatkan nilai kemampuan atau potensi aspek kreativitas pada anak, salah satunya adalah memanfaatkan barang bekas pakai menjadi suatu karya seni yang berguna. Tim proyek kemanusiaan menggunakan tiga barang bekas pakai sebagai bahan utama yaitu: botol bekas, kardus dan kertas. Setelah melakukan kegiatan pertama hingga ketiga, tim proyek kemanusiaan mendapatkan hasil bahwa dengan menggunakan barang bekas pakai dapat meningkatkan kreativitas anak secara bertahap dan mengalami peningkatan yang cukup stabil. Upaya peningkatan nilai kreativitas terhadap anak-anak di RPTRA X membuahkan hasil yang bermanfaat bagi anak-anak sebagai subjek. Subjek mengalami peningkatan nilai kemampuan kreativitas serta menciptakan karya seni yang berguna bagi mereka masing-masing.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgment*)

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya tim proyek kemanusiaan dapat menyelesaikan penyusunan kegiatan dengan judul “Upaya Peningkatan Kreativitas Pada Anak di Ruang Lingkup RPTRA X Dengan Media Barang Bekas” dengan tepat waktu. Tim proyek kemanusiaan menyadari bahwa tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak, penyusunan kegiatan tidak akan berjalan dengan lancar seperti saat ini. Maka pada kesempatan ini tim proyek kemanusiaan ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyelesaian kegiatan ini, yaitu: Program studi Sarjana Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara dan para pengelola, serta anak-anak di RPTRA X yang bersedia untuk ikut terlibat menjadi subjek.

REFERENSI

- Morris, W. (1973). *The American heritage dictionary of english language*. Boston: Houghton Mifflin.
- Munandar, U. (1992). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah, petunjuk bagi para guru dan orang tua*. Jakarta: Gramedia.
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nisa, R. M. (2017). Kreativitas dalam psikologi humanistik dan implikasinya dalam pendidikan. *An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Studi Islam*, 4(1), 67-85. <https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v4i1.30>
- Noviana, R. (2018). *Tingkat kreativitas anak di paud taam quratta a'yun batusangkar*. Batusangkar: IAIN.
- Nurbaiti & Efendi, J. (2020). Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kacang hijau pada anak usia 6 tahun. *Artikel Universitas Negeri Padang*, 18(1), 1-8. <https://doi.org/10.24036/pakar.v18i1>
- Santi, A. U. P. & Anisah, N. (2019). Meningkatkan kreativitas siswa dengan kreasi daur ulang sampah. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(1), 57-66.

- Sari, D. M. (2012). *Pentingnya pengembangan kreativitas sejak dini*. <https://dewantimayasari.wordpress.com/2012/12/07/pentingnya-pengembangan-kreativitas-sejak-dini/>
- Siarni. (2015). Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(2), 96.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2002). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat seni*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Wilda, L. M. (2022). *Meningkatkan kreativitas anak melalui media barang bekas pakai menggunakan metode SSR*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Hidayatullah.
- Yuni, R., Hayati, F., & Amelia, L. (2020). Pengembangan media kreatif barang bekas untuk melatih kreativitas anak kelompok B di TK Cut Meutia Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).