


## Kreativitas Guru Memanfaatkan Bahan Alam Sebagai Media Belajar Untuk Menstimulus Aspek Perkembangan Anak

Fitri Febri Handayani<sup>1</sup>, Erni Munastiwi<sup>2</sup>

<sup>1</sup> PGPAUD, Universitas Negeri Semarang, Jl. Sekaran, Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia.

<sup>2</sup>PIAUD, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Jl. Laksda Adisucipto, Yogyakarta, Indonesia

E-mail: [handayanifitriFebri@mail.unnes.ac.id](mailto:handayanifitriFebri@mail.unnes.ac.id)

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.593>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 11 May 2025

Revised: 18 May 2025

Accepted: 25 May 2025

#### Kata Kunci:

Kreativitas guru, media bahan alam, aspek perkembangan anak

#### Keywords:

Teacher creativity, natural material media, aspects of child development



### ABSTRACT

Kreativitas guru dan media pembelajaran merupakan komponen terpenting pembelajaran anak, karena keduanya mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menstimulus berbagai aspek perkembangan anak. Tujuan penelitian untuk bagaimana Kreativitas guru memanfaatkan bahan alam sebagai media belajar untuk menstimulus aspek perkembangan anak kelompok TK B di PAUD Kasih Ibu Kempas. Subjek penelitian, 25 anak dan 2 guru. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengambilan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles Huberman terdiri dari mengumpulkan data, mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Kreativitas guru memanfaatkan bahan alam meliputi: Membuat Kupu-Kupu Dari Daun Singkong, Mengecap Menggunakan Pelepah Pisang, Menciaplak Daun Menggunakan Kuas Pelepah Pisang, Kolase Menggunakan Ampas Kelapa, Memasangkan Angka Kerang Pada Angka Kotak Telur, Membentuk Huruf Menggunakan Kulit Kerang, Mangikuti Pola Geometri Menggunakan Batu, Membuat Sate Buah, Menghitung dan Mengurang Isi Jeruk. (2) Pemanfaatan bahan alam sebagai media belajar dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, baik perkembangan kognitif, moral agama, bahasa, sosial emosional, motorik halus, seni dan kreativitas anak.

Teacher creativity and learning media are the most important components of children's learning, because both are able to create an interesting, interactive learning atmosphere and stimulate various aspects of children's development. The aim of the research is how creative teachers use natural materials as learning media to stimulate aspects of the development of children in Kindergarten B group at PAUD Kasih Ibu Kempas. Research subjects, 25 children and 2 teachers. The research method uses a qualitative approach. Data collection techniques through observation, interviews and documentation. Data analysis using the Miles Huberman model consists of collecting data, reducing data, presenting data and drawing conclusions. The results of the research show: (1) Teacher creativity using natural materials includes: Making butterflies from cassava leaves, tasting using banana stems, tracing leaves using a banana stem brush, collage using coconut dregs, attaching shell numbers to egg carton numbers, forming letters using shells, following geometric patterns using stones, making fruit satay, counting and subtracting the contents of oranges. (2) The use of natural materials as learning media can stimulate all aspects of children's development, including cognitive development, religious morals, language, social emotions, fine motor skills, arts and children's creativity.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**How to Cite:** Fitri Febri Handayani, et al (2025). Kreativitas Guru Memanfaatkan Bahan Alam Sebagai Media Belajar Untuk Menstimulus Aspek Perkembangan Anak, 3(4) 2074-2085. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.593>

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pengumpulan ilmu pengetahuan baik yang melibatkan kerja otak maupun pengalaman yang dilaksanakan seumur hidup sesuai dengan konsepnya (*longlife education*) (Jupriyanto & Turahmat, 2018). Dalam proses pendidikan tersebut melibatkan perkembangan ilmu pengetahuan yang menuntut terhadap penguasaan keahlian dan dilaksanakan dengan dasar-dasar yang kokoh (Sartika & Munastiwi, 2019). Sebagai upaya dalam menanamkan dasar-dasar yang kokoh bisa dimulai sejak usia dini, dimana dalam pendidikan ini merupakan komponen terpenting yang harus dilalui anak dan memerlukan penanganan sedini mungkin baik dari orangtua maupun dari pendidik (Ramadhani & Fauziah, 2020). Karena pada masa ini anak disebut sebagai *the golden age* dan pertumbuhan serta perkembangannya bersifat fundamental untuk kehidupan selanjutnya, yang artinya perkembangan saat ini akan menentukan perkembangannya ketahap selanjutnya (Anzani et al., 2020).

Pendidikan anak usia dini dilaksanakan melalui jalur formal, nonformal maupun informal (Munastiwi, 2019), dimana pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan kepada mereka yang berusia lahir hingga 6 tahun, sumber lain mengatakan hingga delapan tahun (Ambarita et al., 2020) sebagai upaya dari pemberian stimulus baik berupa pembinaan, pengajaran maupun asuhan terhadap perkembangan psikis dan fisik anak sebagai upaya menghadirkan potensi dan minat dalam diri anak (Dewi et al., 2020), Disamping itu pendidikan usia dini diharapkan mampu memberikan peran agar anak memiliki sikap dan sifat yang baik, budi pekerti luhur, memiliki karakter, memiliki keterampilan, kecakapan dan itelegensi (Oktari, 2017).

Pane (dalam Handayani et al., 2021) berpendapat, pembelajaran adalah suatu proses adanya interaksi antar guru, anak didik dan materi ajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Firdaus memberi tambahan, pembelajaran dikategorikan berhasil jika dalam prosesnya berjalan dengan semestinya baik dari segi pendidik, anak didik maupun materi ajar (Firdaus, 2020). Pembelajaran memiliki hubungan yang sangat erat terhadap media belajar, dikarenakan pada kenyataannya media merupakan interaksi yang mencakup pemberi pesan kepada sumber melalui sesuatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada si penerima (Menufandu & Lunga, 2020). Hal ini sesuai dengan pengertian media pembelajaran itu sendiri yang merupakan aneka macam yang berperan sebagai penyalur seperti materi ajar, peristiwa bahkan manusia yang mengandung unsur pengetahuan, perbuatan maupun keahlian yang dapat diperoleh anak didik (Rohita & Asnawiyah, 2021).

