

**PENGARUH IMPLEMENTASI UPCYCLING DALAM MEMBUAT SCRUNCHIE
TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI PANTI ASUHAN
SYUKUR ANAK INDONESIA, MEDAN**

Ribka Eirene Zai¹, Fauzi Kurniawan²

^{1,2} Pendidikan Masyarakat FIP Universitas Negeri Medan

¹ribkaeirenezai@gmail.com, ²fauzikurniawan@unimed.ac.id

ABSTRACT

Children's creativity is an ability that needs to be developed from an early age. However, the creativity of children at Syukur Anak Indonesia Orphanage, Medan, has not yet developed optimally. Therefore, this study aimed to determine the effect of implementing upcycling through making scrunchies on children's creativity at Syukur Anak Indonesia Orphanage, Medan. This study employed a quantitative approach using an experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The population consisted of 36 children, while the sample comprised 22 children aged 7–15 years selected through purposive sampling. The research instrument was a creativity test developed based on four aspects of creativity: fluency, flexibility, originality, and elaboration. Data were analyzed using a normality test and hypothesis testing through a paired sample t-test. The results showed that the children's creativity score increased from 1,208 in the pretest to 1,687 in the posttest, representing an increase of 479 points or 39.65%. Improvements occurred across all creativity aspects, namely fluency (29.48%), flexibility (20.86%), originality (62.27%), and elaboration (51.67%). The hypothesis test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$ and a calculated t-value of 7.697, indicating that H_a was accepted and H_o was rejected. Therefore, the implementation of upcycling through making scrunchies had a significant effect on children's creativity at Syukur Anak Indonesia Orphanage, Medan.

Keywords: *Upcycling, Scrunchie, Children's Creativity, Recycled Materials, Orphanage.*

ABSTRAK

Kreativitas anak merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan sejak dini. Namun, kreativitas anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia Medan masih belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi *upcycling* dalam pembuatan *scrunchie* terhadap kreativitas anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia, Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian berjumlah 36 anak, sedangkan sampel penelitian berjumlah 22 anak berusia 7–15 tahun yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes kreativitas yang disusun berdasarkan empat aspek kreativitas, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (pengembangan ide). Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa skor kreativitas anak meningkat dari 1.208 pada *pretest* menjadi 1.687 pada *posttest* dengan peningkatan sebesar 479 poin atau 39,65%. Peningkatan terjadi pada seluruh aspek kreativitas, yaitu *fluency* sebesar 29,48%, *flexibility* sebesar 20,86%, *originality* sebesar 62,27%, dan *elaboration* sebesar 51,67%. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai *t* hitung sebesar 7,697, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, implementasi *upcycling* dalam pembuatan *scrunchie* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia, Medan.

Kata Kunci: *Upcycling*, *Scrunchie*, Kreativitas Anak, Barang Bekas, Panti Asuhan.

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menempatkan kreativitas sebagai salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan pada peserta didik. Kreativitas tidak lagi dipandang sebagai kemampuan yang hanya dimiliki individu tertentu, melainkan sebagai keterampilan yang dapat dilatih dan dikembangkan melalui pengalaman belajar yang tepat. OECD (2023) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan ide yang beragam, mengevaluasi berbagai alternatif, serta mengembangkan gagasan menjadi solusi yang bermakna dalam berbagai konteks kehidupan. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas menjadi salah satu fokus utama dalam proses pendidikan karena berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan beradaptasi terhadap perubahan.

Meskipun demikian, praktik pendidikan masih sering berorientasi pada pencapaian hasil yang bersifat konvergen dan terstruktur, sehingga kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi gagasan secara bebas menjadi terbatas. UNESCO (2021) menegaskan bahwa pembelajaran yang terlalu menekankan jawaban tunggal dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir divergen yang menjadi dasar kreativitas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pembelajaran yang mampu memberikan ruang bagi peserta didik untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu berdasarkan ide yang dimiliki.

