

## PENGEMBANGAN KREATIVITAS GURU DALAM PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DARI BARANG BEKAS (2025)

Abdullatif Sopandi<sup>1</sup>, Roza Yenita<sup>2</sup>, Sudi Suhardjo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Panca Sakti Bekasi

Email: [abdullatifsopandi82@gmail.com](mailto:abdullatifsopandi82@gmail.com)<sup>1</sup>, [rosayenita@gmail.com](mailto:rosayenita@gmail.com)<sup>2</sup>, [sudisuhar@gmail.com](mailto:sudisuhar@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan kreativitas guru dalam membuat alat permainan edukatif (APE) dari barang bekas di TK Atfaliyah Cibatu– Garut. Fokus penelitian diarahkan pada upaya guru memanfaatkan bahan-bahan sederhana dan tidak terpakai menjadi media pembelajaran yang menarik, edukatif, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah guru TK Atfaliyah, sedangkan sumber data pendukung meliputi produk APE dari bahan bekas, catatan observasi, dan dokumentasi foto kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mampu mengembangkan kreativitas melalui proses perencanaan, pemilihan bahan, pembuatan, dan pemanfaatan APE dalam kegiatan belajar mengajar. Kreativitas guru terlihat pada kemampuannya mengolah barang bekas seperti botol plastik, kardus, dan kain perca menjadi alat permainan edukatif yang multifungsi, hemat biaya, dan ramah lingkungan. Faktor pendukung pengembangan kreativitas ini meliputi antusiasme guru, dukungan kepala sekolah, dan keterlibatan orang tua dalam menyediakan bahan. Faktor penghambatnya meliputi keterbatasan waktu, keterampilan teknis yang minim, dan kurangnya referensi desain. Penelitian ini merekomendasikan adanya pelatihan rutin bagi guru untuk meningkatkan keterampilan pembuatan APE dari barang bekas, penyediaan sumber referensi kreatif, dan memperluas kerja sama dengan pihak luar seperti komunitas lingkungan. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi pendidik PAUD lainnya untuk mengoptimalkan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran yang kreatif, efektif, dan berkelanjutan.

**Kata Kunci:** Kreativitas Guru, Alat Permainan Edukatif, Barang Bekas, Pendidikan Anak Usia Dini.

**Abstract:** This study aims to describe the development of teacher creativity in making educational play tools (APE) from recycled materials at TK Atfaliyah Cibatu–Garut. The focus of the research is directed at teachers' efforts to utilize simple and unused materials into engaging, educational, and developmentally appropriate learning media for young children. This study employed a descriptive qualitative method with data collected through observation, interviews, and documentation. The subjects were the teachers of TK Atfaliyah, while supporting data sources included APE products made from recycled materials, observation notes, and photographic documentation of activities. The results show that teachers are able to develop creativity through the process of planning, material selection, creation, and utilization of APE in teaching and learning activities. Teacher creativity is reflected in their ability to transform recycled items such as plastic bottles, cardboard, and fabric scraps into multifunctional, cost-effective, and eco-friendly educational play tools. Supporting factors for this creativity development include teacher

*enthusiasm, school principal support, and parental involvement in providing materials. Inhibiting factors include limited time, lack of technical skills, and minimal design references. This study recommends regular training for teachers to improve skills in making APE from recycled materials, providing creative reference sources, and expanding collaboration with external parties such as environmental communities. The findings are expected to inspire other early childhood educators to optimize the use of recycled materials as creative, effective, and sustainable learning media.*

**Keywords:** *Teacher Creativity, Educational Play Tools, Recycled Materials, Early Childhood Education.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang sangat strategis dalam membangun fondasi awal kehidupan anak. Usia dini, yang mencakup rentang 0–6 tahun, dikenal sebagai masa keemasan (golden age), di mana perkembangan otak dan kepribadian anak berlangsung sangat pesat. Oleh karena itu, pendidikan yang diberikan pada masa ini sangat menentukan tumbuh kembang anak di masa mendatang, baik secara intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual.

Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) memiliki peran penting dalam menyiapkan calon guru PAUD yang tidak hanya paham terhadap teori perkembangan anak, tetapi juga terampil dalam menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kontekstual. Mahasiswa PG-PAUD dilatih untuk mampu mengembangkan berbagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD yang berorientasi pada bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Salah satu elemen penting dalam pembelajaran anak usia dini adalah penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE). APE menjadi media yang mendukung proses belajar anak secara aktif, partisipatif, dan menyenangkan. Melalui APE, anak dapat melatih motorik, berpikir logis

mengembangkan kreativitas, serta membangun interaksi sosial. Sayangnya, tidak semua lembaga PAUD memiliki kemampuan untuk menyediakan APE secara lengkap dan berkualitas karena keterbatasan anggaran, terutama pada sekolah yang berada di daerah terpencil atau pelosok.

TK At-Faliyah yang berada di Kecamatan Cibat, Kabupaten Garut merupakan salah satu lembaga PAUD yang mengalami keterbatasan dalam pengadaan APE. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi para guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan

bermakna. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, dibutuhkan kreativitas guru dalam menciptakan APE alternatif yang tetap fungsional dan sesuai kebutuhan perkembangan anak.

Kreativitas guru dalam hal ini bukan hanya soal kemampuan mencipta, tetapi juga tentang keberanian berpikir di luar kebiasaan, memanfaatkan sumber daya lokal, serta menghasilkan solusi yang ekonomis dan ramah lingkungan. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan barang bekas sebagai bahan dasar pembuatan APE. Barang-barang yang dianggap tidak bernilai seperti kardus, botol plastik, kain perca, kancing, atau tutup botol, dapat diolah menjadi alat permainan yang bermanfaat jika guru memiliki kreativitas yang baik.

Lebih lanjut, kreativitas guru tidak muncul begitu saja, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pengalaman mengajar, pelatihan yang pernah diikuti, latar belakang pendidikan, dukungan dari lembaga, serta motivasi pribadi dalam mengembangkan diri. Dalam konteks lembaga PAUD yang memiliki keterbatasan, guru dituntut untuk mampu berpikir kritis dan berinovasi dalam menciptakan suasana belajar yang tetap menarik, meskipun dengan sumber daya yang sangat terbatas.

Kegiatan pengembangan APE dari barang bekas juga dapat menjadi media refleksi bagi guru, bahwa proses pembelajaran tidak selalu bergantung pada fasilitas yang mahal atau mewah. Sebaliknya, guru dapat menanamkan nilai-nilai kreativitas, kerja sama, tanggung jawab, dan keberanian mencoba pada anak-anak dengan memberikan contoh langsung melalui media yang mereka buat sendiri. Hal ini tentunya akan menjadi pembelajaran kontekstual yang jauh lebih bermakna bagi peserta didik.

Selain itu, pemanfaatan barang bekas sebagai APE juga sejalan dengan prinsip pendidikan berkelanjutan (*education for sustainable development*), yang mendorong peserta didik sejak usia dini untuk memiliki kesadaran lingkungan, sikap hemat, dan tanggung jawab terhadap sampah. Dengan menggunakan barang bekas sebagai APE, guru tidak hanya memberikan pengalaman bermain dan belajar, tetapi juga membentuk karakter anak untuk mencintai lingkungan dan menghargai barang-barang yang ada di sekitarnya.

Di sisi lain, pengembangan APE dari barang bekas juga mendorong partisipasi orang tua dan masyarakat. Guru dapat melibatkan orang tua dalam pengumpulan bahan bekas, proses pembuatan APE, atau bahkan dalam kegiatan bermain di kelas. Interaksi ini tidak hanya mempererat hubungan

antara guru dan orang tua, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif dan inklusif.

Namun, perlu diakui bahwa tidak semua guru memiliki kemampuan atau kemauan untuk mengembangkan kreativitas mereka. Beberapa guru mungkin belum memiliki akses informasi, keterampilan teknis, atau kepercayaan diri untuk membuat APE dari barang bekas. Ada pula guru yang masih bergantung pada media pembelajaran konvensional dan belum menyadari pentingnya inovasi dalam proses belajar anak usia dini. Oleh karena itu, dibutuhkan dukungan berkelanjutan dari pihak sekolah, pemerintah, maupun lembaga pelatihan dalam memfasilitasi peningkatan kapasitas guru dalam hal kreativitas dan inovasi pembelajaran.

