



Pemanfaatan Barang Habis Pakai Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menunjang Kreativitas Siswa Kelas 10 SMK Swasta Pelita Bulu Cina

Utilization of Consumables as Learning Media to Support Creativity of Grade 10 Students of SMK Swasta Pelita Bulu Cina

Zulfi Aulia*, STKIP Al Maksum Langkat, Indonesia

Zulham Siregar, STKIP Al Maksum Langkat, Indonesia

Yusda Novianti, STKIP Al Maksum Langkat, Indonesia

ABSTRACT

Consumable goods are household waste that is no longer used, consumable goods can include plastic bottles, cardboard or household equipment that is no longer used. The use of consumable media for vocational school students in this research is to increase student creativity. This research aims to determine: (1) The process of using consumables as a medium for increasing the creativity of class 10 students in Indonesian history subjects at SMK Pelita Bulu Cina (2) obstacles in using consumables as a medium for increasing the creativity of class 10 students in the field of learning. Indonesian history lessons at SMK Pelita Bulu Cina (3) Supporting factors in the use of consumables as a medium for increasing the creativity of grade 10 students in Indonesian history subjects at SMK Pelita Bulu Cina. This research method uses descriptive qualitative research, data analysis is carried out using descriptive techniques. The research results show that the activity of utilizing consumables through Indonesian history subjects at SMK Pelita Bulu Cina can be used as a medium to increase student creativity both motorically and cognitively and students are able to develop a work according to their own thoughts and imagination.

ARTICLE HISTORY

Received 11/01/2024
Revised 09/02/2024
Accepted 19/02/2024
Published 02/03/2024

KEYWORDS

Creativity; students; consumables; learning media; vocational high school

*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ zulfiaulia01@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.30743/mkd.v8i1.8693>

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan dalam peningkatan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, sikap dan nilai-nilai baru dalam masyarakat. Setiap individu dituntut untuk mampu berkarya, menciptakan karya yang berguna baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain di sekitarnya guna menyongsong hari depan yang lebih baik. Perkembangan kreativitas sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif individu karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan otak manusia (Ngalimun et al., [2013](#)).

Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 67 ayat (3) menyatakan “tujuan pendidikan adalah membangun landasan bagi berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang: (a) beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berkepribadian luhur; (b) berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif; (c) sehat, mandiri, dan percaya diri; dan (d) toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab.” Untuk itu diperlukan suatu keterampilan khusus untuk menciptakan suatu karya yang berguna yang dapat diperoleh melalui pembelajaran, salah satunya adalah melalui pembelajaran sejarah Indonesia yang dapat diperoleh pada jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan. Seorang guru harus mampu mengembangkan potensi, bakat, serta kreativitas siswa. Oleh karena itu, guru perlu melakukan pembelajaran yang dapat meningkatkan hal tersebut. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru adalah melaksanakan pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa.

Kegiatan pemanfaatan barang habis pakai melalui mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Swasta Pelita Bulu Cina pada semua siswa kelas 10 dengan di pandu oleh guru bidang study mata pelajaran Sejarah Indonesia. Kegiatan ini dapat merangsang daya kreativitas siswa dalam membuat sebuah karya dengan memanfaatkan barang habis pakai yang ada di lingkungan sekitar, beberapa siswa yang masih kesusahan dalam mengembangkan hasil karyanya akan dibimbing oleh guru bidang study dengan melakukan pendekatan kepada siswa, hal ini dapat mendorong siswa untuk menyelesaikan hasil karyanya.

Penelitian oleh Sucihartiningsih (2007) menyatakan bahwa tanpa adanya pengembangan kreativitas, proses belajar mengajar yang digunakan oleh seorang guru secara tepat pada mata pelajaran tertentu, arah pengembangan mutu pendidikan di negeri ini tidak akan lebih baik walaupun konsep kurikulum yang dirancang, evaluasi yang digunakan, sumber belajar yang dipakai, dan ketersediaan sarana-prasarana yang ada, serta komponen pendidikan yang lainnya telah diupayakan secara maksimal (Sucihartiningsih, [2007](#)).

Penelitian oleh Maftukhah et al. (2016) menyatakan bahwa Anak-anak yang menikmati menciptakan produk yang unik tumbuh sebagai individu dengan harga diri tinggi, dapat berpikir secara mandiri, datang dengan solusi berbeda untuk masalah dan sadar apa yang dapat mereka lakukan di masa depan dan menumbuhkan kreativitas siswa (Maftukhah et al., [2016](#)).

