

MENGEMBANGKAN KREATIFITAS ANAK DI YAYASAN BERKAH QUR'AN YATIM & DHUFA DENGAN MEMANFAATKAN BARANG BEKAS BERBAHAN PLASTIK

Annisa Dewi Alfiani^{a,1}, Findi Dwi Astuti^{b,2}, Kinanti Epalso Gumay^{c,3}, Mathori Muhammad Piliangsyah Putra Pratama^{d,4}

^{a,b,c,d}Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Pamulang

¹annisaalfiani45@gmail.com; ²findi.05@icloud.com; ³kinantigumay05@gmail.com;

⁴mathorimuhammad19@gmail.com

Abstrak

Anak-anak mempunyai dunia bermain dan belajar yang melibatkan semua panca indera. Bermain identik dengan kegiatan yang menyenangkan, menggembirakan, serta dipenuhi suasana suka dan ceria. Bermain yang dilakukan anak membutuhkan alat dan bahan penunjang. Salah satu sarana penunjang pembelajaran itu dengan sumber belajar anak di TK, RA maupun KB. Sumber belajar anak TK, RA maupun KB adalah penggunaan alat pendidikan edukatif atau yang lebih dikenal dengan APE. Alat atau media pembelajaran dapat dibuat sendiri dengan bahan yang mudah dicari tanpa harus selalu membeli dan dengan penggunaan memanfaatkan barang bekas berbahan plastik tersebut dapat membantu mengurangi pencemaran ekosistem. Pemanfaatan sampah berbahan plastic ini akan dapat maksimal jika dikelola dan di inovasikan sesuai dengan jenis dan kegunaannya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari Siklus I dan Siklus II. Untuk meningkatkan kreativitas anak salah satunya dengan memanfaatkan barang bekas berbahan plastik. Dibuktikan dengan peningkatan hasil dari siswa. Hasil pada siklus I menunjukkan hasil “baik”, sedangkan pada siklus II menunjukkan siklus II. Disimpulkan PTS ini dinyatakan berhasil.

Kata kunci: Pendidikan Anak, Media Kreatif, Pemanfaatan Limbah Berbahan Plastik

Abstract

Children have a world of play and learning that involves all the five senses. Playing is synonymous with activities that are fun, exhilarating, and filled with a happy and cheerful atmosphere. Playing that children do requires tools and supporting materials. One of the learning support facilities is with children's learning resources in kindergarten, RA and KB. The learning source for Kindergarten, RA and KB children is the use of educational tools or better known as APE. Learning tools or media can be made yourself with materials that are easy to find without having to always buy and by using used goods made of plastic can help reduce ecosystem pollution. Utilization of waste made from plastic can be maximized if it is managed and innovated according to its type and use. This study uses the Classroom Action Research method which consists of Cycle I and Cycle II. To increase children's creativity, one of them is by utilizing

used goods made of plastic. Evidenced by increased results from students. The results in cycle I show "good" results, while in cycle II it shows cycle II. It was concluded that PTS was declared successful.

Keywords: *Children's Education, Creative Media, Utilization of Plastic Waste*

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia merupakan suatu sistem pendidikan nasional yang diatur secara sistematis. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No 20 Tahun 2003).

Peningkatan mutu pendidikan ditentukan oleh kesiapan sumber daya manusia yang terlibat dalam proses pendidikan. Mutu pendidikan dapat dilihat tinggi rendahnya kualitas pembelajaran. Perbaikan kualitas pendidikan harus dilakukan secara menyeluruh oleh semua pihak baik pemerintah, guru, peserta didik maupun orang tua siswa. Dunia anak adalah dunia bermain, dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan

semua indera anak. Bermain identik dengan kegiatan yang menyenangkan, menggembirakan, serta dipenuhi suasana suka dan ceria. Dalam bermain, permainan yang dipilih biasanya yang sesuai dengan kehendak hati, sesuai harapan, serta mendatangkan keceriaan. Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak (Haryati, 2012 : 12). Sumber belajar anak TK, Ra mau pun KB adalah penggunaan alat pendidikan edukatif (APE). Alat ini dapat ditemukan dengan cara membeli maupun dengan cara membuatnya sendiri. Sayangnya, masih banyak ditemukan tenaga pendidik membeli untuk memenuhi sumber belajar anak. Hal tersebut mengakibatkan budaya konsumtif dan berkurangnya kreativitas guru. Bahan yang sangat mudah dan melimpah untuk dapat di inovasikan antara lain sampah berbahan plastic. Proses belajar pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai in.teraksi dan pengalaman belajar.

Kreativitas anak dapat berkembang sesuai dengan karakteristiknya. Kreativitas merupakan tindakan seorang yang sadar mendapatkan sesuatu perspektif baru dan sebagai hasilnya membawa sesuatu yang baru. John Naisbitt dan Aburdene dalam buku *Re-inventing the Corporation* menyatakan begitu pentingnya suatu basis pendidikan dan latihan yang dapat menciptakan kreativitas. Mereka menyebutkan dengan proses pembelajaran bagaimana berpikir (*learn how to think*), pembelajaran bagaimana belajar (*learn how to learn*), dan pembelajaran menciptakan sesuatu (*learn how to create*) [dalam Yuni, 2020]

Manusia pasti memproduksi sampah berbahan plastik yang beraneka ragam jenis dan bentuknya, dari sampah plastik botol, sedotan plastic bekas, dan lain sebagainya. Sampah tersebut mengakibatkan pencemaran lingkungan dan dapat merusak ekosistem. Sampah tersebut sulit terurai di dalam tanah Setelah bertahun-tahun lamanya, sampah plastik dapat didaur ulang sesuai dengan kreativitas individu, sehingga sampah plastik dapat berkurang.

Lembaga Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa belum begitu memanfaatkan sampah

berbahan bekas plastik untuk digunakan sebagai media bahan pembelajaran. Di Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa masih menggunakan media yang diperoleh dengan cara membeli, anak hanya memperhatikan video yang dikirim oleh guru, sehingga anak tidak dilibatkan langsung dalam pembuatan media dalam pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut agar anak-anak dapat dilibatkan langsung dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik, sehingga anak-anak dapat tertarik dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat dibuat sendiri dengan olahan yang mudah dicari tanpa harus selalu membeli dan dengan penggunaan bahan bekas tersebut dapat membantu mengurangi pencemaran ekosistem pada tanah. Dalam proses pembuatan media pembelajaran dapat mengasah dan mengembangkan motorik kasar dan motorik halus pada anak sehingga anak dapat membangun daya kreativitas dan mengasah kemampuan berpikir pada anak. Pemanfaatan media bahan bekas berbahan plastik dapat meningkatkan kreativitas anak di Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023. Dengan ditunjang dari beberapa strategi antara lain

memberikan kesempatan anak untuk mencoba dan mengembangkan kemampuan, daya pikir, dan daya cipta serta memberi kesempatan pada anak untuk menjelajahi lingkungan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Mengembangkan Kreatifitas Anak di Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023." Dari latar belakang tersebut maka peneliti merumuskan permasalahan yaitu apakah dengan pemanfaatan media bahan bekas berbahan plastik dapat meningkatkan kreativitas anak di Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media bahan bekas berbahan plastik di Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan ini dilakukan di Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa yang beralamat di Jalan Villa Dago Raya No A171 Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan Banten 15416. Alasan pemilihan Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa karena *pertama*, terdapat permasalahan rendahnya kreativitas anak. *Kedua*, Guru yang mengajar belum maksimal dalam mempergunakan bahan bekas berbahan plastic sebagai media pembelajaran. *Ketiga*, yayasan belum pernah digunakan untuk kegiatan sejenis, sehingga terhindar dari kemungkinan adanya kegiatan pengabdian ulang. Waktu kegiatan pelaksanaan pada tanggal 06 November 2022.

