Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol.5 No.1 Edisi Periode: Juli-Desember 2026 | Page: 98-109
e-ISSN : 2963-0401 | eMail : jurnalq17@gmail.com

Lisensi: CC-BY
DOI: https://doi.org/10.71456/adc.v5i1.3100

PEMANFAATAN LIMBAH PLASTIK PASCAKONSUMSI SEBAGAI MEDIA SENI KOLASE UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS DAN KEPEDULIAN LINGKUNGAN PADA ANAK USIA DINI DI RA EKA NURZA DESA JEMBATAN DUA KABUPATEN KAUR

Miriam Mahalia[1*], Adilla Ayu[2], Anisa Ramadani[3], Eka Khori Febriyani[4], & Yesi Angraeni[5]
[*1-]Universitas Bengkulu, Indonesia
E-mail: miriammahalia@gmail.com

Submit Tgl: 28-Oktober-2026 Diterima Tgl: 02-November-2026 Diterbitkan Tgl: 04-November-2026

Abstrak: Permasalahan sampah plastik masih menjadi tantangan lingkungan yang belum sepenuhnya dapat diatasi, terutama di wilayah pedesaan yang memiliki keterbatasan sarana pengelolaan sampah. Di sisi lain, pendidikan lingkungan pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang menarik agar konsep menjaga lingkungan dapat dipahami melalui pengalaman langsung. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memanfaatkan limbah plastik pascakonsumsi sebagai media seni kolase untuk meningkatkan kreativitas sekaligus menanamkan kepedulian lingkungan pada anak usia dini di RA Eka Nurza, Desa Jembatan Dua, Kabupaten Kaur. Program dilaksanakan pada 15 Juli 2026 dengan melibatkan 20 anak, 3 guru pendamping, dan 9 mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN). Metode yang digunakan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi melalui observasi partisipatif. Limbah plastik yang diperoleh dari tempat pembuangan akhir (TPA) dan tong sampah terlebih dahulu dipilah, dicuci, dikeringkan, kemudian dicacah menjadi potongan kecil sebelum digunakan sebagai bahan utama kolase. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mengikuti kegiatan hingga selesai, mampu menyelesaikan karya kolase sesuai pola yang disediakan, serta menunjukkan antusiasme dalam memilih kombinasi warna sesuai imajinasi masing-masing. Guru juga memperoleh alternatif media pembelajaran kreatif berbasis bahan bekas yang mudah diterapkan kembali di sekolah. Program ini menunjukkan bahwa limbah plastik pascakonsumsi dapat diolah menjadi media pembelajaran yang bernilai edukatif sekaligus mendukung pembentukan karakter peduli lingkungan sejak usia dini.

***Kata Kunci**: Pendidikan Lingkungan, Anak Usia Dini, Limbah Plastik, Seni Kolase, Kreativitas*.

Cara mengutip Mahalia, M., Ayu, A., Ramadani, A., Febriyani, E. K., & Angraeni, Y. (2026). Pemanfaatan Limbah Plastik Pascakonsumsi sebagai Media Seni Kolase untuk Menumbuhkan Kreativitas dan Kepedulian Lingkungan pada Anak Usia Dini di Ra Eka Nurza Desa Jembatan Dua Kabupaten Kaur. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(1), 98–109. https://doi.org/10.71456/adc.v5i1.3100

1. PENDAHULUAN

Permasalahan sampah plastik hingga saat ini masih menjadi salah satu tantangan lingkungan yang dihadapi berbagai negara, termasuk Indonesia. Sifat plastik yang sulit terurai menyebabkan limbahnya terus menumpuk apabila tidak dikelola dengan baik. Kondisi tersebut tidak hanya mengganggu kualitas lingkungan, tetapi juga berpotensi menimbulkan pencemaran tanah, air, dan ekosistem di sekitarnya. [1] Berbagai upaya pengurangan sampah telah dilakukan melalui penerapan prinsip *reduce*, *reuse*, dan *recycle*.[2] Namun, keberhasilan upaya tersebut tidak hanya bergantung pada tersedianya sarana

[1] Hakim, M. Z. (2019). Pengelolaan dan Pengendalian Sampah Plastik Berwawasan Lingkungan. *Amanna Gappa*, 27(2), hlm. 112.

[2] Abidin, R., Sumriyeh, & Asy'ari. (2022). Metode Pembelajaran Berbasis 3R (Reuse, Reduce, Recycle) dalam Upaya Memperdayakan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), hlm. 224.

https://yptb.org/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Miriam Mahalia, Adilla Ayu, Anisa Ramadani, Eka Khori Febriyani, & Yesi Angraeni

pengelolaan sampah, melainkan juga pada terbentuknya kesadaran masyarakat sejak usia dini.