Berdasarkan pemaparan di atas, fokus permasalahan dalam penelitian ini mencakup tiga hal. Pertama, bagaimana pemanfaatan barang habis pakai dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Swasta Pelita Bulu Cina. Kedua, apa saja hambatan yang dihadapi dalam pemanfaatan barang habis pakai sebagai media peningkatan kreativitas siswa kelas X pada mata pelajaran tersebut. Ketiga, faktor-faktor penunjang apa saja yang berperan dalam mendukung pemanfaatan barang habis pakai sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif di kelas.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan secara rinci tiga aspek utama. Pertama, mendeskripsikan proses pemanfaatan barang habis pakai sebagai media dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Swasta Pelita Bulu Cina. Kedua, mengidentifikasi dan menganalisis hambatan-hambatan yang dihadapi selama proses pemanfaatan media tersebut. Ketiga, mengungkap berbagai faktor penunjang yang mendukung keberhasilan pemanfaatan barang habis pakai sebagai media pembelajaran dalam rangka mendorong kreativitas siswa.

METODE

Kegiatan penelitian ini melibatkan metode pelatihan, praktik, dan sosialisasi. Pelatihan dan sosialisasi bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa kelas 10 SMK Pelita Bulu Cina mengenai penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, guru memberikan pendampingan kepada siswa dalam pembuatan media pembelajaran dari barang bekas ini dengan harapan dapat membantu mereka mengatasi tantangan dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, efektif, dan efisien (Endaswara, [2006](#)).

Metode penelitian ini juga mengadopsi pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus (Darmalaksana, [2020](#)). Langkah pertama melibatkan survei awal untuk mengidentifikasi jenis barang habis pakai yang tersedia di sekitar lingkungan SMK Swasta Pelita Bulu Cina. Kemudian, dilakukan observasi terhadap kelas 10 untuk memahami tingkat kreativitas siswa dan integrasi barang tersebut dalam proses pembelajaran.

Data primer dikumpulkan melalui wawancara dengan guru-guru dan siswa untuk mengeksplorasi persepsi mereka tentang penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran. Selain itu, pengamatan langsung dilakukan selama kegiatan pembelajaran untuk merekam interaksi siswa dengan media pembelajaran yang telah dibuat. Data sekunder juga akan diperoleh melalui studi literatur tentang praktik penggunaan media pembelajaran inovatif dalam konteks pendidikan berkelanjutan.

Analisis data dilakukan melalui pendekatan tema untuk mengidentifikasi pola-pola umum, serta analisis kualitatif untuk memahami makna dan implikasi dari temuan (Sugiyono, [2013](#)). Selain itu, teknik triangulasi digunakan untuk memvalidasi hasil melalui perbandingan data dari berbagai sumber. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang efektivitas penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa di tingkat SMK, serta menawarkan rekomendasi praktis bagi pengembangan pendidikan berkelanjutan.

Adapun kegiatan ini dilaksanakan di SMK Pelita Bulu Cina dengan keterlibatan peneliti. Adapun secara rinci target luaran yang diharapkan tercapai setelah penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Peserta memiliki keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran dari bahan habis pakai; (2) Peserta didik dapat memanfaatkan barang habis pakai untuk media pembelajaran di kelas di SMK Pelita Bulu Cina sehingga dapat memudahkan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Peneliti memberikan sosialisasi awal kepada guru dalam kegiatan pemanfaatan barang habis pakai yang dilaksanakan dalam ruang guru. Dalam kegiatan tersebut, dijelaskan bahwa pemanfaatan barang habis pakai dilakukan oleh siswa agar memberikan kreativitas dan keterampilan.
- 2) Guru dan peneliti mendampingi siswa dalam pembuatan barang habis pakai menjadi media pembelajaran.
- 3) Praktikum barang habis pakai menjadi salah satu media pembelajaran di Kelas, kemudian guru memberikan tes dari hasil pembuatan barang habis pakai tersebut, sebagai media pembelajaran.