Kegiatan tersebut meliputi dari persiapan sampai penyusunan laporan kegiatan. Subyek dari kegiatan pengabdian ini adalah peserta didik Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa karena terdapat permasalahan rendahnya kreativitas anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, belum pernah digunakan sebagai obyek penelitian sejenis sehingga terhindar dari kemungkinan adanya penelitian ulang pada subyek, waktu dan obyek yang sama. Obyek penelitian ini adalah berbagai

kegiatan yang terjadi di rumah Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa, dalam melaksanakan tugas yang menggunakan media bahan bekas berbahan plastic yang meliputi keterampilan, kerapian, pencapaian kemampuan anak memasang benda sesuai tempatnya, komposisi atau bentuk proposional yang menarik.

Pada bagian ini observer akan memparkan mengenai kondisi anak didik, tempat observasi dilaksanakan serta penjelasan adanya perbedaan antara media ataupun media pembelajaran yang biasa dilakukan dengan media pembelajaran yang akan diujicobakan dalam penelitian ini. Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa merupakan tempat yang dipilih untuk mengadakan kegiatan pengabdian mahasiswa kebada masyarakat. Dengan subyek yang akan dilakukan tindakan adalah anak didik yang berjumlah 11 anak dengan fokus penelitian pada kreativitas anak melalui media bahan bekas berbahan plastic.

Kegiatan yang dilakukan ini terdiri dari 2 siklus untuk merancang pembelajaran yang berbeda dengan pembelajaran yang selama ini berlangsung. Mengingat salah satu tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan

kreativitas anak. Peneliti menyadari bahwa selama ini proses pembelajaran yang diterapkan kurang memberi dampak yang positif pada anak serta kurang mengena pada diri anak yang pada akhirnya kreativitas anak banyak yang rendah.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba mengajak anak ikut dalam pembuatan media pembelajaran dari bahan bekas berbahan plastic yang bahanya mudah didapat di lingkungan sekitar rumah atau tempat tinggal. Tujuannya untuk meningkatkan kreativitas anak, dan anak tahu bagaimana media pembelajaran itu mudah dibuat tanpa harus selalu membeli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketentuan Penilaian Indikator yang digunakan pada tiap Siklus berbeda, dan lembar kegiatan serta kreativitas yang akan dibuat pada setiap pertemuan juga bervariasi. Seperti terlihat pada tabel indikator yang akan diamati tiap Siklus dibawah ini:

Tabel 1. Indikator Kreativitas yang Diamati Tiap Siklus

No	Indikator
1.	Keterampilan membuat bentuk celengan (Siklus I) dan tempat pensil (Siklus II)
2.	Kerapian membuat bentuk celengan (Siklus I) dan tempat pensil (Siklus II)
3.	Kemampuan anak memasang bentuk sesuai tempatnya
4.	Komposisi atau bentuk yang proposional dan menarik

Adapun penilaian yang diberikan pada lembar kerja anak didik, berupa simbol gambar bintang, yang mana simbol tersebut akan diubah sesuai dengan penetapan skor angka yang nantinya akan dianalisis dan diolah menjadi data kualitatif, dengan ketentuan pemberian nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Ketentuan Pemberian Nilai Tugas Anak

Nilai	Kategori	Kriteria/ Ketentuan
25	Belum Muncul (BM)	Anak tidak mau mengerjakan
50	Mulai Muncul (MM)	Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Jika anak bisa namun masih kurang tepat
100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Jika anak bisa tanpa bantuan

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran yaitu sebesar 85%. Apabila anak mampu mencapai nilai/hasil pencapaian lebih dari 85% pada Siklus II, anak dapat dikatakan sudah berhasil memahami pembelajaran pemanfaatan dan memanfaatkan bahan bekas menjadi media pembelajaran yang kreatif. Sebaliknya jika hasil pencapaian kurang dari 85% pada

Siklus II, maka anak dikatakan belum mampu menguasai pembelajaran pemanfaatan dan memanfaatkan media bahan bekas menjadi media pembelajaran yang kreatif.