Selain itu dalam aktivitas pembelajaran anak usia dini penting untuk menghadirkan media pembelajaran yang cocok untuk anak (Rahmawati et al., 2019) dengan catatan tidak mengabaikan metode, teknik dan model pembelajaran yang juga disesuaikan dengan keadaan anak (Amalia et al., 2019). Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media yang ampuh, membangkitkan dan memiliki makna untuk anak didik. Selanjutnya, apabila media dibuat dengan sungguh-sungguh akan memiliki fungsi positif/baik dalam perannya sebagai penyalur, bahkan untuk hal-hal tertentu peran media bisa melampaui peran guru ebagai penylur pesan (Syukur & Fallo, 2019).

Landasan bagi pembelajaran anak usia dini disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhannya serta sesuai dengan nilai yang terkandung dilingkungannya baik dilingkungan rumah, bermain maupun belajar (Sari, 2021). Pada usia ini anak berada pada masa berfikir konkret, yang artinya anak mempelajari sesuatu melalui objek nyata yang dapat dilihat, disentuh dan dirasakannya yaitu melalui media yang nyata pula (Muyasa, 2019)., sebagai contoh ketika anak belajar mengenai buah, guru tidak bisa hanya bercerita mengenai buah tersebut karena anak satu dengan anak lainnya memiliki persepsi yang berbeda terhadap apa yang diceritakan guru, alangkah baiknya jika buah tersebut hadir dihadapan anak-anak agar mereka bisa melihat, memegang dan merasakannya bukan menghayalkannya agar tidak terjadi kesalahan persepsi. Bahan alam merupakan salah satu alternatif yang mudah dijumpai dilingkungan sekitar dengan tujuan mengenalkan objek yang konkrit untuk anak (Lestari & Amala, 2021).

Berbicara mengenai media, terkadang sering disangkut pautkan dengan pembiayaan yang mahal, butuh waktu yang lama untuk membuatnya, tidak praktis dan lain sebagainya. Namun yang harus pendidikan ketahui hal-hal tersebut tidak sesempit pemikiran yang dipikirkan. Media pembelajaran bisa dijumpai dengan mudah dalam kehidupan sehari-hari, praktis dalam pembuatannya, dan dengan pembiayaan yang minim serta dengan jumlah yang tidak terbatas bisa didapatkan dari media bahan alam (Arini & Fajarwati, 2020). Sudjana dalam Velawaty dkk menyatakan bahan alam adalah bahan-bahan

yang dijumpai dari alam untuk membuat suatu produk/karya (Velayati et al., 2021). Bahan alam merupakan material yang terdapat di alam yang biasanya ditemui di tanah (baruan, air, pasir), bagian dari tumbuhan seperti dedaunan, buah-buahan, ranting-ranting dan bagian dari hewan seperti kulit kerang, sisik ikan dan lainnya (Zahro' & Giyoto, 2021).

Fungsi utama media pembelajaran untuk menampakkkan sesuatu yang sulit dipahami sehingga kelihatan jelas dan mudah dipahami, selain itu dapat menimbulkan pemahaman yang baik (Khotimah et al., 2020). Media memiliki peran penting dalam memudahkan kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media diharapkan akan menciptakan pembelajaran yang positif dan dampaknya, membuat pembelajaran lebih kondusif, mencapai hasil maksimal dan menciptakan umpan balik yang baik (La-sule et al., 2021). Berdasarkan pemaparan di atas penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana Implementasi pemanfaatan bahan alam sebagai media pembelajaran bagi anak kelompok B di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Kempas.

## **METODE**

Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan merujuk pendapat sugiono dalam jurnal Rosali bahwa metode kualitatif merupakan penelitian naturalistik karena penelitian dilaksanakan dalam kondisi alami dan data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif. (Rosali, 2020). Penelitian ini berlokasi di PAUD Kasih Ibu kecamatan Kempas pada kelompok B yang berjumlah 25 anak didi, diantaranya 10 anak laki-kali dan 15 anak perempuan serta 2 orang wali kelas, 1 kepala sekolah dan 1 bendahara sekolah yang terkadang juga ikut dalam proses pembelajaran di kelas. Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek, yaitu darimana data diperoleh (Kurniasari et al., 2020), yang berupa data primer yang diperoleh secara langsung dan data sekunder yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui pihak kedua (D. A. Wulandari & Muzakki, 2018). Data primer diperoleh dari 2 guru kelas kelompok B dan 25 anak didik kelompok yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 15 anak perempuan, sedangkan data sekunder diperoleh dari buku, jurnal dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik triangulasi data, berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles Huberman yang terdiri dari mengumpulkan data, mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Setiawan & Sisilia, 2020). Justify, single space) The research method consists of the data collection technique, the data analysis, and the number of participants used in the study.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penerapan pemanfaatan bahan alam sebagai sumber belajar melibatkan tercapainya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada saat pembelajaran berlangsung dan bermanfaat untuk menstimulus 6 aspek perkembangan anak. PAUD kasih ibu kecamatan kempas menggunakan kurikulum 2013 dengan model pembelajaran kelompok, baik kelompok besar ataupun kelompok kecil yang akan disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran anak.