Adapun gambaran kegiatan yang dilakukan dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Tahap Persiapan, dilakukan mengkoordinasi siswa, observasi siswa, penyiapan materi, penyiapan alat dan bahan berupa barang habis pakai untuk pembuatan media pembelajaran, dan menyusun jadwal pelatihan.
- 2) Tahap Pelaksanaan, pada tahap pelaksanaan ini, dilakukan hal-hal sebagai berikut: sosialisasi pembuatan media pembelajaran dari barang habis pakai, pelatihan dan pendampingan barang habis pakai dan evaluasi kepada siswa.
- 3) Tahap Evaluasi, tahap ini mengevaluasi hasil penelitian peneliti dalam memanfaatkan barang habis pakai menjadi media pembelajaran yang efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan sosialisasi dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan pembuatan media pembelajaran dari bahan habis pakai. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan edukasi terhadap siswa mengenai pemanfaatan barang habis pakai ramah lingkungan yang bisa dijadikan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik dengan begitu siswa mampu memanfaatkan barang habis pakai dengan tepat. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari Adapun kegiatan pelaksanaan pembuatan media pembelajaran dari bahan bekas sebagai berikut:

Dalam kegiatan praktikum pembuatan barang habis pakai, para siswa kelas 10 SMK Pelita Bulu Cina didampingi peneliti dan guru, adapun Alat dan Bahan yang digunakan:

1. Lem fox/ lem kertas
2. Kardus
3. Karton
4. Gunting
5. Alat tulis seperti pensil warna atau pulpen warna
6. Koran bekas yg isi cerita sejarah
7. Buku LKS bekas yang berisi cerita sejarah Indonesia

Cara pembuatan:

1. Siapkan alat berupa Gunting.
2. Gunting kertas dan buku mengikuti pola.
3. Tempelkan guntingan kertas berisi teks Sejarah Indonesia pada karton yang disiapkan.
4. Susun guntingan kertas sesuai urutan.

Adapun berbagai kegiatan yang dilakukan siswa dalam memanfaatkan barang habis pakai yaitu:

1. Menyediakan gunting potong, lem dan kertas karton berbagai warna.
2. Menyediakan berbagai pola gambar pada kertas karton.
3. Pemberian pola gambar kepada peserta didik tersebut untuk diwarnai.
4. Kemudian peserta didik mewarnai pola gambar pada karton tersebut.
5. Siswa mengunting mengikuti pola yang disesuaikan.
6. Guru menyediakan karton untuk digunakan siswa.
7. Siswa menempel hasil karya yang telah dibuat, pada kertas karton yang telah disediakan oleh guru dan akan di tempelkan di Mading Sekolah.
8. Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan media sampai selesai.

Dalam pelaksanaan post-test dilakukan sebelum penutupan kegiatan, kemudian guru memberikan evaluasi berupa praktik pembuatan media pembelajaran dari bahan habis pakai ramah lingkungan berikut tabel hasil penilaian terhadap siswa kelas 10 SMK Pelita Bulu Cina.

Tabel 1. Hasil penilaian pembuatan media pembelajaran dari bahan habis siswa kelas 10 SMK Pelita Bulu Cina

No	Nomor Peserta			Nama Peserta Didik	Nilai
	1	2	3		
1.	0	0	1	ABDUL RAZAQANA	85
2.	0	0	2	ADITYA PRATAMA	85

3.	0	0	3	AHMAD SYAFI'I	85
4.	0	0	4	AIDIL KURNIAWAN	90
5.	0	0	5	AKBAR DZULFADHLI	80
6.	0	0	6	AKBAR MAULANA	80
7.	0	0	7	AL MUSROFI	85
8.	0	0	8	AMSYAR SYAHMI	85
9.	0	0	9	ARGO SRIWIJAYA	80
10.	0	1	0	AZRIL ERLANDA	90
11.	0	1	1	BAYU RAMADHANI	85
12.	0	1	2	BAYU SEGARA	90
13.	0	1	3	DAFFA ARMANDA	80
14.	0	1	4	DAFFA KHAIRY	80
15.	0	1	5	DAMAR ADINATA	90
16.	0	1	6	DEDY AGUSTIAWAN	85
17.	0	1	7	DIMAS AL FACHRI	90
18.	0	1	8	DIMAS GUSTIAWAN	90
19.	0	1	9	DIYO AMANDA	85
20.	0	2	0	EGI RISKI RAMADAN	80
21.	0	2	1	EGI TEGUH WIBOWO	80
22.	0	2	2	ELVAN RAMADHAN	85
23.	0	2	3	FAHMI	90
24.	0	2	4	FAHMI UTOMO	85
25.	0	2	5	FAHRY ANANDA PUTRA	90
26.	0	2	6	FERDI PRADANA	80
27.	0	2	7	IFO SANDY	80
28.	0	2	8	IHSAN ZULFAHRI	85
29.	0	2	9	IQBAL REYDIANSYAH	90
30.	0	3	0	IRFAN GURUH P. SEMBIRING	85
31.	0	3	1	KRISNOHADI	85
32.	0	3	2	M. EVAN SYAPUTRA	90
33.	0	3	3	MAULANA RAPI	80
34.	0	3	4	MUHAMMAD DWI ANDHIKA	90

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian guru dalam pembelajaran sejarah Indonesia dalam menerapkan media pembelajaran barang habis pakai terhadap siswa kelas 10 SMK Pelita Bulu Cina menunjukkan bahwa siswa telah mencapai nilai rata-rata kriteria ketuntasan minimal (KKM) ketika dilakukan praktik dalam pemanfaatan barang habis pakai yang artinya bahwa kegiatan pengabdian pemanfaatan barang habis pakai sebagai media pembelajaran berhasil.