Melalui penelitian ini, diharapkan muncul wawasan baru mengenai pentingnya pengembangan kreativitas guru PAUD dalam kondisi nyata di lapangan, terutama dalam situasi dengan sumber daya terbatas. TK At-Faliyah Cibatu Garut dipilih sebagai lokasi penelitian karena mewakili realitas lembaga PAUD yang harus terus berinovasi meski dihadapkan pada keterbatasan fasilitas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi secara teoritis, tetapi juga memberikan manfaat praktis dan aplikatif yang dapat dijadikan inspirasi bagi lembaga PAUD lainnya.

## **KAJIAN TEORI**

### **Kreativitas Guru PAUD**

#### **Pengertian Kreativitas Guru PAUD Menurut Para Pakar**

Kreativitas guru merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam mendorong terciptanya proses pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan. Seorang guru yang kreatif mampu mengembangkan berbagai metode, strategi, serta media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dalam lima tahun terakhir, para ahli pendidikan di Indonesia telah banyak memberikan pandangan mengenai pentingnya kreativitas guru, khususnya pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) maupun pendidikan dasar. Kajian ini akan membahas pengertian kreativitas guru menurut lima pakar pendidikan Indonesia dalam kurun waktu lima tahun terakhir, serta menguraikan kontribusi teoritis dan praktisnya.

- Menurut Suyanto (2020)

Suyanto (2020) menekankan bahwa kreativitas guru adalah kemampuan untuk menemukan ide baru atau mengembangkan ide lama menjadi sesuatu yang bermanfaat dalam proses pembelajaran. Menurutnya, kreativitas guru tidak hanya terbatas pada penciptaan media pembelajaran, tetapi juga mencakup kemampuan dalam memodifikasi metode mengajar, menyusun strategi evaluasi, dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Kreativitas guru menurut Suyanto juga erat kaitannya dengan kemampuan reflektif, di mana guru mampu menganalisis proses pembelajaran yang telah dilakukan dan berusaha memperbaikinya secara berkelanjutan.

Implikasi dari pandangan ini adalah bahwa guru tidak cukup hanya menguasai teori mengajar, tetapi harus memiliki keberanian untuk bereksperimen dengan metode-metode baru. Dalam konteks PAUD, guru yang kreatif dapat menghadirkan kegiatan belajar berbasis permainan edukatif, eksperimen sederhana, atau proyek kreatif yang melibatkan anak secara langsung. Hal ini sejalan dengan kebutuhan anak usia dini yang lebih banyak belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain.

- Menurut Marwati (2021)

Marwati (2021) mendefinisikan kreativitas guru sebagai keterampilan dalam menghadirkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Menurutnya, guru harus mampu memanfaatkan teknologi digital, media sosial, maupun aplikasi pembelajaran daring sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kreativitas guru dalam hal ini tidak hanya berorientasi pada media, tetapi juga pada pendekatan pedagogis yang mampu membuat siswa lebih aktif, mandiri, dan kritis.

Dalam penerapannya di PAUD, misalnya, guru dapat memanfaatkan aplikasi digital sederhana seperti video edukasi, lagu interaktif, maupun gambar animasi untuk memperkaya pengalaman belajar anak. Dengan begitu, guru tidak hanya mengandalkan buku teks atau metode konvensional, melainkan mampu mengkombinasikan teknologi dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru PAUD

Kreativitas guru PAUD merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide, gagasan, dan inovasi baru dalam proses pembelajaran anak usia dini. Kreativitas ini tidak hadir begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal. Berikut uraian mendetail menurut para ahli.

### **Faktor Internal (Pribadi dan Psikologis Guru)**

Menurut Munandar (2019), kreativitas seseorang, termasuk guru PAUD, dipengaruhi oleh aspek internal yang bersifat psikologis. Faktor ini mencakup:

Motivasi intrinsik: dorongan dalam diri guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik tanpa paksaan dari luar.

Rasa ingin tahu tinggi: guru yang senang mengeksplorasi ide baru akan lebih kreatif.

Keberanian mengambil risiko: berani mencoba metode baru meskipun berpotensi gagal.

Fleksibilitas berpikir: mampu menyesuaikan ide dengan kondisi kelas yang dinamis. Contoh: Guru dengan motivasi tinggi memanfaatkan kardus bekas menjadi puzzle sederhana.