Pembelajaran dilaksanakan sebagaimana bisanya yang meliputi pembukaan, inti, istirahat (makan dan bermain dan penutup, dimana dalam satu kelas melibatkan 2 guru, 1 guru inti dan satu guru pendamping. Guru inti bertugas memberikan pengajaran dikelas seperti membuka, menjelaskan kegiatan dan menutup kelas. Sementara guru pendamping bertugas lebih kearah pengkondidsian anak atau anak yang memerlukan perhatian lebih seperti anak yang terlalu ribut, anak yang suka mengganggu teman anak yang tidak mau mengerjakan kegiatan dan lain sebagainya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan mengenai pemanfaatan bahan alam sebagai media belajar lebih kepada kegiatan yang akan dilaksanakan anak, seperti: membuat kupu-kupu dari daun singkong, mengecap menggunakan pelepah pisang, menciplak daun menggunakan kuas pelepah pisang, kolase menggunakan ampas kelapa, memasang angka kerang pada angka kotak telur, membentuk huruf menggunakan kulit kerang, mengikuti pola geometri menggunakan batu, membuat sate buah dan menghitung dan mengurangi isi jeruk. Yang mana disetiap kegiatan menggunakan bahan alam tersebut memiliki peran dalam aspek perkembangan anak. Dalam sub judul ini peneliti hanya fokus membahas mengenai kegiatan yang melibatkan penggunaan bahan alam itu sendiri, bukan membahas proses pembelajaran dari kegiatan pembuka hingga penutup. Berikut merupakan hasil yang diperoleh peneliti mengenai penggunaan media bahan alam dalam menstimulus perkembangan anak di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Kempas.

### **Membuat Kupu-Kupu Dari Daun Singkong**

Kegiatan membuat kupu-kupu dari daun singkong dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 30 November 2021 dengan tema tanaman sayur. Tujuan kegiatan ini untuk mengenalkan berbagai tanaman sayur yang terdapat di lingkungan anak seperti bayam, wortel, kangkung, pucuk katu, pucuk singkong, jagung dan lainnya, serta menjelaskan vitamin yang terkandung dalam tiap-tiap sayuran dan baik untuk dikonsumsi.

Pada kegiatan ini guru mengambil satu sub tema yang dijadikan kegiatan, yaitu membuat kupu-kupu dari daun singkong. Alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan ini adalah daun singkong yang masih berbentuk utuh, lem dan kertas. Sebelum memulai kegiatan, terlebih dahulu guru menjelaskan cara mengerjakan kegiatan dan langsung mendemonstrasikannya kepada anak-anak.

Cara pengerjaannya, pertama potong tiap helai daun singkong dengan hati-hati menggunakan tangan, pilih 2 helai daun singkong yang terkecil untuk dijadikan sayap atas dan 2 helai yang besar untuk dijadikan sayap bawah, susun daun-daun secara rencong/miring yang saling bertolak belakang antara sayap kanan dan sayap kiri, untuk sayap atas susun daun ke arah atas dan untuk sayap bawah susun daun ke arah bawah dengan posisi tetap miring/rencong yang saling bertolak belakang antara sayap kanan dan kiri. Setelah dirasa pas, sayap-sayap yang telah ditata boleh diberi lem, kemudian jadikan batangnya sebagai badan kupu-kupu dan yang terakhir buat kepala kupu-kupu dan antenanya menggunakan pensil. Setelah guru menjelaskan dan mendemonstrasikan. Anak-anak dibagi ke dalam 5 kelompok, yang mana setiap anak hanya mendapatkan 1 daun singkong yang akan mereka gunakan sebaik-baiknya untuk membuat kupu-kupu.

Aspek yang dapat dikembangkan pada kegiatan ini ialah motorik halus dan kognitif, motorik halus diperoleh ketika anak memotong helaian daun singkong menggunakan tangan, ketepatan anak dalam memotong dan ketepatan anak saat meletakkan daun yang sudah diberi lem ke kertas. Untuk aspek kognitif didapatkan pada saat anak mengidentifikasi mana daun yang besar mana daun yang kecil serta memisahkan 2 helai daun yang besar dan 2 helai daun yang kecil, kemudian anak juga belajar memperkirakan dengan menyusun daun-daun tersebut sebelum diberi lem, artinya disini terjadi aktivitas kognitif, dimana anak merencanakan sebuah perencanaan sebelum mengaplikasikannya. Perencanaannya merupakan untuk mengatur daun-daun tersebut dan pengaplikasiannya, setelah daun diatur barulah bisa diberi lem. Anak juga akan belajar tentang pentingnya sebuah perencanaan sebelum tindakan, karena jika tidak direncanakan atau dipikirkan dengan baik maka hasilnya tidak akan baik, sebagai contoh ketika daun itu sudah diberi lem dan ternyata letaknya tidak pas maka bentuk sayap akan terlihat kurang tepat, atau ketika sudah diberi lem dan letaknya kurang tepat, sehingga anak melepas kembali daun itu dari kertas maka akan merusak kertas dan daun. Oleh karena itu kegiatan ini memerlukan perencanaan yang baik.



Gambar 1. Kegiatan Membuat Kupu-Kupu Dari Daun Singkong

### **Mengecap Menggunakan Pelepeh Pisang**

Kegiatan mengecap menggunakan pelepeh pisang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Desember 2021 dengan tema tanaman, sub tema tanaman hias (bunga), dengan tujuan mengenalkan macam-macam tanaman hias berupa bunga yang terdapat di lingkungan anak didik seperti bunga mawar, melati, kertas, anggrek, matahari dan banyak lagi. Dalam kegiatan ini alat dan bahan yang digunakan ialah pelepeh pisang yang sudah dipotong sedemikian rupa, pewarna makanan dan kertas.