Pendidikan lingkungan menjadi salah satu strategi yang dinilai efektif untuk membangun kebiasaan peduli lingkungan. Pada jenjang pendidikan anak usia dini, proses pembelajaran sebaiknya tidak hanya dilakukan melalui penyampaian materi secara verbal, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang melibatkan aktivitas bermain, berkarya, dan bereksplorasi. Pendekatan tersebut sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang lebih mudah memahami konsep melalui kegiatan konkret dibandingkan penjelasan abstrak.[3]

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berbasis pengalaman adalah limbah plastik pascakonsumsi. Selama ini limbah plastik umumnya dipandang sebagai bahan yang tidak memiliki nilai guna sehingga berakhir di tempat pembuangan atau bahkan dibuang sembarangan. Padahal, apabila melalui proses pemilahan, pembersihan, dan pengolahan sederhana, limbah plastik masih dapat dimanfaatkan kembali sebagai media pembelajaran yang aman dan menarik. Pendekatan ini tidak hanya memperkenalkan konsep pemanfaatan kembali limbah (*reuse*), tetapi juga memberikan pengalaman kepada anak bahwa barang yang dianggap tidak bernilai dapat diubah menjadi karya yang bermanfaat.[4]

Di RA Eka Nurza Desa Jembatan Dua, kegiatan pembelajaran seni masih didominasi penggunaan media konvensional seperti kertas gambar dan pensil warna. Pemanfaatan bahan bekas sebagai media belajar belum dilakukan secara optimal, padahal bahan tersebut mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Kondisi ini menjadi peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual sekaligus mengenalkan nilai kepedulian lingkungan kepada peserta didik melalui aktivitas kreatif.

Berdasarkan kondisi tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Universitas Bengkulu melaksanakan program **Plastik Berkarya**, yaitu kegiatan pembuatan seni kolase menggunakan limbah plastik pascakonsumsi yang telah dibersihkan dan dicacah. Berbeda dengan kegiatan kolase pada umumnya, program ini diawali dengan proses pengumpulan limbah plastik dari tempat pembuangan akhir dan tong sampah, kemudian dilakukan proses pemulihan melalui pencucian, pengeringan, dan pencacahan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Tahapan tersebut menjadi nilai tambah program karena tidak hanya mengajarkan proses berkarya, tetapi juga memperlihatkan bagaimana limbah dapat diproses kembali menjadi bahan yang memiliki nilai edukatif.

Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya menghasilkan karya seni, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar mengenai pentingnya menjaga lingkungan melalui tindakan sederhana. Guru memperoleh alternatif media pembelajaran yang murah dan mudah diterapkan, sedangkan mahasiswa KKN berperan sebagai fasilitator yang menghubungkan isu lingkungan dengan proses pembelajaran kreatif. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap penguatan pendidikan lingkungan sekaligus mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals), khususnya Tujuan 4 tentang Pendidikan Berkualitas dan Tujuan 12 tentang Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab.[5]

2. METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal **15 Juli 2026** di **RA Eka Nurza, Desa Jembatan Dua, Kabupaten Kaur**, sebagai salah satu program kerja mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Bengkulu. Kegiatan melibatkan **20**

[3] Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press, hlm. 131.

[4] Hanafi, S. H., & Sujarwo. (2015). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di TK Kota Bima. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), hlm. 220.

[5] Kementerian PPN/Bappenas. (2024). *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB)/Sustainable Development Goals (SDGs) Indonesia*.

https://yptb.org/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Miriam Mahalia, Adilla Ayu, Anisa Ramadani, Eka Khori Febriyani, & Yesi Angraeni

anak usia dini sebagai peserta utama, didampingi oleh **3 orang guru** serta **9 mahasiswa KKN** yang bertindak sebagai fasilitator selama proses pembelajaran. Seluruh rangkaian kegiatan berlangsung selama kurang lebih **150 menit**, yaitu pukul **08.00–10.30 WIB**.

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan **partisipatif (participatory approach)** yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran melalui kegiatan praktik secara langsung (*learning by doing*).[6] Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas konkret dibandingkan penyampaian materi secara verbal. Mahasiswa KKN berperan sebagai pendamping dan fasilitator, sedangkan guru berfungsi memberikan arahan, menjaga keterlibatan peserta, serta membantu proses pembelajaran selama kegiatan berlangsung.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penutupan.

2.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara mahasiswa KKN dan pihak RA Eka Nurza untuk menentukan jadwal pelaksanaan, jumlah peserta, serta kebutuhan sarana dan prasarana kegiatan. Koordinasi ini dilakukan agar seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan sekolah.

Selanjutnya, mahasiswa KKN melakukan pengumpulan limbah plastik pascakonsumsi yang diperoleh dari tempat pembuangan akhir (TPA) dan tong sampah yang berada di sekitar lokasi kegiatan. Plastik yang terkumpul dipilih berdasarkan kondisi fisiknya sehingga masih memungkinkan untuk dimanfaatkan kembali sebagai media pembelajaran.

Sebelum digunakan, seluruh limbah plastik melalui proses pemulihan sederhana berupa pemilahan, pencucian menggunakan air bersih, pengeringan, dan pencacahan menjadi potongan-potongan kecil. Tahapan ini dilakukan untuk memastikan bahan yang digunakan dalam kegiatan berada dalam kondisi bersih, aman, dan mudah ditempelkan pada pola gambar. Selain menyiapkan bahan utama berupa cacahan limbah plastik, mahasiswa juga menyiapkan lem, pola gambar yang dicetak pada kertas A4, alas kerja, serta perlengkapan pendukung lainnya.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Kegiatan diawali dengan sesi perkenalan antara mahasiswa KKN, guru, dan peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman. Selanjutnya, mahasiswa memberikan penjelasan singkat mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dan memperkenalkan limbah plastik sebagai bahan yang masih dapat dimanfaatkan kembali apabila dikelola dengan baik.