Analisis Data Pada Pra Siklus didapatkan informasi mengenai kreativitas anak dalam memanfaatkan bahan bekas menjadi media pembelajaran, anak Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa. Informasi mengenai kreativitas anak didapatkan dari hasil wawancara dengan Guru Yayasan Berkah Qur'an Yatim dan Dhuafa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa adalah data nilai Pra Siklus sebelum menggunakan media barang bekas berbahan plastik untuk kreativitas bahwa dari 11 anak yang belum berhasil sebesar 7 anak dan 4 anak sudah berhasil akan tetapi masih rendah dengan nilai rata-rata kelasnya adalah 63.

$$\begin{aligned} \text{Persentase Nilai Rata - rata Kelas} \\ &= \frac{\text{Total pencapaian kelas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \\ &= 4/11 \times 100\% = 36\% \end{aligned}$$

Maka diketahui persentase pencapaian setiap siswa masih belum mencapai keberhasilan klasikal, karena nilainya dibawah indikator keberhasilan yaitu 85%,

maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa belum maksimal, dan masih memerlukan perbaikan. Sedangkan rata-rata persentase pencapaian kelas pada saat Pra Siklus yaitu sebesar 36%.

Berdasarkan hasil pengamatan, pengumpulan data dan pengolahan data pada Siklus I, maka didapatkan data nilai Siklus I sudah menggunakan media bahan bekas berbahan plastik untuk kreativitas anak dapat dilihat bahwa dari 11 anak yang belum berhasil sebesar 4 anak dan 7 anak sudah berhasil dengan nilai rata-rata kelasnya adalah 75.

$$\begin{aligned} \text{Persentase Nilai Rata - rata Kelas} &= \frac{\text{Total pencapaian kelas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \\ &= 7/11 \times 100\% = 63\% \end{aligned}$$

Maka diketahui persentase pencapaian setiap siswa, ada 7 anak yang nilai pencapaiannya diatas indikator keberhasilan yaitu mendapatkan nilai diatas 70 akan tetapi 4 anak lainnya masih dibawah indikator keberhasilan, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa belum maksimal, dan masih memerlukan perbaikan. Pada siklus I masih kurang dari nilai KKM yang diharapkan maka diperlukan perbaikan pada siklus II.

Tahap akhir dari siklus pertama ini, peneliti dapat menemukan beberapa keberhasilan yang dicapai, diantaranya: 1) Sebagian besar anak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, 2) Sebagian anak aktif mengikuti proses pembelajaran, 3) Sebagian anak dapat menjawab soal-soal yang diberikan guru.

Walaupun sudah ada beberapa keberhasilan dalam pembelajaran namun masih ada banyak kekurangan dalam pembelajaran tersebut, diantaranya: 1) Dalam pembelajaran masih ada beberapa anak yang kurang aktif dan mengabaikan materi pembelajaran, 2) Penggunaan waktu kurang efektif dan efisien, 3) Keberanian anak untuk bertanya dan menjawab masih kurang.

Untuk mengatasi kekurangan siklus I peneliti melakukan ide perbaikan. Hal ini dilakukan supaya pada siklus berikutnya tidak terjadi kekurangan yang sama; 1) Guru lebih terampil dalam mengkondisikan anak, 2) Menentukan strategi yang dapat menarik perhatian anak, 3) Guru mengelola waktu secara baik sehingga waktu lebih efektif dan efisien, 4) Memotivasi anak agar lebih aktif.