Kebutuhan pengembangan kreativitas menjadi semakin penting pada anak yang tinggal di panti asuhan. Anak-anak di lingkungan panti asuhan umumnya menjalani aktivitas yang terjadwal dan terstruktur. Meskipun kondisi tersebut

bermanfaat dalam membentuk kedisiplinan, ruang untuk mengekspresikan gagasan dan mengembangkan potensi kreatif sering kali masih terbatas. Padahal, kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan yang bersifat eksploratif dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sekaligus meningkatkan rasa percaya diri dalam mengekspresikan ide. Fauzi Kurniawan dan Damanik (2023) menjelaskan bahwa anak yang kurang memperoleh ruang untuk menunjukkan kemampuan cenderung menjadi pasif dan kurang percaya diri dalam menyampaikan gagasan.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan yang melibatkan pengalaman langsung. Zebua, Putri, dan Ritonga (2022) menemukan bahwa keterlibatan aktif anak dalam suatu kegiatan mampu meningkatkan keberanian mengemukakan ide serta kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, Rahayu dkk. (2025) melaporkan bahwa kegiatan pemanfaatan bahan bekas memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi bentuk,

desain, dan variasi produk yang berbeda sehingga mendorong munculnya perilaku kreatif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kreativitas dapat berkembang apabila anak diberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses berkarya.

Sejalan dengan upaya pengembangan kreativitas, isu lingkungan juga mendorong pentingnya pemanfaatan kembali bahan bekas melalui kegiatan *upcycling*. *Upcycling* merupakan proses mengolah barang atau bahan yang tidak terpakai menjadi produk baru yang memiliki nilai guna dan nilai estetika yang lebih tinggi. Kegiatan ini tidak hanya berkontribusi terhadap pengurangan limbah, tetapi juga mendorong individu untuk berpikir fleksibel, menghasilkan berbagai alternatif ide, serta mengembangkan gagasan menjadi produk yang bernilai. Dengan demikian, *upcycling* memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas anak.

Berdasarkan hasil observasi awal di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia Medan, kegiatan keterampilan yang secara khusus memanfaatkan bahan bekas sebagai

sarana pengembangan kreativitas masih terbatas. Kondisi tersebut tercermin dari hasil pengukuran awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori kreativitas rendah. Dari 22 anak yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 16 anak (72,7%) berada pada kategori rendah dan 6 anak (27,3%) berada pada kategori sedang, sedangkan belum terdapat anak yang mencapai kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa kreativitas anak masih perlu mendapatkan stimulasi yang lebih optimal melalui kegiatan yang memberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan menghasilkan karya.

Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah membuat *scrunchie* dari kain perca atau kain bekas. Kegiatan ini dipilih karena sederhana, mudah diterapkan pada anak usia sekolah dasar dan menengah pertama, serta memberikan peluang yang luas untuk mengeksplorasi warna, bentuk, variasi desain, dan pengembangan detail produk. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya belajar menghasilkan karya yang bernilai guna, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir

(*flexibility*), keaslian ide (*originality*), dan kemampuan mengembangkan gagasan (*elaboration*).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh implementasi *upcycling* dalam membuat *scrunchie* terhadap kreativitas anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia Medan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kegiatan keterampilan yang mampu meningkatkan kreativitas anak sekaligus menanamkan kesadaran terhadap pemanfaatan bahan bekas secara produktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia Medan. Populasi penelitian berjumlah 36 anak, sedangkan sampel berjumlah 22 anak usia 7–15 tahun yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*.

Instrumen penelitian berupa tes kreativitas yang disusun berdasarkan empat aspek kreativitas, yaitu *fluency*

(kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (pengembangan ide). Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest* sebelum pelaksanaan kegiatan *upcycling* dalam membuat *scrunchie* dan *posttest* setelah kegiatan selesai dilaksanakan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji regresi linear sederhana untuk melihat hubungan antara skor *pretest* dan skor *posttest*. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* dengan bantuan program SPSS untuk mengetahui pengaruh implementasi *upcycling* dalam membuat *scrunchie* terhadap kreativitas anak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi *upcycling* dalam membuat *scrunchie* terhadap kreativitas anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia Medan. Data penelitian diperoleh melalui tes kreativitas yang diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan

setelah perlakuan (*posttest*) kepada 22 anak yang menjadi sampel penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *upcycling* dalam membuat *scrunchie* mampu meningkatkan kreativitas anak pada seluruh aspek yang diukur. Kreativitas dalam penelitian ini terdiri atas empat aspek utama, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (pengembangan ide). Perbandingan skor *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Skor *Pretest* dan *Posttest*