Setelah penyampaian materi, mahasiswa mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan seni kolase menggunakan cacahan limbah plastik. Demonstrasi meliputi cara mengoleskan lem pada pola gambar, memilih warna plastik, serta menempelkan potongan plastik hingga membentuk gambar yang utuh.

Setiap peserta kemudian memperoleh satu lembar pola gambar beserta bahan yang telah disiapkan. Anak-anak diberi kebebasan memilih warna dan menyusun potongan plastik sesuai kreativitas masing-masing tanpa dibatasi oleh contoh yang diberikan. Selama proses berlangsung, mahasiswa KKN bersama guru melakukan pendampingan secara langsung kepada peserta yang mengalami kesulitan, sekaligus memberikan motivasi agar anak berani mengekspresikan ide melalui hasil karyanya.

[6] Darmawan, D., Alamsyah, T. P., & Rosmilawati, I. (2020). Participatory Learning and Action untuk Menumbuhkan Quality of Life pada Kelompok Keluarga Harapan di Kota Serang. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), hlm. 161.

https://yptb.org/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Miriam Mahalia, Adilla Ayu, Anisa Ramadani, Eka Khori Febriyani, & Yesi Angraeni

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol.5 No.1 Edisi Periode: Juli-Desember 2026 | Page: 98-109
e-ISSN : 2963-0401 | eMail : jurnalq17@gmail.com



Gambar 1. Penyampaian materi dan demonstrasi pembuatan kolase oleh mahasiswa KKN.



Gambar 2. Pendampingan peserta selama proses pembuatan kolase.

2.3 Tahap Penutupan

Setelah seluruh peserta menyelesaikan karya masing-masing, hasil kolase dipajang sementara di dalam kelas sebagai bentuk apresiasi terhadap kreativitas peserta. Kegiatan ini juga memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat hasil karya teman-temannya serta menumbuhkan rasa percaya diri terhadap karya yang telah dibuat.

Selanjutnya, mahasiswa KKN memberikan apresiasi kepada seluruh peserta atas partisipasi selama kegiatan berlangsung. Hasil kolase kemudian dibawa pulang oleh masing-masing peserta sebagai bentuk penghargaan terhadap proses belajar yang telah dilakukan. Kegiatan diakhiri dengan sesi foto bersama antara peserta, guru, dan mahasiswa KKN.



Gambar 3. Hasil karya kolase peserta dan foto bersama setelah kegiatan.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam kegiatan pengabdian ini diperoleh melalui **observasi partisipatif** dan **dokumentasi**. Observasi partisipatif dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan mengamati keterlibatan peserta, kemampuan anak mengikuti tahapan pembuatan kolase, interaksi antara guru dan mahasiswa KKN dalam proses pendampingan, serta respons peserta terhadap pemanfaatan limbah plastik sebagai media pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi dilakukan melalui pengambilan foto selama pelaksanaan kegiatan sebagai bukti pelaksanaan sekaligus pendukung analisis hasil pengabdian.

2.5 Indikator Keberhasilan

Keberhasilan program ditentukan berdasarkan ketercapaian beberapa indikator yang diamati selama kegiatan berlangsung, yaitu:

1. Seluruh peserta mengikuti rangkaian kegiatan dari awal hingga selesai.
2. Setiap peserta mampu menyelesaikan satu karya seni kolase menggunakan cacahan limbah plastik sesuai pola yang telah disediakan.
3. Peserta menunjukkan kreativitas dalam memilih dan mengombinasikan warna plastik sesuai dengan imajinasi masing-masing.
4. Guru dan mahasiswa KKN berpartisipasi aktif dalam mendampingi, membantu, dan mengawasi peserta selama proses pembelajaran.

https://yptb.org/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Miriam Mahalia, Adilla Ayu, Anisa Ramadani, Eka Khori Febriyani, & Yesi Angraeni

5. Terlaksananya kegiatan secara tertib, kondusif, dan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan.

Data hasil observasi kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai proses pelaksanaan program, tingkat partisipasi peserta, serta manfaat kegiatan sebagai media pembelajaran berbasis pemanfaatan limbah plastik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Program *Plastik Berkarya*

Program **Plastik Berkarya** dilaksanakan pada tanggal **15 Juli 2026** di **RA Eka Nurza, Desa Jembatan Dua, Kabupaten Kaur** dengan melibatkan **20 peserta didik**, **3 orang guru pendamping**, dan **9 mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Bengkulu**. Kegiatan berlangsung selama kurang lebih dua setengah jam, dimulai pukul **08.00 WIB** hingga **10.30 WIB**. Pelaksanaan program dirancang sebagai bentuk edukasi lingkungan yang dipadukan dengan kegiatan seni sehingga anak memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang menyenangkan.

Keunikan program ini terletak pada pemanfaatan **limbah plastik pascakonsumsi** sebagai media utama dalam pembuatan karya kolase. Berbeda dengan kegiatan seni kolase yang umumnya menggunakan kertas warna, biji-bijian, atau daun kering, bahan yang digunakan dalam kegiatan ini berasal dari limbah plastik yang sebelumnya dipungut dari tempat pembuangan akhir (TPA) dan tong sampah di sekitar lingkungan desa. Seluruh limbah yang diperoleh kemudian melalui tahapan pemilahan, pencucian, pengeringan, serta pencacahan menjadi potongan-potongan kecil sebelum digunakan sebagai media pembelajaran. Proses tersebut dilakukan untuk memastikan bahan yang digunakan dalam kondisi bersih dan aman bagi anak usia dini.