### **Faktor Pendidikan dan Kompetensi Profesional**

Fadlillah (2020) menegaskan bahwa kreativitas guru sangat terkait dengan tingkat pendidikan, pengalaman, dan pelatihan yang pernah diikuti. Guru dengan kompetensi profesional tinggi lebih terampil dalam:

Mendesain alat permainan edukatif (APE) inovatif.

Mengintegrasikan kurikulum PAUD dengan media pembelajaran kreatif.

Mengadopsi hasil pelatihan, workshop, atau seminar ke dalam praktik. Contoh: Guru yang mengikuti workshop memanfaatkan botol plastik menjadi balok berhitung.

### **Faktor Lingkungan Kerja**

Menurut Rachmawati & Kurniati (2020), lingkungan sekolah memegang peran besar dalam memfasilitasi kreativitas guru. Lingkungan kondusif ditandai dengan:

Dukungan kepala sekolah: memberi ruang untuk bereksperimen.

Kolaborasi antar-guru: berbagi ide inovasi.

Apresiasi karya guru: penghargaan mendorong eksplorasi lebih lanjut. Contoh: Guru menciptakan boneka kaos kaki dari barang bekas bersama rekan guru.

**Faktor Sarana dan Prasarana**

Hidayat & Ramdhani (2019) mengungkapkan bahwa sarana prasarana dapat mendorong atau menghambat kreativitas. Menariknya, keterbatasan fasilitas sering melahirkan ide kreatif baru.

Jika fasilitas lengkap → guru lebih mudah berinovasi.

Jika fasilitas minim → guru memanfaatkan barang sederhana. Contoh: Sekolah dengan keterbatasan dana menggunakan kardus, botol, dan kain sisa sebagai APE.

**Alat Permainan Edukatif (APE)****Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)**

Permainan edukatif adalah salah satu komponen penting dalam pendidikan anak usia dini (PAUD). Anak pada usia dini berada pada fase perkembangan yang sangat kritis, yang sering disebut sebagai masa keemasan (golden age). Pada masa ini, stimulasi yang diberikan melalui aktivitas yang tepat dapat berpengaruh signifikan terhadap perkembangan fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan kreativitas anak. Permainan edukatif bukan sekadar hiburan, tetapi merupakan media belajar yang efektif, menyenangkan, dan terstruktur, sehingga anak dapat belajar sambil bermain.

Permainan edukatif memiliki peranan penting dalam membentuk berbagai keterampilan dasar anak. Aspek motorik dapat dilatih melalui permainan menyusun balok atau menggenggam objek; aspek kognitif dapat dikembangkan melalui permainan puzzle, teka-teki, atau permainan angka; aspek bahasa berkembang melalui interaksi verbal dalam bermain peran; sedangkan aspek sosial dan emosional dapat dibentuk melalui kerja sama, berbagi, dan mengatur giliran dalam permainan kelompok. Selain itu, permainan edukatif juga berperan dalam mengembangkan kreativitas anak karena anak didorong untuk mencoba berbagai strategi, imajinasi, dan solusi dalam aktivitas bermain.

**METODE PENELITIAN****Latar Penelitian**

Latar belakang pemilihan TK At-Faliyah sebagai lokasi penelitian didasarkan pada karakteristik lembaga yang menghadapi keterbatasan fasilitas dan anggaran, namun tetap berusaha menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan edukatif melalui kreativitas guru dalam menciptakan APE dari barang bekas.

Guru-guru di TK At-Faliyah dikenal aktif dan berinisiatif dalam membuat media belajar sederhana yang mudah dijangkau, aman, dan sesuai dengan perkembangan anak. Hal ini menjadi kekuatan yang layak diteliti, terutama sebagai praktik baik yang dapat direplikasi di lembaga lain. Selain itu, pemanfaatan barang bekas juga mencerminkan nilai-nilai pendidikan lingkungan dan ekonomi kreatif yang dapat ditanamkan sejak dini.

### **Metode dan Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini digunakan karena sesuai dengan tujuan untuk menggali dan memahami secara mendalam bagaimana guru mengembangkan kreativitas dalam membuat APE dari barang bekas.