Aspek Kreativitas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
<i>Fluency</i>	424 (Rendah)	549 (Tinggi)	125 (29,48%)
<i>Flexibility</i>	278 (Rendah)	336 (Sedang)	58 (20,86%)
<i>Originality</i>	326 (Sedang)	529 (Tinggi)	203 (62,27%)
<i>Elaboration</i>	180 (Rendah)	273 (Sedang)	93 (51,67%)
Jumlah	1.208	1.687	479 (39,65%)

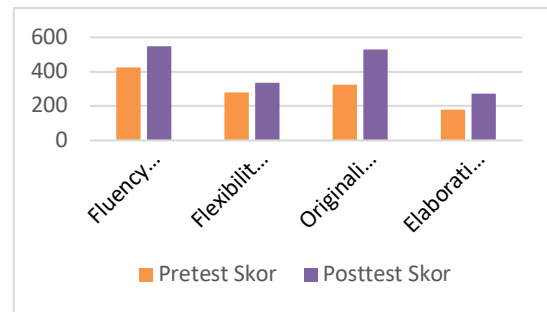
Berdasarkan Tabel 1, diperoleh jumlah skor kreativitas anak pada saat *pretest* sebesar 1.208 dan meningkat menjadi 1.687 pada saat *posttest*. Selisih peningkatan yang diperoleh sebesar 479 poin atau 39,65%. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan *upcycling* dalam

membuat *scrunchie*, kreativitas anak mengalami perkembangan yang cukup signifikan.

Peningkatan terjadi pada seluruh aspek kreativitas. Aspek *originality* memperoleh peningkatan tertinggi, yaitu sebesar 203 poin atau 62,27%. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan *upcycling*, anak lebih mampu menghasilkan ide-ide yang unik dan berbeda dari sebelumnya. Aspek *elaboration* mengalami peningkatan sebesar 93 poin atau 51,67%, yang menunjukkan adanya perkembangan kemampuan anak dalam mengembangkan dan memperinci gagasan menjadi karya yang lebih lengkap. Aspek *fluency* meningkat sebesar 125 poin atau 29,48%, sedangkan aspek *flexibility* meningkat sebesar 58 poin atau 20,86%. Meskipun peningkatannya lebih rendah dibanding aspek lainnya, hasil tersebut tetap menunjukkan adanya perkembangan kemampuan anak dalam menghasilkan berbagai alternatif ide dan solusi.

Untuk memperjelas perbandingan skor kreativitas sebelum dan sesudah perlakuan, hasil

penelitian juga disajikan dalam bentuk grafik.



Grafik 1 Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

Selain Grafik tersebut memperlihatkan bahwa seluruh aspek kreativitas mengalami peningkatan setelah pelaksanaan kegiatan *upcycling*. Perbedaan paling mencolok terlihat pada aspek *originality*, sedangkan peningkatan terendah terdapat pada aspek *flexibility*. Namun demikian, tidak terdapat aspek yang mengalami penurunan skor, sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan yang diberikan memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak secara menyeluruh.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50

responden. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Data	Statistik	Sig.
<i>Pretest</i>	0,945	0,248
<i>Posttest</i>	0,928	0,113

Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,248 dan *posttest* sebesar 0,113. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik.

Selanjutnya dilakukan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui hubungan antara skor *pretest* dan *posttest* kreativitas anak setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,525 dengan nilai *R Square* sebesar 0,275.

Tabel 3 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Nilai
R	0,525
<i>R Square</i>	0,275
<i>Adjusted R Square</i>	0,239
<i>Std. Error of Estimate</i>	9,351

Nilai R sebesar 0,525 menunjukkan bahwa terdapat hubungan pada kategori sedang

antara skor *pretest* dan *posttest*. Sementara itu, nilai *R Square* sebesar 0,275 menunjukkan bahwa skor *pretest* memberikan kontribusi sebesar 27,5% terhadap skor *posttest*, sedangkan sisanya sebesar 72,5% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Hasil uji ANOVA regresi menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,012 ($< 0,05$), sehingga model regresi dinyatakan signifikan. Persamaan regresi yang diperoleh adalah: $Y = 41,648 + 0,557X$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan skor *pretest* akan diikuti peningkatan skor *posttest* sebesar 0,557 poin.