Pemanfaatan barang habis pakai sebagai media pembelajaran di SMK Swasta Pelita Bulu Cina menghasilkan temuan yang menggugah diskusi dalam konteks pendidikan berkelanjutan. Pertama, temuan lapangan menunjukkan bahwa integrasi barang-barang bekas dalam pembelajaran berhasil meningkatkan kreativitas siswa kelas 10. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan

antusias dalam pembelajaran ketika mereka memiliki peran aktif dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran yang mereka ciptakan sendiri. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman yang mendalam.

Selanjutnya, hasil wawancara dengan guru menyoroti tantangan dalam mengintegrasikan pendekatan ini dalam kurikulum yang sudah ada, terutama dalam hal penilaian dan evaluasi. Meskipun penggunaan barang habis pakai dinilai bermanfaat, beberapa guru merasa perlu dukungan lebih lanjut dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dan mengevaluasi kreativitas siswa secara obyektif. Di sisi lain, analisis literatur menunjukkan bahwa pendekatan ini sejalan dengan tren global dalam pendidikan berkelanjutan yang menekankan pentingnya memanfaatkan sumber daya yang ada dengan cara yang kreatif dan ramah lingkungan.

Namun, tantangan praktis dalam menerapkan konsep ini dalam konteks sekolah yang sudah mapan juga perlu diperhatikan. Oleh karena itu, diskusi ini menyoroti pentingnya mendukung inovasi dalam pendidikan dengan mempertimbangkan aspek praktis dan teoritis, serta menekankan perlunya kerja sama antara sekolah, guru, dan pihak terkait dalam mewujudkan pendidikan yang berkelanjutan dan berorientasi pada kreativitas siswa.

Penelitian ini juga menyoroti pentingnya memperhatikan aspek penilaian dan evaluasi dalam mengintegrasikan penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran. Meskipun dinilai bermanfaat, tantangan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai serta mengevaluasi kreativitas siswa secara obyektif menjadi sorotan utama dari perspektif guru. Selain itu, penting untuk mencatat bahwa konsep pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran sejalan dengan tren global dalam pendidikan berkelanjutan. Namun, dalam menerapkan konsep ini, tantangan praktis yang muncul dalam konteks sekolah yang sudah mapan perlu diperhatikan dengan cermat. Oleh karena itu, diskusi ini menegaskan perlunya dukungan dan kerja sama yang kuat antara berbagai pemangku kepentingan di dalam sekolah untuk mewujudkan pendidikan yang berkelanjutan dan berorientasi pada kreativitas siswa.

Selain melihat implikasi sehari-hari dari penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran, perlu juga mempertimbangkan implikasi jangka panjang dalam konteks keberlanjutan lingkungan. Meskipun penggunaan barang bekas dapat merangsang kreativitas siswa dan mendukung pendidikan berkelanjutan, penting untuk memastikan bahwa praktik ini tidak mengorbankan aspek kebersihan, kesehatan, dan keselamatan siswa serta lingkungan sekolah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi strategi yang dapat mengurangi dampak negatif dan memaksimalkan manfaat positif dari penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran.

Di samping itu, penting untuk memperhatikan gambaran besar dari perspektif keberlanjutan lingkungan. Meskipun pendekatan ini menawarkan alternatif yang kreatif dan berpotensi untuk mengurangi limbah, perlakuan terhadap barang bekas juga memerlukan pertimbangan etis dan lingkungan. Misalnya, perlu memastikan bahwa penggunaan barang bekas tidak membahayakan kesehatan siswa atau lingkungan sekolah. Selain itu, siklus hidup barang bekas, termasuk proses pembuangan akhirnya setelah digunakan sebagai media pembelajaran, juga perlu dipertimbangkan. Memahami dampak keseluruhan dari penggunaan barang bekas dalam konteks pendidikan dapat membantu sekolah dan pendidik membuat keputusan yang lebih terinformasi tentang praktik pembelajaran yang mereka terapkan.