Tahapan awal kegiatan diawali dengan perkenalan antara mahasiswa KKN dan peserta didik. Suasana pembelajaran dibangun secara komunikatif melalui interaksi ringan agar anak merasa nyaman mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Setelah itu, mahasiswa memberikan penjelasan sederhana mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dan alasan mengapa sampah plastik tidak selalu harus dibuang. Materi disampaikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia dini.



Gambar 4. Penyampaian materi mengenai pemanfaatan limbah plastik kepada peserta didik.

Penyampaian materi tidak berlangsung dalam bentuk ceramah yang panjang, tetapi dikemas melalui percakapan sederhana dan demonstrasi langsung. Pendekatan tersebut dipilih karena anak usia dini cenderung lebih mudah memahami informasi ketika dapat melihat contoh secara nyata. Setelah penjelasan selesai, mahasiswa memperlihatkan proses pembuatan kolase menggunakan potongan limbah plastik sebagai contoh sebelum peserta mulai berkarya.

Tahap praktik menjadi inti kegiatan pengabdian. Setiap peserta memperoleh satu lembar pola gambar yang telah disiapkan, lem, dan wadah berisi potongan limbah plastik berwarna-warni. Peserta diberikan kebebasan menentukan kombinasi warna sesuai dengan imajinasi masing-masing tanpa dibatasi oleh contoh yang telah diperagakan. Kebebasan tersebut bertujuan untuk memberikan ruang bagi anak dalam mengekspresikan kreativitasnya selama proses berkarya.

Selama proses pembuatan kolase, mahasiswa KKN bersama guru pendamping secara aktif mendampingi setiap peserta. Pendampingan dilakukan dengan memberikan arahan mengenai cara menggunakan lem, membantu peserta yang mengalami kesulitan saat menempelkan potongan plastik, serta memberikan motivasi agar anak tetap percaya diri dalam menyelesaikan hasil karyanya. Pola pendampingan seperti ini menciptakan interaksi dua arah yang memungkinkan proses belajar berlangsung secara lebih efektif.

https://yptb.org/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Miriam Mahalia, Adilla Ayu, Anisa Ramadani, Eka Khori Febriyani, & Yesi Angraeni

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol.5 No.1 Edisi Periode: Juli-Desember 2026 | Page: 98-109
e-ISSN : 2963-0401 | eMail : jurnalq17@gmail.com



Gambar 5. Pendampingan peserta oleh mahasiswa KKN dan guru selama proses pembuatan kolase.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, seluruh peserta menunjukkan keterlibatan aktif hingga kegiatan selesai. Tidak terdapat peserta yang meninggalkan kegiatan sebelum seluruh tahapan selesai dilaksanakan. Anak-anak tampak antusias ketika memilih warna plastik yang akan digunakan pada pola gambar. Meskipun menggunakan pola yang sama, hasil kolase yang dihasilkan setiap peserta menunjukkan variasi warna dan susunan yang berbeda. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa setiap anak memiliki cara tersendiri dalam mengekspresikan ide kreatif melalui media yang disediakan.

Selain menjadi media untuk mengembangkan kreativitas, kegiatan ini juga memperkenalkan konsep pemanfaatan kembali limbah plastik melalui pengalaman belajar secara langsung. Anak-anak tidak hanya mendengar penjelasan mengenai pentingnya menjaga lingkungan, tetapi juga melihat bahwa limbah yang sebelumnya dianggap sebagai sampah dapat diolah menjadi bahan yang memiliki nilai guna. Pengalaman tersebut menjadi bentuk pembelajaran kontekstual karena peserta memperoleh pemahaman melalui praktik nyata, bukan hanya melalui penyampaian teori.

Dalam perspektif pembelajaran anak usia dini, pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung memiliki peran penting dalam membantu anak membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dialaminya sendiri. [7] Ketika anak diberi kesempatan menyentuh, memilih, dan menyusun potongan limbah plastik menjadi sebuah karya, proses belajar tidak hanya melatih kemampuan motorik halus, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, memecahkan masalah sederhana, serta meningkatkan rasa percaya diri terhadap hasil karya yang dihasilkan. Dengan demikian, kegiatan seni kolase tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas bermain, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan.

3.2 Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Seni Kolase Berbahan Limbah Plastik

Salah satu tujuan utama program ini adalah memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas melalui kegiatan seni yang memanfaatkan bahan sederhana di lingkungan sekitar. Kreativitas pada anak usia dini tidak selalu ditunjukkan melalui hasil karya yang sempurna, melainkan melalui kemampuan anak dalam mengeksplorasi ide, memilih warna, mencoba berbagai kemungkinan, serta mengekspresikan imajinasinya secara bebas.[8]

Selama kegiatan berlangsung, setiap peserta diberikan kebebasan penuh untuk menentukan warna potongan limbah plastik yang akan ditempelkan pada pola gambar. Tidak terdapat ketentuan mengenai warna yang harus digunakan sehingga seluruh peserta dapat menyelesaikan karya sesuai dengan preferensi masing-masing. Kondisi ini menghasilkan karya kolase yang beragam meskipun menggunakan pola dasar yang sama. Variasi tersebut menunjukkan bahwa setiap anak mampu mengembangkan ide kreatif berdasarkan pengalaman dan imajinasinya sendiri.

[7] Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall, hlm. 41.