Seperti biasa, untuk memulai kegiatan ini guru terlebih dahulu menjelaskan cara mengerjakannya sekaligus mendemonstrasikannya. Cara kerjanya meliputi: ambil pelepeh pisang yang telah disediakan, kemudian celupkan pada pewarna dan aplikasikan pada kertas, ketika satu kelopak bunga tercetak, maka untuk mencetak kelopak bunga selanjutnya, antar kelopak bunga harus saling bersinggungan agar kelopak bunga tidak terputus dan bentuknya dapat terlihat. Setelah guru menjelaskan, anak dipisahkan

ke dalam 5 kelompok dan duduk dilantai membentuk melingkar untuk mengerjakan kegiatan, ada beberapa pewarna yang disediakan yang akan anak pakai bersama teman 1 kelompoknya.

Aspek yang dapat dikembangkan dalam kegiatan ini ialah motorik halus, sosial emosional, seni dan kognitif. Motorik halus terlihat dari kerapian dan ketepatan tangan anak dalam melakukan aktivitas mengecap. Sosial emosional terlihat dari menggunakan pewarna yang telah disediakan dan kesabaran anak untuk menunggu temannya yang sedang mencelupkan pelepah ke dalam pewarna. Seni terlihat dari kreativitas anak untuk mengkreasikan bentuk bunga seperti apa yang dibuatnya dan kognitif terlihat dari ketelitian anak dalam membuat kelopak bunga yang memerlukan ketepatan kordinasi antara mata dan tangan.



Gambar 2. Kegiatan Mengecap Menggunakan Pelepah Pisang

### **Menciplak Daun Menggunakan Kuas Pelepah Pisang**

Kegiatan menciplak daun menggunakan kuas batang papaya dilaksanakan pada hari senin 13 desember 2021, pada tema tanaman dengan sub tema tanaman buah. Tujuan dari kegiatan ini untuk mengenalkan dan membedakan berbagai macam daun dari setiap jenis buah, misalnya daun mangga lebih panjang daripada daun sawo. Daun yang guru gunakan dalam kegiatan ini daun mangga, jambu biji, nangka, sawo dan kuini yang terdapat di lingkungan guru dan bisa dimanfaatkan sebagai media belajar untuk anak. Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini ialah batang papaya yang ujungnya dipipihkan dan dicincang sehingga jadilah seperti kuas, pewarna makanan, daun-daunan asli dan kertas untuk tempat menyiplak. Dalam kegiatan ini akan sulit menggunakan daun pisang, kelapa dan daun berukuran besar lainnya dikarenakan bentuknya yang besar dan panjang sehingga tidak muat jika dijiplak di buku anak.

Prosedur pelaksanaan kegiatan ini ialah, pertama guru menjelaskan bagaimana cara menciplak daun menggunakan kuas yang terbuat dari pelepah pisang sekaligus mendemonstrasikannya. Kemudian anak-anak dibagi ke dalam lima kelompok, yang mana pembagian kelompok tersebut berdasarkan jumlah jenis daun yang guru sediakan. Untuk menentukan daun yang akan mereka ciplak, tiap kelompok diberi waktu untuk berdiskusi mengenai daun apa yang mereka inginkan, setelah itu 1 orang setiap perwakilan kelompok berkumpul ditengah dan bermain hompimpa dan gunting batu kertas untuk menentukan pemenangnya. Pemenang pertama diberikan kesempatan untuk memilih daun apa yang mereka inginkan berdasarkan diskusi kelompok yang telah dilakukan, kemudian disusul penenang kedua, ketiga, keempat dan kelima. Penenang yang terakhir maupun kedua terakhir harus bersikap sportif mengambil daun yang telah tersisa untuk dijiplak oleh kelompoknya. Daun yang disediakan masing-masing berjumlah 5 daun dengan 5 macam daun buah yang meliputi: daun mangga, daun sawo, daun jambu biji dan daun nangka dan daun kuini. Jadi masing-masing anak akan memiliki 1 daun sendiri untuk dijiplak. Setiap kelompok diberi 3 jenis pewarna makanan, yaitu merah, kuning dan hijau, dimana anak akan bebas memilih warna apa yang akan mereka gunakan.

Kegiatan menciplak daun menggunakan kuas batang papaya dapat menstimulus motorik halus, kognitif dan sosial emosional anak. Motorik halus dan kognitif anak terlihat dari gerakan kordinasi anatara mata dan tangan anak, dimana anak melakukan 2 kegiatan sekaligus, satu tangan memegang daun agar tidak bergeser dan satu tangannya lagi melakukan menyapuan pada tepian daun hingga menyentuh batas kertas. Sosial emosional anak terstimulus melalui kerja sama anak, dimana anak berdiskusi mengenai daun apa yang mereka sepakati, kemudian sportivitas menerima kekalahan bagi mereka yang tidak mendapat kesempatan pertama atau kedua dalam memilih daun. Disini juga anak belajar mengolah perasaannya dengan mengendalikan perilaku dan emosinya terhadap kekalahan tersebut.



**Gambar 3.** Kegiatan Menciplak Daun Menggunakan Kuas Pelelep Pisang Kolase Menggunakan Ampas Kelapa

Kegiatan kolase menggunakan ampas kelapa dilaksanakan hari selasa, tanggal 14 desember 2021, pada tema tanaman dengan sub tema tanaman buah (kelapa), dengan tujuan mengenalkan berbagai manfaat buah kelapa dari batang, daun hingga buahnya. Untuk kegiatan yang dilaksanakan guru menggunakan ampas kelapa sebagai bahan utamanya. Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini ialah: ampas kelapa yang telah diperas santannya, dicuci hingga bersih, diberi pewarna, diperas lagi dan dikeringkan. Untuk kegiatan ini juga menggunakan lem sebagai pelekat dan menggunakan kertas sebagai tempat pengaplikasian kolase.