Prosedur penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan:

Tahap persiapan: Studi pendahuluan, observasi awal, penyusunan instrumen.

Tahap pelaksanaan: Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Tahap analisis: Pengolahan dan analisis data secara deskriptif.

Tahap pelaporan: Penyusunan hasil penelitian ke dalam bentuk skripsi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pembahasan Temuan Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK At-Faliyah, Cibatu, Garut, ditemukan bahwa pengembangan kreativitas guru dalam pembuatan alat permainan edukatif (APE) dari barang bekas telah menjadi bagian integral dari praktik pembelajaran di sekolah tersebut. Temuan ini mengindikasikan bahwa kreativitas guru tidak hanya mencakup aspek estetika, tetapi juga mencakup kemampuan untuk berinovasi, mengatasi keterbatasan, serta menghadirkan media yang edukatif dan relevan dengan perkembangan anak.

Proses kreatif guru tampak pada berbagai tahap: mulai dari perencanaan, pencarian ide, pengumpulan bahan bekas, proses produksi, hingga evaluasi penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Guru menunjukkan sikap aktif dan reflektif dalam menyesuaikan media dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini, seperti aspek motorik, kognitif, sosial-emosional, serta bahasa.

Temuan ini sejalan dengan teori kreativitas yang dikemukakan oleh Guilford, bahwa kreativitas melibatkan kemampuan berpikir divergen, fleksibel, dan orisinal. Guru TK At-Faliyah

menunjukkan kemampuan tersebut ketika mereka menyulap kardus menjadi puzzle alfabet, botol bekas menjadi alat hitung, atau kain perca menjadi boneka karakter. Selain itu, teori

Vygotsky tentang Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) juga relevan dalam konteks ini, di mana APE yang dibuat secara kreatif oleh guru membantu anak menjangkau potensi belajar mereka melalui media yang konkret dan menarik.

## **2. Keterkaitan dengan Konteks PAUD dan Pendidikan Lingkungan**

Dalam pendidikan anak usia dini, APE berperan sebagai sarana penting untuk merangsang perkembangan seluruh aspek anak. Namun, mahalnnya harga APE di pasaran menjadi hambatan bagi sekolah-sekolah dengan anggaran terbatas. Penggunaan barang bekas yang dilakukan oleh guru di TK At-Faliyah merupakan praktik yang tepat dan kontekstual dalam menjawab tantangan ini.

Pendekatan ini tidak hanya hemat biaya, tetapi juga memiliki nilai tambah, yaitu mengajarkan anak untuk mencintai lingkungan dan memahami pentingnya daur ulang sejak dini. Hal ini memperkuat nilai-nilai pendidikan karakter dan pendidikan lingkungan yang sangat dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka dan prinsip keberlanjutan (education for sustainability).

Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai perancang lingkungan belajar. Kreativitas mereka dalam merancang APE dari barang bekas menunjukkan pemahaman pedagogis yang baik serta kecakapan dalam mengintegrasikan berbagai kompetensi ke dalam kegiatan bermain anak.

## **3. Refleksi atas Hambatan dan Dukungan**

Hambatan yang ditemukan dalam penelitian ini, seperti keterbatasan waktu, minimnya pelatihan teknis, dan kurangnya penghargaan terhadap kreativitas guru, merupakan realitas yang masih banyak dijumpai di lembaga PAUD, khususnya di daerah. Namun, strategi yang dikembangkan oleh guru TK At-Faliyah untuk mengatasi hambatan tersebut menunjukkan daya juang dan ketangguhan profesional mereka.

Dukungan dari kepala sekolah, kolaborasi antarguru, serta keterlibatan orang tua menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan pengembangan kreativitas ini. Dengan demikian, penting bagi pihak pengelola PAUD maupun instansi terkait untuk lebih mendorong dan

memfasilitasi kegiatan inovatif seperti pelatihan pembuatan APE, lomba kreativitas guru, atau pengembangan komunitas praktik guru PAUD.

#### **4. Implikasi Penelitian**

Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya peneguhan peran guru sebagai agen kreatif di lembaga PAUD. Guru harus diberikan ruang, waktu, dan kesempatan untuk berekspresi serta mengembangkan ide-ide kreatif mereka. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi sekolah-sekolah lain yang menghadapi kendala serupa agar dapat mengadopsi pendekatan pemanfaatan barang bekas sebagai media belajar.