[8] Anwar, C. R., Jayadi, K., & Manggau, A. (2018). Kolase Barang Bekas untuk Kreativitas Anak (Taman Kanak-kanak Nurul Taqwa Makassar). *Jurnal Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1), hlm. 55.

https://yptb.org/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Miriam Mahalia, Adilla Ayu, Anisa Ramadani, Eka Khori Febriyani, & Yesi Angraeni

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol.5 No.1 Edisi Periode: Juli-Desember 2026 | Page: 98-109
e-ISSN : 2963-0401 | eMail : jurnalq17@gmail.com



Gambar 6. Variasi hasil karya kolase peserta didik.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menyelesaikan satu karya kolase hingga akhir kegiatan. Proses tersebut memperlihatkan adanya keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan, mulai dari memilih potongan plastik, mengoleskan lem pada pola, hingga menempelkan bahan sesuai keinginan mereka. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih koordinasi mata dan tangan, ketelitian, kesabaran, serta kemampuan anak dalam menyelesaikan suatu tugas secara mandiri.[9]

Partisipasi aktif peserta selama proses berkarya menunjukkan bahwa penggunaan limbah plastik sebagai media seni mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Anak-anak terlihat lebih fokus ketika diberikan kesempatan untuk memegang langsung bahan yang akan digunakan dibandingkan ketika hanya menerima penjelasan secara lisan. Temuan ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis praktik memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini.

3.3 Penanaman Kepedulian Lingkungan melalui Pengalaman Belajar Langsung

Salah satu tujuan utama program *Plastik Berkarya* adalah memperkenalkan nilai kepedulian terhadap lingkungan kepada anak usia dini melalui pengalaman belajar secara langsung (*experiential learning*). [10] Pada jenjang pendidikan anak usia dini, pembentukan karakter peduli lingkungan lebih efektif dilakukan melalui kegiatan yang melibatkan pengalaman konkret dibandingkan penyampaian materi secara teoritis. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang agar peserta tidak hanya menghasilkan karya seni, tetapi juga memahami bahwa limbah plastik yang selama ini dianggap sebagai sampah masih dapat dimanfaatkan kembali apabila dikelola dengan baik.

Nilai edukasi lingkungan dalam program ini dimulai sejak proses persiapan bahan. Limbah plastik yang digunakan bukan berasal dari bahan baru, melainkan dari sampah plastik pascakonsumsi yang dipungut oleh mahasiswa KKN dari tempat pembuangan akhir (TPA) dan tong sampah di sekitar lingkungan desa. Plastik tersebut kemudian dipilah, dicuci hingga bersih, dikeringkan, dan dicacah menjadi potongan-potongan kecil sebelum digunakan sebagai media kolase. Tahapan ini menunjukkan bahwa limbah tidak selalu berakhir sebagai sampah, tetapi dapat diolah kembali menjadi media pembelajaran yang aman dan bernilai guna.

Pada saat pelaksanaan kegiatan, mahasiswa KKN menjelaskan kepada peserta dengan bahasa yang sederhana mengenai asal bahan yang digunakan. Anak-anak diperkenalkan bahwa potongan plastik berwarna yang mereka gunakan sebelumnya merupakan sampah yang telah dibersihkan dan dipersiapkan kembali. Penyampaian informasi dilakukan secara singkat dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak, sehingga pesan yang diberikan mudah dipahami tanpa mengurangi suasana belajar yang menyenangkan.

Kegiatan praktik memberikan kesempatan kepada peserta untuk berinteraksi secara langsung dengan bahan yang telah diolah. Pengalaman tersebut menjadi media pembelajaran yang efektif karena anak tidak hanya mendengar penjelasan mengenai

[9] Anwar, C. R., Jayadi, K., & Manggau, A. (2018). Kolase Barang Bekas untuk Kreativitas Anak (Taman Kanak-kanak Nurul Taqwa Makassar). *Jurnal Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1), hlm. 58.

[10] Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall, hlm. 38.

https://yptb.org/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Miriam Mahalia, Adilla Ayu, Anisa Ramadani, Eka Khori Febriyani, & Yesi Angraeni

pentingnya menjaga lingkungan, tetapi juga terlibat dalam proses pemanfaatan kembali limbah plastik menjadi sebuah karya seni. Pendekatan seperti ini membantu anak menghubungkan konsep abstrak tentang kepedulian lingkungan dengan aktivitas nyata yang mereka lakukan selama kegiatan berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh peserta mengikuti proses pembuatan kolase hingga selesai dengan antusias. Anak-anak tampak tertarik menggunakan potongan plastik berwarna sebagai bahan utama karya mereka. Selama proses pendampingan, beberapa peserta juga menunjukkan rasa ingin tahu mengenai asal bahan yang digunakan dan mengapa plastik tersebut dapat dimanfaatkan kembali. Meskipun kegiatan ini tidak dilengkapi dengan pengukuran menggunakan instrumen kuantitatif, respons peserta selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa pengalaman langsung mampu menarik perhatian anak terhadap isu pemanfaatan limbah secara sederhana.

Penggunaan limbah plastik sebagai media pembelajaran juga memberikan pengalaman baru bagi guru pendamping. Selama ini kegiatan seni di kelas lebih banyak menggunakan media konvensional seperti kertas gambar, krayon, atau kertas lipat. Melalui program ini, guru memperoleh alternatif media pembelajaran yang mudah diperoleh, memiliki biaya rendah, serta dapat digunakan kembali pada kegiatan pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, manfaat program tidak hanya dirasakan oleh peserta didik, tetapi juga memberikan tambahan referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis lingkungan.