Cara mengerjakannya, anak-anak akan menulis huruf yang mereka inginkan (bisa inisial nama depan dan lainnya) pada kertas menggunakan pensil yang berupa lem yang berbentuk lisplastik, setelah menulis huruf yang diinginkan menggunakan lem barulah ampas kelapa ditaburkan di atasnya dan ditekan agar lengket, sisa ampas kelapa yang tidak lengket bisa dijatuhkan pada wadah ampas kelapa. Ampas kelapa yang disediakan guru bewarna merah dan hijau dan anak-anak bebas memilih menggunakan warna yang mana.

Aspek yang dapat dikembangkan pada kegiatan ini ialah motorik halus dan kognitif. Ketika anak menggenggam ampas kelapa maka anak akan mengidentifikasi teksturnya, kemudian ketika anak menulis menggunakan pensil lem diperlukan ketelitian dan kejelian mata, dikarenakan ketika pensil lem ditorehkan tidak akan menghasilkan bentuk karena lem yang berwarna transparan. Untuk itu ketika anak menulis menggunakan pensil lem anak diharapkan berhati-hati dan cermat agar bisa menulis huruf dengan baik.



**Gambar 4.** Kegiatan Kolase Menggunakan Ampas Kelapa Memasangkan Angka Kerang Pada Angka Kotak Telur

Kegiatan memasangkan angka kerang pada angka kotak telur dilaksanakan pada tanggal 20 desember 2021, yang merupakan kegiatan pengayaan, dimana pengayaan disini artinya kegiatan yang dilakukan untuk memanfaatkan hari-hari yang tersisa pada semester ini dikarenakan tema pembelajaran sudah habis. Makadari itu kegiatan yang dipilih secara random dengan tema random juga. Tujuan dari kegiatan memasangkan angka kerang pada angka kotak telur untuk mengenalkan konsep matematika anak yaitu menghitung 1-10 dan mengenal lambang bilangan 1-10. Pada kegiatan ini alat dan bahan yang digunakan yaitu kotak telur yang telah dipotong sedemikian rupa dan ditulisi angka 1-10 didalamnya serta kulit kerang yang telah diberi angka, dimana pada kegiatan ini anak akan memasangkan angka yang terdapat di kotak telur dengan angka yang terdapat di kulit kerang.

Sebelum memulai kegiatan, guru mengatur anak untuk duduk membentuk lingkaran besar, kemudian guru mengajak anak untuk menghitung bilangan 1-10 berkali-kali. Setelah menghitung

barulah guru menjelaskan kepada anak-anak mengenai kegiatan apa yang akan mereka kerjakan. Kotak telur yang guru sediakan hanya berjumlah 6 buah, sehingga kegiatan dilaksanakan per enam anak, anak yang sudah selesai memasang akan kembali dan digantikan anak lainnya. Sementara anak yang belum mendapat giliran akan mengerjakan kegiatan lain yang berupa membentuk huruf menggunakan kulit kerang yang akan dibahas pada sub judul selanjutnya.

Aspek yang dapat dikembangkan oleh anak ialah aspek sosial emosional dan kognitif, sosial emosional didapat ketika anak menunggu temannya yang belum selesai mengerjakan kegiatan sedangkan aspek kognitif diperoleh ketika anak belajar mengenai konsep dasar matematika yaitu tentang berhitung 1-10 dan mengenai lambing bilangan 1-10 serta anak belajar,



Gambar 5. Kegiatan Memasang Angka Kerang Pada Angka Kotak Telur

### **Membentuk Huruf Menggunakan Kulit Kerang**

Kegiatan membentuk huruf menggunakan kulit kerang merupakan bagian dari kegiatan yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 20 desember 2021, tujuan dari kegiatan ini untuk merefleksi kembali mengenai huruf abjad yang telah anak-anak pelajari. Pada kegiatan ini guru menyiapkan kulit kerang yang sudah dicuci bersih dan kering dengan jumlah yang sangat banyak. Di daerah Riau Kabupaten Indragiri Hilir Khususnya di Kecamatan Kempas Desa Danau Pulau Indah Indah kerang sangat mudah dijumpai di pasar-pasar, bahkan kerang bisa dikonsumsi untuk lauk makan setiap hari apabila tidak bosan memakannya. Oleh karena itu mengumpulkan kulit kerang dengan jumlah yang banyak tidak sulit untuk dilakukan.

Guru mengatur anak untuk duduk membentuk lingkaran besar dan meletakkan tumpukan kulit kerang ditengahnya. Guru menjelaskan dan mempraktekkan kulit kerang tersebut akan dibentuk huruf sesuai dengan yang diinginkan anak, bisa berupa inisial nama anak maupun nama panggilan anak dan lainnya. Kemudian anak ditugaskan membentuk huruf menggunakan kulit kerang dengan secara tertib mengambil kulit kerang sesuai kebutuhan mereka dan kembali kelingkararan tempat duduk seperti semula. Bagi anak yang sudah selesai mengerjakan kegiatan bisa berpindah ke kegiatan memasang angka kerang pada angka kotak telur yang telah di bahas pada sub judul di atas.

Kegiatan membentuk menggunakan kulit kerang ini menstimulus perkembangan kognitif, kreativitas dan motorik terutama motorik halus. Pada perkembangan kognitif anak akan berfikir huruf apa yang akan dibentuknya, berapa kulit kerang yang akan digunakannya untuk membentuk huruf serta cara menyusun kulit kerang yang baik agar terlihat dengan jelas huruf yang akan dibentuk. Kreativitas terlihat dari kebebasan mereka dalam membentuk huruf, ada yang menggunakan huruf kecil, ada yang menggunakan huruf besar bahkan berpaduan keduanya, ada juga variasi huruf yang berbeda dari pada huruf biasanya, semisal huruf "A" huruf A memiliki ciri-ciri seperti piramida lancip di atas, ketika membentuk huruf A dari kulit kerang sebagian dari mereka ada yang memvariasikannya menjadi A tidak memiliki lancip di atasnya. Jadi dalam hal ini kreativitas anak akan terstimulus dari kebebasannya untuk membentuk selama guru tidak menegurnya dengan catatan bahwa huruf yang dibentuk sesuai dengan huruf yang ada. Motorik halus anak terstimulus dari gerakan tangannya yang membentuk huruf, ketepatannya dalam menyusun dan kejelian matanya dalam melihat apakah huruf yang telah disusunnya terlihat rapi atau tidak.