Untuk mengetahui pengaruh implementasi *upcycling* dalam membuat *scrunchie* terhadap kreativitas anak, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test*. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample t-test*

Variabel	Mean <i>Pretest</i>	Mean <i>Posttest</i>	t hitung	Sig.
Kreativitas Anak	50,09	69,55	-7,697	0,000

Berdasarkan hasil pengujian, rata-rata skor kreativitas anak meningkat dari 50,09 pada saat *pretest* menjadi 69,55 pada saat *posttest*. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa implementasi *upcycling* dalam membuat *scrunchie* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia Medan.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *upcycling* dalam membuat *scrunchie* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia Medan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor kreativitas dari 1.208 pada saat *pretest* menjadi 1.687 pada saat *posttest*, dengan persentase peningkatan sebesar 39,65%. Hasil uji *Paired Sample t-test* juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan *upcycling* berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas anak.

Peningkatan kreativitas yang terjadi dapat dijelaskan melalui karakteristik kegiatan *upcycling* yang memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara langsung dalam proses berpikir dan berkarya. Dalam kegiatan ini anak tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga diberi ruang untuk menentukan pilihan bahan, memadukan warna, memodifikasi bentuk, serta mengembangkan desain sesuai dengan gagasan masing-masing. Proses tersebut mendorong anak untuk menggunakan kemampuan berpikir divergen yang menjadi salah satu dasar kreativitas. OECD (2023) menjelaskan bahwa kreativitas berkaitan dengan kemampuan menghasilkan ide yang beragam, mengeksplorasi berbagai kemungkinan, dan mengembangkan gagasan menjadi produk yang bermakna. Melalui kegiatan membuat *scrunchie*, anak memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan tersebut secara nyata.

Berdasarkan aspek kreativitas, peningkatan tertinggi terjadi pada aspek *originality* dengan persentase sebesar 62,27%. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan *upcycling*, anak

lebih mampu menghasilkan ide yang unik dan berbeda dari contoh yang diberikan. Pada awal kegiatan sebagian anak masih cenderung meniru bentuk dan desain yang telah dicontohkan. Namun seiring berlangsungnya kegiatan, anak mulai berani menambahkan variasi warna, bentuk lipatan kain, maupun hiasan yang mencerminkan gagasan mereka sendiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa kegiatan *upcycling* memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan imajinasi dan menghasilkan karya yang lebih orisinal.

Peningkatan yang cukup tinggi juga terlihat pada aspek *elaboration* sebesar 51,67%. Temuan ini menunjukkan bahwa anak menjadi lebih mampu mengembangkan ide sederhana menjadi karya yang lebih lengkap dan terperinci. Anak tidak hanya membuat *scrunchie* sebagai produk dasar, tetapi juga mulai memperhatikan kerapian, kombinasi warna, serta detail-detail tambahan yang membuat hasil karya menjadi lebih menarik. Kemampuan mengembangkan dan memperinci ide merupakan bagian penting dari proses kreativitas karena menunjukkan bahwa anak tidak berhenti pada

gagasan awal, tetapi mampu menyempurnakannya menjadi produk yang lebih baik.