Gambar 7. Guru mendampingi peserta selama kegiatan pembuatan kolase.

Apabila ditinjau dari perspektif pendidikan lingkungan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pembentukan karakter peduli lingkungan dapat dimulai melalui aktivitas sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Anak-anak diperkenalkan pada konsep penggunaan kembali (*reuse*) limbah plastik melalui kegiatan yang menyenangkan sehingga pesan mengenai pentingnya menjaga lingkungan tidak disampaikan dalam bentuk larangan atau ceramah, melainkan melalui pengalaman positif yang melibatkan kreativitas. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menempatkan pengalaman langsung sebagai sarana untuk membangun pengetahuan dan sikap peserta didik.

Selain memberikan pengalaman belajar bagi peserta, kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa limbah plastik memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang bernilai edukatif apabila dikelola secara tepat. Proses transformasi limbah pascakonsumsi menjadi bahan pembelajaran menjadi salah satu nilai tambah program karena menghubungkan aspek pengelolaan lingkungan dengan pengembangan kreativitas anak usia dini. Dengan demikian, *Plastik Berkarya* tidak hanya menghasilkan karya kolase, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang mengintegrasikan pendidikan seni, pendidikan karakter, dan pendidikan lingkungan dalam satu kegiatan yang sederhana, aplikatif, dan mudah direplikasi oleh satuan pendidikan lainnya.

3.4 Peran Guru dan Mahasiswa KKN dalam Pembelajaran Partisipatif

Keberhasilan pelaksanaan program *Plastik Berkarya* tidak hanya ditentukan oleh keterlibatan peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh kolaborasi antara guru dan mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) sebagai fasilitator pembelajaran. Pendekatan partisipatif yang diterapkan dalam kegiatan ini memberikan ruang bagi seluruh pihak untuk terlibat secara aktif sesuai dengan peran dan tanggung jawab masing-masing. Kolaborasi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif sehingga peserta merasa

https://yptb.org/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Miriam Mahalia, Adilla Ayu, Anisa Ramadani, Eka Khori Febriyani, & Yesi Angraeni

nyaman selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

Guru RA Eka Nurza berperan sebagai pendamping utama yang memahami karakter, kebutuhan, dan kemampuan setiap peserta didik. Kehadiran guru memberikan rasa aman bagi anak-anak karena mereka telah terbiasa berinteraksi dalam kegiatan belajar sehari-hari. Selama pelaksanaan program, guru membantu menjaga ketertiban kelas, memberikan motivasi kepada peserta, serta mendampingi anak yang mengalami kesulitan dalam menggunakan lem maupun menempelkan potongan limbah plastik pada pola gambar. Peran tersebut membantu memastikan seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan.

Di sisi lain, mahasiswa KKN berperan sebagai fasilitator sekaligus penggerak kegiatan. Sebelum pelaksanaan, mahasiswa bertanggung jawab mengumpulkan limbah plastik pascakonsumsi dari tempat pembuangan akhir (TPA) dan tong sampah di sekitar lingkungan desa. Limbah tersebut kemudian dipilah, dicuci, dikeringkan, dan dicacah menjadi potongan-potongan kecil sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain menyiapkan bahan, mahasiswa juga menyusun pola gambar, menyiapkan perlengkapan kegiatan, serta mengatur alur pelaksanaan agar proses pembelajaran berlangsung secara sistematis.

Pada saat kegiatan berlangsung, mahasiswa memberikan penjelasan mengenai tujuan kegiatan, memperagakan cara membuat kolase, serta mendampingi peserta selama proses berkarya. Pendampingan dilakukan secara langsung dengan memberikan contoh penggunaan bahan, membantu peserta yang mengalami kesulitan, dan memberikan dorongan agar anak berani mengekspresikan kreativitasnya. Pendekatan yang digunakan bersifat komunikatif dan menyesuaikan dengan karakteristik anak usia dini sehingga suasana belajar tetap menyenangkan tanpa memberikan tekanan kepada peserta.



Gambar 8. Mahasiswa KKN memberikan demonstrasi pembuatan kolase kepada peserta.

Sinergi antara guru dan mahasiswa terlihat selama proses pendampingan berlangsung. Guru dan mahasiswa saling berbagi peran dalam mengawasi peserta, membantu penggunaan alat dan bahan, serta memastikan setiap anak memperoleh kesempatan yang sama untuk menyelesaikan hasil karyanya. Kolaborasi tersebut juga memungkinkan proses pembelajaran berjalan lebih efektif karena jumlah pendamping yang memadai membuat setiap peserta mendapatkan perhatian secara langsung ketika mengalami kesulitan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan aktif guru dan mahasiswa KKN memberikan pengaruh positif terhadap kelancaran pelaksanaan kegiatan. Seluruh peserta mampu mengikuti setiap tahapan pembelajaran hingga selesai tanpa mengalami kendala yang berarti. Kehadiran pendamping yang selalu siap membantu juga mendorong anak untuk lebih percaya diri dalam mencoba, memilih warna, dan menyusun potongan limbah plastik sesuai dengan imajinasi masing-masing.