Pada siklus I sudah ada beberapa keberhasilan dalam pembelajaran namun

masih banyak kekurangan dalam pembelajaran tersebut, maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II agar nantinya tidak terjadi kekurangan. Berdasarkan hasil pengamatan, pengumpulan data dan pengolahan data pada Siklus II, maka dapat dilihat data nilai Siklus II yang sudah lebih siap menggunakan media bahan bekas untuk tingkat kreativitas dari 11 anak yang belum berhasil sebesar 1 anak dan yang berhasil sebesar 10 anak dengan nilai rata-rata siswa 86.

$$= 10/11 \times 100\% = 90\%$$

Maka diketahui persentase pencapaian setiap siswa, ada 11 anak yang nilai pencapaiannya sama atau lebih besar dari indikator keberhasilan yaitu 85%, akan tetapi ada 1 anak yang masih dibawah indikator keberhasilan, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar anak dalam kelas sudah maksimal, dan tidak memerlukan perbaikan. Dan untuk yang belum tuntas dilakukan pendekatan pada anak.

Berdasarkan pada lembar hasil penelitian yang diperoleh, nilai pada siklus II lebih meningkatkan jika dibandingkan dengan

siklus I. Pada siklus II ini hanya satu anak yang belum dapat mencapai ketuntasan. Hal ini membuktikan PTK telah berhasil dan hasilnya sangat baik. Maka pada siklus II ini telah cukup untuk memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar, sehingga tidak perlu melanjutkan siklus berikutnya.

Ketentuan Hasil Akhir yang Kreatif Pemanfaatan Bahan Bekas Berbahan Plastik Menjadi Media Pembelajaran.

Jika hasil yang didapatkan adalah presentase siswa lebih kecil dari presentase keberhasilan (indikator keberhasilan yaitu 85%) maka anak tersebut dikatakan belum menguasai pemanfaatan barang bekas berbahan plastik menjadi media pembelajaran yang kreatif, yang diajarkan.

Apabila yang didapatkan adalah presentase siswa lebih besar atau sama dengan indikator keberhasilan (indikator keberhasilan yaitu 85%) maka anak tersebut dapat dikatakan mampu menguasai materi yang diajarkan yaitu pemanfaatan barang bekas menjadi barang yang digunakan untuk pembelajaran yang menarik.

Peningkatan Hasil Jumlah Anak yang Mencapai Keberhasilan Nilai Rata-rata Per Siklus

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat dari pra Siklus, Siklus I, sampai Siklus II diperoleh data nilai hasil belajar keseluruhan sebagai berikut.

Tabel 3. Data Peningkatan Jumlah Anak yang Mencapai Presentase Keberhasilan Rata-rata Per Siklus

Kegiatan	Status Pencapaian		Nilai Rata-rata Kelas	Peningkatan Nilai	Persentase Keberhasilan
	Berhasil	Tidak Berhasil			
Pra Siklus	4 Anak	7 Anak	6,3		36%
Siklus I	7 Anak	4 Anak	5,5	12	63%
Siklus II	10 Anak	1 Anak	6,6	11	90%

Berdasarkan hasil pengamatan, maka pemanfaatan barang bekas berbahan plastik menjadi media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak, hal ini dibuktikan melalui hasil nilai keberhasilan rata-rata kelas pada Pra Siklus 63, meningkat pada Siklus I sebesar 12 menjadi 75, ditambah lagi adanya

peningkat pada Siklus II sebesar 11 sehingga pencapaian keberhasilan rata-rata kelas mencapai 86. Dan hasil nilai rata-rata pencapaian kelas pada siklus II, keberhasilannya terdapat 10 anak dengan persentase 90% lebih besar dari indikator keberhasilan 85%, persentase keberhasilan nilai KKM yang diharapkan. Dengan demikian kegiatan ini dinyatakan berhasil.

Didapatkan hasil bahwa pemanfaatan media barang bekas berbahan plastik menjadi media pembelajaran di Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa dapat meningkatkan kreativitas anak.

Peningkatan Hasil Pengamatan Guru dan Anak Yayasan Berkah Qur'an Yatim dan Dhuafa.