Kemudian dalam kegiatan ini juga mampu menstimulus jiwa tidak egois dalam diri anak, seperti ketika mengambil kulit kerang tidak boleh banyak-banyak karena mengingat teman lainnya yang belum mengambil dan menggunakan kulit kerang kecukupnya artinya tidak membentuk huruf yang berbentuk besar sehingga membutuhkan jumlah kulit kerang yang banyak, serta mengembalikan sisa kulit kerang pada tumpukan kulit kerang.



Gambar 6. Kegiatan Membentuk Huruf Menggunakan Kulit Kerang

### **Mangikuti Pola Geometri Menggunakan Batu**

Kegiatan mengikuti pola geometri menggunakan batu dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 Desember 2021, kegiatan ini juga merupakan kegiatan pengayaan yang dipilih guru secara random. Tujuannya untuk mengenalkan konsep matematika anak mengenai bentuk geometri dasar yang meliputi: lingkaran, segi empat dan segitiga. Alat dan bahan dalam kegiatan ini adalah batu-batuan yang telah dicuci bersih dan dalam keadaan kering, serta kertas yang terdapat gambar geometri (lingkaran, segi empat dan segitiga), dimana pada kertas ini akan mengerjakan kegiatan mengikuti pola geometri menggunakan batu.

Cara pelaksanaannya anak-anak dibagi ke dalam lima kelompok, tiap kelompok mendapatkan 1 ember berisi batu dan tiap 1 anak dalam kelompok mendapatkan kertas berisi gambar geometri. Berdasarkan nama kegiatan yang dilaksanakan, aspek yang diperoleh oleh anak ialah kognitif dan motorik halus. Aspek kognitif terlihat dari materi yang didapat anak yaitu mengetahui geometri dan motorik halus diperoleh dari kerapian dan ketepatan anak dalam mengikuti pola menggunakan batu.



Gambar 7. Kegiatan Mangikuti Pola Geometri Menggunakan Batu

### **Membuat Sate Buah**

Kegiatan membuat sate buah merupakan kegiatan puncak tema yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 Desember 2021, dimana tujuan dari kegiatan ini untuk mengenalkan berbagai macam buah, mengenalkan rasa, warna dan cara membuat sate buah. Dalam kegiatan ini pertama-tama anak dibagi ke dalam 3 kelompok, setiap kelompok terdapat 1 guru yang mengkoordinasi anak-anak didalamnya, dikarenakan jumlah guru dalam 1 kelas hanya 2 guru, pada kegiatan ini melibatkan bendahara sekolah untuk ikut dalam mengkoordinasikan anak.

Setelah anak-anak dibagikan dalam 3 kelompok dan terdapat 1 guru didalamnya, kegiatan membuat sate buah pun dimulai, buah-buahan yang telah disediakan dibagi-bagi pada 3 kelompok tersebut. Buah yang digunakan ialah buah semangka, pir, jambu, naga, pisang, anggur dan apel. Setelah bahan dibagikan guru yang terdapat pada kelompok memotong buah dengan bentuk yang diinginkan sambil bercakap-cakap kepada anak-anak mengenai buah yang ada di depan mereka yaitu mengenai rasa, warna, bau, dan juga bentuknya. Setelah buah selesai dipotong barulah anak dipersilahkan membuat sate buah dengan menggunakan tusuk sate yang telah disediakan. Setelah sate buah selesai maka sate buah tersebut diumpulkan di tengah ruangan dan anak-anak duduk membuat lingkaran besar untuk menyantapnya bersama, sebelum disantap anak-anak membaca do'a terlebih dahulu.

Aspek yang dikembangkan pada kegiatan ini berupa nilai moral dan agama, sosial emosional, bahasa, motorik halus dan kognitif. Aspek nilai agama dan moral terlihat dari ketika berdoa sebelum menyantap makanan. Aspek sosial emosional terlihat ketika anak yang sudah selesai menunggu kelompok yang belum selesai membuat sate buah dan kebersamaan dari mereka yang memakan sate buah bersama. Aspek motorik halus terlihat ketika anak membuat sate buah dan aspek kognitif terlihat ketika anak menempatkan buah untuk ditusuk, dimana dalam membuat sate buah, buah yang digunakan dalam satu tusukan tidak boleh sama kecuali jika buah tersebut yang tersisa.



Gambar 8. Kegiatan Membuat Sate Buah

### **Menghitung dan Mengurang Isi Jeruk**

Kegiatan Menghitung dan mengurang isi Jeruk juga merupakan bagian dari puncak tema yang dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Desember 2021, dimana kegiatan ini dilaksanakan sebelum anak mengambil rapor. Kegiatan ini awalnya bukan kegiatan menghitung dan mengurang isi jeruk, tetapi kegiatan membuat jus jeruk peras, namun dikarenakan cuaca mendung dan tidak mendukung untuk membuat jeruk peras dingin maka dari itu dibuatlah kegiatan lain.