Selain mendukung keberhasilan kegiatan pada hari pelaksanaan, keterlibatan guru juga menjadi faktor penting dalam keberlanjutan program. Melalui pendampingan secara langsung, guru memperoleh pengalaman mengenai tahapan pembuatan media kolase berbahan limbah plastik, mulai dari persiapan bahan hingga pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pengalaman tersebut dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan kegiatan serupa pada kesempatan berikutnya dengan memanfaatkan

https://yptb.org/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Miriam Mahalia, Adilla Ayu, Anisa Ramadani, Eka Khori Febriyani, & Yesi Angraeni

bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar sekolah.

Sementara itu, bagi mahasiswa KKN, kegiatan ini menjadi bentuk implementasi peran perguruan tinggi dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Mahasiswa tidak hanya menjalankan program kerja, tetapi juga berperan sebagai agen edukasi yang menghubungkan isu pengelolaan lingkungan dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan satuan pendidikan melalui kegiatan ini menunjukkan bahwa pengabdian kepada masyarakat dapat menghasilkan program yang sederhana, aplikatif, dan memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Secara keseluruhan, pembelajaran partisipatif yang melibatkan guru dan mahasiswa KKN menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan program *Plastik Berkarya*. Kerja sama yang terbangun tidak hanya membantu kelancaran proses pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara optimal. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tidak hanya ditentukan oleh media atau metode yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas kolaborasi antarpihak yang terlibat dalam proses pelaksanaannya.

3.5 Kontribusi Program terhadap Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs)

Program *Plastik Berkarya* tidak hanya memberikan manfaat bagi peserta didik dan pihak sekolah, tetapi juga mendukung pencapaian **Sustainable Development Goals (SDGs)**, khususnya **Tujuan 4 (Quality Education/Pendidikan Berkualitas)** dan **Tujuan 12 (Responsible Consumption and Production/Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab)**.[11] Kedua tujuan tersebut saling berkaitan karena program ini mengintegrasikan proses pembelajaran dengan pemanfaatan kembali limbah plastik sebagai media edukatif.

Kontribusi terhadap **SDG 4 (Pendidikan Berkualitas)** tercermin dari penerapan pembelajaran yang bersifat aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak tidak hanya menerima informasi secara lisan, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembuatan karya seni kolase menggunakan limbah plastik yang telah diolah. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, melatih kemampuan motorik halus, mengenal warna dan bentuk, serta membangun rasa percaya diri melalui hasil karya yang mereka selesaikan sendiri.

Selain memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik, program ini juga memberikan manfaat bagi guru sebagai pendidik. Guru memperoleh alternatif media pembelajaran yang sederhana, ekonomis, dan mudah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan limbah plastik sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa proses pendidikan tidak selalu bergantung pada bahan atau alat yang mahal, tetapi dapat dikembangkan dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia di lingkungan sekitar. Dengan demikian, kegiatan ini mendukung penyelenggaraan pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan mudah direplikasi pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

Kontribusi terhadap **SDG 12 (Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab)** diwujudkan melalui pemanfaatan kembali limbah plastik pascakonsumsi sebagai bahan utama dalam kegiatan seni kolase. Plastik yang semula tidak memiliki nilai guna dikumpulkan dari tempat pembuangan akhir (TPA) dan tong sampah, kemudian dipilah, dibersihkan, dikeringkan, serta dicacah sehingga dapat digunakan kembali sebagai media pembelajaran. Proses tersebut merupakan penerapan sederhana prinsip *reuse* yang bertujuan memperpanjang masa manfaat suatu material sebelum berakhir sebagai limbah.[12]

[11] Kementerian PPN/Bappenas. (2024). *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB)/Sustainable Development Goals (SDGs) Indonesia*.

[12] Abidin, R., Sumriyeh, & Asy'ari. (2022). Metode Pembelajaran Berbasis 3R (Reuse, Reduce,

https://yptb.org/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Miriam Mahalia, Adilla Ayu, Anisa Ramadani, Eka Khori Febriyani, & Yesi Angraeni

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol.5 No.1 Edisi Periode: Juli-Desember 2026 | Page: 98-109
e-ISSN : 2963-0401 | eMail : jurnalq17@gmail.com

Melalui kegiatan ini, peserta didik diperkenalkan bahwa barang yang telah digunakan masih dapat dimanfaatkan kembali apabila dikelola dengan baik. Meskipun materi mengenai pengelolaan sampah disampaikan secara sederhana sesuai dengan usia peserta, pengalaman melihat dan menggunakan limbah plastik sebagai bahan berkarya memberikan pemahaman awal bahwa menjaga lingkungan dapat dimulai dari tindakan sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini menjadi penting karena pembentukan perilaku peduli lingkungan perlu dikenalkan sejak usia dini agar berkembang menjadi kebiasaan pada masa mendatang.

Program ini juga menunjukkan bahwa implementasi SDGs dapat dilakukan melalui kegiatan sederhana yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat setempat. Dengan memanfaatkan limbah plastik yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran, kegiatan ini tidak hanya memberikan nilai edukatif bagi peserta didik, tetapi juga memperlihatkan bahwa isu pengelolaan sampah dapat diintegrasikan ke dalam proses pendidikan tanpa memerlukan biaya yang besar. Pendekatan tersebut memperkuat hubungan antara pendidikan, kreativitas, dan pelestarian lingkungan dalam satu kegiatan yang aplikatif.