Kreativitas guru tidak hanya menjadi solusi atas keterbatasan, tetapi juga menjadi jalan pembuka bagi lahirnya pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, dan berkelanjutan. Pendidikan anak usia dini tidak selalu membutuhkan alat yang mahal, tetapi membutuhkan guru yang kreatif dan peduli.

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana kreativitas guru dikembangkan dalam proses pembuatan alat permainan edukatif (APE) dari barang bekas di TK At-Faliyah Cibatu Garut. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa guru memiliki inisiatif dan semangat yang tinggi untuk menciptakan APE yang fungsional, aman, dan menarik dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang ada di lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa keterbatasan sumber daya tidak selalu menjadi hambatan jika diimbangi dengan kreativitas dan kemauan yang kuat dari guru.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriyani, D., & Susanti, A. (2021). Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif di PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 45–56.
- Arifin, A. H. (2024). Pengembangan profesionalisme guru melalui kreativitas dalam pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 45–58.  
<https://doi.org/10.xxxx/jpau.2024.121.45>
- Direktorat PAUD. (2022). *Panduan Pengembangan Media Pembelajaran PAUD Berbasis Lingkungan*. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD, Kemendikbudristek.

- Dwi, M. N. (2021). *Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif dari Barang Bekas di PAUD*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fadlillah, M. (2020). *Edutainment dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Hidayat, R., & Ramdhani, F. (2019). *Pengembangan Kreativitas Guru PAUD dalam Membuat Media Pembelajaran dari Barang Bekas*. Bandung: Alfabeta.
- Marlina, L., & Yuliani, D. (2022). "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif di TK." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 123–134.
- Mahmud, B. (2023). *Kreativitas guru PAUD dalam merancang pembelajaran berbasis kolaborasi*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 7(2), 101–115. <https://doi.org/10.xxxx/jipaud.2023.72.101>
- Mayasari, R. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Barang Bekas di TK". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 55–65.
- Munandar, U. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ningsih, R., & Hartati, S. (2023). "Inovasi Guru PAUD dalam Membuat Media Belajar Kreatif." *Jurnal Golden Age PAUD*, 7(2), 56–67. *Panduan Penulisan Skripsi dan Publikasi Karya Ilmiah*. Universitas Panca Sakti Bekasi 2023.
- Purnamasari, W. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Permatasari, D. (2019). *Penggunaan APE dari Bahan Bekas untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak*. Bandung: Alfabeta.
- Pratama, A. (2020). *Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Inovasi Alat Permainan Edukatif di TK Dharma Wanita Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 45–56.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, D. (2020). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, N. (2019). *Penggunaan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran Kreatif di PAUD Kartini Yogyakarta*. *Jurnal PAUD Kreatif*, 4(1), 12–21.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D. (2019). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Utami, A. (2022). "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Berbasis Limbah dalam Meningkatkan Kreativitas Anak." *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(3), 88–100.

- Wahyuni, L. (2022). Analisis Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Barang Bekas menjadi Alat Permainan Edukatif di TK Negeri Pembina Bandung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2250–2262.
- Wulandari, T. (2024). Inovasi pembelajaran anak usia dini: Kreativitas guru sebagai kunci keberhasilan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 77–90. <https://doi.org/10.xxxx/jipau.2024.93.77>
- Widodo, S. (2021). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kreativitas Guru*. Surabaya: Media Edukasi.
- Yuliani, D. (2021). Peran Guru PAUD dalam Mengembangkan APE Berbasis Bahan Daur Ulang untuk Stimulasi Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini Indonesia*, 7(1), 77–90.
- Zahra, M. (2023). Inovasi Guru PAUD melalui Pemanfaatan Barang Bekas untuk Media Pembelajaran Kreatif di TK Negeri Jakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 8(2), 101–115.
- Zakiyyah, N., & Kuswanto. (2021). Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran PAUD berbasis lingkungan sekitar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 23–34. <https://doi.org/10.xxxx/jpau.2021.61.23>
- Zulhaini. (2023). Pemanfaatan media sederhana dalam meningkatkan kreativitas guru PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 89–102. <https://doi.org/10.xxxx/jpau.2023.82.89>