Cara pelaksanaannya, anak-anak diatur untuk duduk dalam lingkaran besar, setelah anak tertib anak diberi 1 buah jeruk dan tisu. Anak-anak dihibau untuk mendengarkan guru yang sedang menjelaskan kegiatan. Dalam kegiatan ini guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai jeruk, tentang rasanya, warnanya, isinya dan baunya, kemudian guru menjelaskan apa yang akan mereka lakukan terhadap jeruk tersebut. Kemudian guru bersama anak-anak mengupas kulit jeruk bersama dan memisahkan antara bagian-bagian isi jeruk, anak-anak diberi perintah menghitung isi jeruk dan menyusunnya di tisu sesuai dengan keinginan mereka. Setelah itu guru menanyai anak-anak secara bergantian mengenai berapa jumlah isi jeruk yang dikupas? setelah pertanyaan dijawab guru memberi perintah kepada anak untuk mengurang jumlah jeruk terhadap angka yang disebutkan guru. Misalnya, ketika anak ditanya berapa jumlah isi jeruknya? Jawaban anak ada 10, kemudian guru melanjutkan coba 10 isi jeruk dikurang 3 berapa?, ketika anak menjawab salah maka guru akan membantunya mengurangkan hingga jawaban benar, barulah guru melanjutkan ke anak lain.

Aspek yang dapat dikembangkan dari kegiatan ini ialah motorik halus dan kognitif Motorik halus terlihat dari kegiatan anak mengupas buah jeruk, kognitif terlihat dari konsep matematika yang sedang guru ajarkan kepada anak mengenai pengurangan dan menghitung, pada kegiatan ini juga terdapat aktivitas menyimak, dimana anak menyimak perkataan guru sambil mempraktikkannya.



Gambar 9. Kegiatan Menghitung dan Mengurang Isi Jeruk

Menurut Sari dalam pengupayaan tumbuh kembang anak setiap aspek memerlukan stimulus yang sesuai baik dari aspek amara, sosio-emosional, kognitif, bahasa, seni, motorik maupun kreativitas agar perkembangannya dapat berkembang dengan optimal dan tepat sasaran (Afriyanti et al., 2020). Kemudian dalam proses upaya tumbuh kembang tersebut juga membutuhkan media belajar yang tepat pula, seperti: terdapat tujuan/capaian, terdapat bobot dan tepat sasaran dalam menumbuh kembangkan perkembangan anak (Yuniatari & Suyadi, 2021).

Penelitian penggunaan bahan alam sebagai media belajar memiliki manfaat dapat menstimulus seluruh aspek perkembangan anak. Dalam kegiatan belajar mengajar, sesungguhnya setiap kegiatan yang dilakukan selalu terdapat 6 aspek pengembangan didalamnya, seperti aspek nilai agama dan moral, setiap pembelajaran yang dilakukan selalu dimulai dengan mengucapkan salam, berdo'a, bersyukur kepada Allah dengan mengetahui benda alam merupakan ciptaan Allah dan harus dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Kemudian pada setiap kegiatan juga melibatkan aspek kognitif dan bahasa, karena ketika guru menjelaskan kegiatan atau pembelajaran, disana ada aktivitas otak dimana anak akan menyimak perkataan guru dan mengimplementasikan hasil dari menyimak tersebut ke dalam kegiatan yang dibuatnya. Aspek sosial emosional terlihat dari kesabaran anak menunggu giliran untuk bergantian

mengerjakan kegiatan dan menggunakan media, disana juga melibatkan permainan tradisional dimana dalam permainan tradisional mengandung nilai sosial serta emosional yang mana disana anak belajar untuk bersikap sportif, tidak egois dan menerima kekalahan dengan kepala dingin. Aspek motorik halus dan kasar terlihat dari kegiatan anak seperti meronce, mengecap, berjalan untuk mengantar kegiatan dan lainnya. Aspek kreativitas dan seni terlihat dari hasil karya anak dimana dalam kegiatan penggunaan bahan alam anak dibebaskan membuat hasil karya sesuai keinginan mereka asalkan dalam batas tema kegiatan, semisal kegiatan mengecap, anak bebas mau membuat bunga seperti bagaimana keinginannya tanpa diatur oleh guru.

Hasil penelitian ini memperkuat dari penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Afnilaswati dkk yang mengatakan permainan kolase menggunakan bahan alam dapat meningkatkan kreativitas TK pada masa covid-19 (Afnilaswati et al., 2020). Senada dengan penelitian yang juga dilakukan oleh Fauziani dan Fatimah yang mengatakan kreativitas anak mampu terstimulus melalui kegiatan mencetak dengan bahan alam (Fauziani & Fatimah, 2020). Kemudian dalam ranah kognitif penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Amala yang mengungkapkan media bahan alam dapat meningkatkan kecakapan berhitung anak usia 5 – 6 tahun (Lestari & Amala, 2021). Masih dalam ranah kognitif, kurniasari dkk yang mengungkapkan penggunaan media alam sekitar memiliki hubungan yang positif terhadap berfikir logis anak (kurniasari et al., 2017). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Widyaningtyas dkk yang mengungkapkan kemampuan kognitif dalam mengenal geometri anak dapat ditingkatkan melalui media bahan alam batu pelangi (Widyaningtyas et al., 2021).

### **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan penggunaan bahan alam sebagai media belajar bermanfaat untuk menstimulus seluruh aspek perkembangan anak baik aspek nilai agama-moral, bahasa, seni, motorik, kognitif, sosial-emosional maupun kreativitas, khususnya anak kelompok B di PAUD Kasih Ibu Kecamatan kempas. Penggunaan bahan alam sebagai media belajar sangat praktis dan tidak memakan biaya yang besar dikarenakan bahan alam mudah dijumpai dilingkungan sekitar dengan jumlah yang banyak. Peneliti berharap melalui penelitian ini dapat memberikan referensi kepada pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan bahan alam dalam proses pembelajaran anak. Melalui pemanfaatan bahan alam bukan hanya bisa menstimulus kreativitas anak tetapi membantu stimulus 6 aspek perkembangan anak. Semoga penelitian dapat menjadi rujukan penelitian yang akan datang sehingga menjadi penelitian yang lebih baik lagi.