Secara keseluruhan, *Plastik Berkarya* menjadi salah satu bentuk implementasi nyata SDGs di tingkat masyarakat melalui kolaborasi antara perguruan tinggi, satuan pendidikan, dan masyarakat desa. Program ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan melalui inovasi pembelajaran yang sederhana, mudah diterapkan, dan memiliki potensi untuk direplikasi di satuan pendidikan anak usia dini lainnya.

Tabel 1. Kontribusi Program *Plastik Berkarya* terhadap Sustainable Development Goals (SDGs)

TUJUAN SDGS	IMPLEMENTASI DALAM PROGRAM	LUARAN YANG DIHASILKAN
SDG 4 – Pendidikan Berkualitas	Pembelajaran partisipatif melalui kegiatan seni kolase berbahan limbah plastik	Meningkatnya pengalaman belajar, kreativitas, kemampuan motorik halus, dan tersedianya alternatif media pembelajaran bagi guru
SDG 12 – Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab	Pemanfaatan kembali limbah plastik pascakonsumsi sebagai media pembelajaran	Penggunaan kembali limbah plastik sebagai bahan edukatif serta pengenalan perilaku peduli lingkungan sejak usia dini

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, program *Plastik Berkarya* memperlihatkan bahwa pengabdian kepada masyarakat tidak hanya berorientasi pada penyelesaian kegiatan dalam jangka pendek, tetapi juga dapat menjadi bagian dari upaya mendukung pembangunan berkelanjutan. Integrasi antara pendidikan lingkungan dan pengembangan kreativitas pada anak usia dini menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk menumbuhkan kesadaran terhadap pentingnya menjaga lingkungan sejak tahap awal perkembangan anak, sekaligus memperluas pemanfaatan limbah plastik menjadi media pembelajaran yang bernilai edukatif.

4. KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan **Plastik Berkarya** berhasil dilaksanakan di RA Eka Nurza, Desa Jembatan Dua, Kabupaten Kaur sebagai salah satu bentuk edukasi lingkungan yang dipadukan dengan pembelajaran seni bagi anak usia dini. Pemanfaatan limbah plastik pascakonsumsi sebagai media kolase memberikan pengalaman belajar yang menarik karena peserta tidak hanya menghasilkan

Recycle) dalam Upaya Memperdayakan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), hlm. 226.

https://yptb.org/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Miriam Mahalia, Adilla Ayu, Anisa Ramadani, Eka Khori Febriyani, & Yesi Angraeni

karya seni, tetapi juga diperkenalkan pada konsep pemanfaatan kembali limbah melalui kegiatan yang bersifat praktik.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan, seluruh peserta mengikuti rangkaian kegiatan hingga selesai dan mampu menyelesaikan karya kolase menggunakan potongan limbah plastik sesuai pola yang telah disediakan. Peserta juga menunjukkan antusiasme dalam memilih dan mengombinasikan warna sesuai dengan kreativitas masing-masing. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan limbah plastik sebagai media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan ide dan imajinasinya.

Kolaborasi antara guru dan mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) menjadi faktor pendukung keberhasilan program. Guru berperan dalam mendampingi peserta selama proses pembelajaran, sedangkan mahasiswa bertanggung jawab menyiapkan bahan, memberikan demonstrasi, serta mendampingi peserta selama kegiatan berlangsung. Sinergi tersebut memungkinkan seluruh tahapan kegiatan terlaksana secara tertib dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

Selain memberikan manfaat bagi peserta didik, kegiatan ini juga memberikan alternatif media pembelajaran berbasis limbah yang mudah diterapkan kembali oleh guru menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, program *Plastik Berkarya* memiliki potensi untuk direplikasi sebagai salah satu bentuk pembelajaran kreatif yang mengintegrasikan pendidikan seni, pendidikan karakter, dan pendidikan lingkungan pada satuan pendidikan anak usia dini.

Sebagai tindak lanjut, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan melibatkan orang tua peserta didik, memperluas jenis limbah yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, serta menambahkan evaluasi sederhana mengenai perubahan pengetahuan dan sikap peserta terhadap pengelolaan sampah. Pengembangan tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas program dalam mendukung pendidikan lingkungan sejak usia dini.

5. REFERENSI

Abidin, R., Sumriyeh, & Asy'ari. (2022). Metode pembelajaran berbasis 3R (reuse, reduce, recycle) dalam upaya memperdayakan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 222–231.

Anwar, C. R., Jayadi, K., & Manggau, A. (2018). Kolase barang bekas untuk kreativitas anak (Taman Kanak-kanak Nurul Taqwa Makassar). *Jurnal Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1), 53–63.

Darmawan, D., Alamsyah, T. P., & Rosmilawati, I. (2020). Participatory learning and action untuk menumbuhkan quality of life pada kelompok Keluarga Harapan di Kota Serang. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 160–169.

Hakim, M. Z. (2019). Pengelolaan dan pengendalian sampah plastik berwawasan lingkungan. *Amanna Gappa*, 27(2), 111–121.

Hanafi, S. H., & Sujarwo. (2015). Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 215–225.

Kementerian PPN/Bappenas. (2024). *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB)/Sustainable Development Goals (SDGs) Indonesia*. Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional Republik Indonesia.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.

Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press

https://yptb.org/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Miriam Mahalia, Adilla Ayu, Anisa Ramadani, Eka Khori Febriyani, & Yesi Angraeni