Selanjutnya, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi cara-cara untuk memaksimalkan manfaat positif dan meminimalkan dampak negatif dari penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran. Ini termasuk pengembangan panduan atau pedoman praktis untuk guru tentang

bagaimana memilih, mengolah, dan mengintegrasikan barang bekas dalam pembelajaran, sambil tetap memperhatikan aspek keselamatan dan kebersihan. Dengan demikian, penelitian ini dapat membantu menciptakan kerangka kerja yang lebih komprehensif untuk implementasi praktik pembelajaran berkelanjutan yang melibatkan penggunaan barang habis pakai.

Aspek ekonomi juga perlu dipertimbangkan dalam konteks pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran. Misalnya, apakah terdapat biaya tambahan yang terkait dengan pengumpulan atau pengolahan barang bekas tersebut? Apakah penggunaan barang bekas dapat mengurangi anggaran sekolah untuk membeli materi pembelajaran baru? Pertanyaan-pertanyaan ini penting untuk dipertimbangkan guna memahami secara menyeluruh dampak finansial dari penerapan pendekatan ini dalam lingkungan pendidikan.

Selain itu, penting juga untuk mendorong kolaborasi antara sekolah, komunitas lokal, dan industri dalam upaya memanfaatkan barang habis pakai sebagai media pembelajaran. Kolaborasi ini dapat meliputi program pengumpulan barang bekas dari masyarakat sekitar, kerja sama dengan perusahaan yang menyediakan barang-barang bekas, atau bahkan keterlibatan siswa dalam proyek-proyek penelitian atau inovasi terkait dengan penggunaan barang bekas. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya menjadi sarana untuk meningkatkan keterampilan siswa, tetapi juga untuk mempromosikan kesadaran lingkungan dan memperkuat hubungan antara sekolah dan komunitas.

SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pemanfaatan bahan habis pakai sebagai media pembelajaran di kelas 10 SMK Bulu Cina menunjukkan bahwa implementasi kegiatan, yang melibatkan pelatihan, praktik, sosialisasi, dan kegiatan lainnya, berhasil memberikan siswa pengalaman praktis dalam pembuatan media pembelajaran dari kertas serta pembuatan timbangan sederhana dari hanger atau gantungan baju. Penilaian terhadap kemajuan siswa dalam pembuatan media pembelajaran dari bahan bekas bertujuan untuk mendorong kreativitas, inovasi, dan kreativitas siswa. Pendidikan diharapkan dapat menjadi pendorong dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan kreativitas, dan nilai-nilai baru dalam masyarakat. Setiap individu diharapkan mampu menciptakan karya yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan orang lain, untuk mewujudkan masa depan yang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran bertema lingkungan atau yang terbuat dari bahan daur ulang juga memberikan manfaat tambahan dengan kontribusinya dalam mengurangi dampak degradasi lingkungan dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran.

REFERENSI

- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Press.
- Endaswara, S. (2006). *Metode, Teori, dan Teknik Penelitian Kebudayaan: Ideologi, Epistemologi, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Widayatama.
- Hanafi, A. N., Septiwi, E., Rahman, N. A., Citra, Y., Maharani, S., & Depra, L. (2022). Pemanfaatan Barang Bekas dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *YASIN*, 2(6), 798–806. <https://doi.org/10.58578/yasin.v2i6.731>
- Laila, A., & Sahari, S. (2016). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2). Retrieved from <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/213>
- Lepiyanto, A. (2017). Analisis Keterampilan Proses Sains Pada Pembelajaran Berbasis Praktikum. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 5(2), 156–161. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v5i2.795>
- Maghfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Endurance*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i1.2488>

- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mustafa, D., Anggraeny, I., & Efendi, A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menulis Cerita Berbasis Pendekatan Proses Bagi Siswa SMP. *LingTera*, 3(1), 1.
<https://doi.org/10.21831/lt.v3i1.8469>
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>
- Oktarina, N. (2007). Peranan Pendidikan Global dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia. *Dinamika Pendidikan Unnes*, 2(3).
- Raisah, P. (2018). *Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Materi Sistem Pernapasan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MAN 5 Pidie* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.
- Rival, M. (2022). Peran Guru dalam pendidikan. *PUBLIKASI PEMBELAJARAN*, 2(1), 46–50. Retrieved from <http://journal.fkipunlam.ac.id/index.php/repo/article/view/181>
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2012). *Motivasi dalam Pendidikan-Teori, Penelitian, dan Aplikasinya* (E. Tjo, Trans.). Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256–1268.
<https://doi.org/10.59141/JAPENDI.V2I07.233>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Syukron, A. A., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>