### **REFERENSI**

- Afnilaswati., Mariani, D., Erniwati., Sari, J., H., & Fitriani, W. (2020). Peningkatan Kreativitas Anak Tk Pada Masa Covid-19 Melalui Permainan Kolase Dengan Menggunakan Bahan Alam. *Jurnal Yaa Bunayya Jurnal pendidikan Anak Usia Dini*.
- Amalia, L., Nurhanisah, H., & Muftianti, A. (2019). Pemanfaatan Media Bahan Alam Melalui Metode Buzz Group (Diskusi Kelompok Kecil) Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Berkarya Seni Rupa Mozaik Dikelas Iii. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 2(4), 172–178. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/3278>
- Ambarita, J., & Purnamasari, I. (2020). Kreativitas Guru Paud Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Dari Bahan Alam Dan Limbah. *Didaxei: Jurnal Pendidikan Volume 1, Nomor 1, Juni 2020*. 1, 20–34.
- Anzani, R. W., & Insan, I. K. (2020). Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah. *Pandawa : Jurnal Pendidikan dan Dakwah*; <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa2>, 180–193.
- Dewi, A., R., T., Maya Sarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku sosial emosional anak usia dini. *04(1)*, 181–190.
- Fauziani, N., & Fatimah, A. (2017). Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mencetak Dengan Bahan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 125. <https://doi.org/10.30870/jpppaud.v4i2.4652>
- Firdaus, F. (2020). Implementasi Dan Hambatan Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 6(2), 220–225. <https://doi.org/10.37150/jut.v6i2.1009>
- Handayani, F., Hibana., & Surahman, S. (2021). Implementasi Pembelajaran Daring dan Luring bagi. *4(02)*, 103–116.

- Ira Afriyanti, Samsu Somadayo, D. H. (2020). Pemanfaatan Media Cerita Rakyat Sebagai Upaya Membangun Kreativitas Anak. *Jurnal Pedagogik*, 7(2), 1–12. <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/2684/1813>
- Jupriyanto, J., & Turahmat, T. (2018). Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 119. <https://doi.org/10.30659/pendas.4.2.119-128>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Kurniasari, A., Pribowo, F. S. P., & Putra, D. A. (2020). Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (Bdr) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 1–8.
- Kurniasari, I., Sasmia, E., & Haenilah, E., Y. (2017). Penggunaan Media Alam Sekitar dan Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia Dini.
- La-sule, S., Wondal, R., & Mahmud, N. (2021). Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilanganpada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(1), 23–35. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2130>.
- Lestari, P., B., & Amala, N., (2021). Pemanfaatan Sarana Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kecakapan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 1 No. 2, Oktober 2021*. e-ISSN: 2776-4117. <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.1941>.
- Menufanda, H & Lunga, N. (2020). Pemanfaatan Tumbuhan Dan Limbah Rumah Tangga Sebagai Media Pembelajaran Pada Kelompok Anak. *Jurnal Pengabdian Papua*.
- Mulyasa, H., E. (2019). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munastiwi, E. (2019). Manajemen Ekstrakurikuler Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *MANAGERIA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 369–380. <https://doi.org/10.14421/manageria.2018.32-09>
- Oktari, V. M. (2017). Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1 No 1 (2017): Paud Lectura*, 49–57. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/503>
- Profil, A., Untuk, K., Aplikasi, P., & Menggunakan, F. (2020). Analisis Profil Konsumen Untuk Pengembangan Aplikasi Futsal Menggunakan Pendekatan Desain Proposisi Nilai. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 8(1), 62–74. <https://doi.org/10.35794/emba.v8i1.27245>
- Rahmawati, S., Sapputri, O. A., & Affiyah, Z. (2019). Pemanfaatan Limbah Kertas Paper Quilling sebagai Media Pembelajaran Biologi Melatih Daya Kreativitas Siswa. 3, 213–216.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2), 1011–1020. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Rohita., & Asnawiyah, D. (2021). Pemahaman Orangtua Mengenai Sampah Non Organik Dan Pemanfaatannya Sebagai Media Pembelajaran Anak Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(3), 170. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i3.25308>
- Rosali, E. S. (2020). Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya. *Geography Science Education Journal (GEOSEE)*, 1(1), 21–30. [https://www.researchgate.net/publication/340917125\\_Kendala\\_Pelaksanaan\\_Pembelajaran\\_Jarak\\_Jauh\\_PJJ\\_dalam\\_Masa\\_Pandemi/stats](https://www.researchgate.net/publication/340917125_Kendala_Pelaksanaan_Pembelajaran_Jarak_Jauh_PJJ_dalam_Masa_Pandemi/stats)
- Sari, H. M. (2021). Analisis Pengembangan Kognitif dan Emosional Anak Kelompok Bermain Berbasis Kawasan Pesisir Pantai. 5(2), 996–1008. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.711>
- Sartika, & Munastiwi, E. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(2), 35–50. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.42-04>.
- Syukur, A., & Fallo, Y. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 1–11.

<https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v6i1.5365>

- Velayati, K., Mukhiroh, & Novita. (2021). Pemanfaatan Media Bahan Alam Pada Desain Busana Tiga Dimensi. *Jurnal Busana Dan Budaya*.
- Widyaningtyas, W., Shari, D., Saleh, N. R., & Asmara, B. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Bahan Alam Batu Pelangi. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 41–52. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/2940>
- Wulandari, D. A., & Muzakki, J. A. (2018). Implementasi Pendekatan Metode Montessori Dalam. Vol. 4, No, 1–19. [www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlad](http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlad) Email
- Yuniatari., & Suyadi. (2021). Stimulasi Perkembangan Anak Dengan Memanfaatkan Barang Bekas di Era New Normal. 9(1). <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.9221>
- Zahro', W. M., & Giyoto. (2021). Pemanfaatan Media Bahan Alam Sebagai Bentuk Kepedulian Anak Terhadap Lingkungan. *Jurnal CARE*, 8(2), 37–46. <https://core.ac.uk/download/pdf/229499766.pdf>