Pada aspek *fluency*, peningkatan sebesar 29,48% menunjukkan bahwa anak menjadi lebih lancar dalam menghasilkan berbagai gagasan selama proses pembuatan karya. Anak mulai mampu mengemukakan lebih banyak alternatif mengenai bentuk, motif, maupun penggunaan bahan yang tersedia. Sementara itu, aspek *flexibility* mengalami peningkatan sebesar 20,86%. Meskipun merupakan peningkatan terendah dibandingkan aspek lainnya, hasil tersebut tetap menunjukkan adanya perkembangan kemampuan anak dalam melihat berbagai kemungkinan dan menghasilkan alternatif solusi yang berbeda. Perbedaan tingkat peningkatan antar aspek dapat disebabkan oleh karakteristik kemampuan berpikir yang dimiliki masing-masing anak serta pengalaman mereka dalam melakukan aktivitas kreatif sebelumnya.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Zebua, Putri, dan Ritonga (2022) yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif anak dalam

suatu kegiatan mampu meningkatkan keberanian mengemukakan ide dan kemampuan memecahkan masalah. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Rahayu et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan bekas dalam kegiatan keterampilan dapat mendorong anak untuk menghasilkan variasi desain dan eksplorasi bentuk yang lebih beragam. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan menciptakan karya secara mandiri memiliki potensi besar dalam mengembangkan kreativitas.

Selain meningkatkan kreativitas, kegiatan *upcycling* juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena mengintegrasikan aspek keterampilan, pemecahan masalah, dan kepedulian lingkungan. Anak belajar bahwa bahan bekas yang sering dianggap tidak berguna dapat diolah kembali menjadi produk yang memiliki nilai guna dan nilai estetika. Pengalaman tersebut tidak hanya memperkaya kemampuan berkarya, tetapi juga membentuk pola pikir kreatif dalam memanfaatkan sumber daya yang tersedia di lingkungan sekitar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *upcycling* dalam membuat *scrunchie* merupakan kegiatan yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Melalui keterlibatan langsung dalam proses merancang, memilih bahan, dan menghasilkan karya, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian, dan pengembangan ide. Temuan ini sekaligus memperkuat pandangan bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang memberikan ruang eksplorasi, kebebasan berekspresi, dan aktivitas berkarya secara nyata.

D. Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi *upcycling* dalam membuat *scrunchie* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia Medan. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dalam proses berpikir kreatif melalui pemanfaatan bahan

bekas menjadi produk yang bernilai guna dan estetis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor kreativitas anak meningkat dari 1.208 pada saat *pretest* menjadi 1.687 pada saat *posttest*, dengan peningkatan sebesar 479 poin atau 39,65%. Peningkatan terjadi pada seluruh aspek kreativitas, yaitu *fluency* sebesar 29,48%, *flexibility* sebesar 20,86%, *originality* sebesar 62,27%, dan *elaboration* sebesar 51,67%. Aspek *originality* menjadi indikator yang mengalami peningkatan paling tinggi.

Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, implementasi *upcycling* dalam membuat *scrunchie* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kegiatan *upcycling* dengan jenis produk yang lebih beragam serta melibatkan jumlah responden yang lebih luas sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh kegiatan tersebut terhadap perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatmawati, F. (2022). Kreativitas dan intelegensi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 188–195.
- Kurniawan, F., & Damanik, A. (2023). Pengaruh kekerasan verbal orangtua terhadap kepercayaan diri remaja di desa girsang 1 kecamatan girsang sipangan bolon. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(1), 63-66.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *Creative thinking: PISA 2022 assessment and analytical framework*. Paris: OECD Publishing.
- Rahayu, S., Putri, A., Nugraheni, D., & Prasetyo, A. (2025). Pemanfaatan bahan bekas sebagai media pengembangan kreativitas anak. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 10(1), 1–10.
- Sari, R., & Lestari, T. (2023). Pengembangan kreativitas melalui aktivitas berbasis pemecahan masalah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 105–118.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi 2). Bandung: Alfabeta.
- Sung, K. (2015). A review on upcycling : Current body of literature, knowledge gaps and a way forward. *Journal of Cleaner Production*. 17 (4) , 28-40.

- UNESCO. (2021). Reimagining our futures together: A new social contract for education. Paris: UNESCO Publishing.
- Yatnikasari, N., Pitoyo, A., & Anak, A. (2022). Pelatihan pemanfaatan barang bekas sebagai sarana kreativitas anak-anak di panti asuhan Uswatun Hasanah Samarinda. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 471–481.
- Zebua, R., Putri, M., & Ritonga, N. (2022). Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan partisipatif di lingkungan panti asuhan. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Anak*, 4(2), 1–8.