Didapatkan hasil bahwa dalam proses memanfaatkan barang bekas berbahan plastik menjadi media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengasah kreativitas anak, hal ini dapat dibuktikan dengan pengamatan guru kepada anak. Hal ini terlihat pada siklus I didapatkan hasil "baik", kemudian meningkat pada siklus II didapatkan hasil "sangat baik". Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah diamati pada pra siklus, siklus I, dan siklus II tentang pemanfaatan barang bekas berbahan plastik menjadi media pembelajaran pada Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa, hal tersebut dapat meningkatkan kreativitas anak. Dibuktikan melalui hasil nilai keberhasilan rata-rata kelas pada Pra Siklus 63 meningkat pada Siklus I sebesar 12 menjadi 75, ditambah lagi adanya peningkatan pada Siklus II sebesar 11 sehingga pencapaian keberhasilan rata-rata kelas mencapai 86, artinya ada peningkatan yang baik dari Pra Siklus ke Siklus I dan dari Siklus I ke Siklus II.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Penulisan karya tulis ilmiah ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu tugas output PMKM Universitas Pamulang. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, cukup sulit bagi saya untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.

Oleh sebab itu saya mengucapkan terima kasih kepada : 1) Septian Arief Budiman, S.Pd.I.,M.Pd.I selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta masukan kepada penulis, 2) Effriyanti S.E., Akt., M.Si., CA. Selaku Dekan Fakultas Ekonomi & Bisnis, 3) Muhammad Ujang Ubaedah Selaku Ketua Yayasan Berkah Qur'an Yatim & Dhuafa, 4) Temanku Putra, Annisa, Kinan, Findi yang sudah membantu dan mengajarkan penulis.

Penulis menyadari dalam penulisan karya tulis ilmiah ini masih terdapat kekurangan, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan karya tulis ilmiah ini. Di Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan semoga karya tulis ilmiah ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.



(Gambar 1. Acara pembukaan dan makan siang bersama)



(Gambar 2. Perkenalan mahasiswa/i kepada para peserta)



(Gambar 3. Edukasi limbah plastik sekaligus pembuatan kreatifitas peserta)



(Gambar 4. Penyerahan penghargaan sekaligus acara penutup dan foto bersama)

REFERENSI

- Afediyanyo A.,. (2015). Pemanfaatan Limbah Plastik Pada Pembelajaran Seni Budaya . *Kelas XII IPA 2 Di SMAN 03 Bangkalan* , pp. 20-40.
- Anaswati dkk. (2014). Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Bermain dengan Barang Bekas pada Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal PG PAUD FKIP Universitas Tanjung Pontianak* .
- Andrian W. (2015). Jurnal Evaluasi Penelolaan Sampah Permukiman Kecamatan Pandeglang Kabupaten Pandeglang . *Seri Ilmu Sosial dan Pendidikan* .
- Astuti R. (2015). Meningkatkan Kreatifitas Siswa Dalam Pengolahan Limbah Menjadi Trash Fashion Melalui PjBL.
- Christina. (2015). Kajian Penentuan Metode Pengolahan Sampah Berdasarkan Timbulan, Komposisi, dan Karakteristik Sampah. *Universitas Diponegoro, Semarang*.
- Iswanto S. (2014). Timbulan Sampah B3 Rumah Tangga dan Potensi Dampak Kesehatan Lingkungan di Kabupaten Sleman, Yogyakarta. *Universitas Gajah Mada* .
- Marliani N. (2014). Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga (Sampah Anorganik) Sebagai Bentuk Implementasi dari Pendidikan Lingkungan Hidup. *Universitas Indraprasta*.
- Wirasasmita , R., Arianti , B., Uska , M., Kholisho, Y., & Wardi, Z. (2020). Edukasi Zero Waste Berbasis Empati (Menggunakan Teknologi Informasi Berbasis Android). *ABSYARA : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* .

