

BAB II KAJIAN TEORI

1.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Program Pilah Pileh Sampah (Plepah)

1. Pengertian Sampah

Dalam kegiatan sehari – hari kita tidak dapat terlepas dari sampah. Menurut Ebta Setiawan dalam kamus besar bahasa Indonesia Online, sampah adalah barang atau benda yang dibuang karena tidak terpakai lagi dan sebagainya, kotoran seperti daun, kertas. Pernyataan serupa juga terdapat dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah mendeskripsikan bahwa sampah adalah sisa kegiatan sehari – hari dan/atau alam yang berbentuk padat.

Yuwono (2010) berpendapat bahwa sampah adalah sisa usaha atau kegiatan manusia yang berwujud padat baik berupa zat organik maupun anorganik yang bersifat terurai maupun tidak dan dianggap sudah tidak berguna lagi sehingga dibuang ke lingkungan. Pernyataan lain diungkapkan World Bank (1999) *Waste is an unavoidable by product of most human activity*. Artinya sampah adalah produk sampingan yang sebagian besar diperoleh dari aktivitas manusia. Pendapat lain mengatakan bahwa sampah adalah suatu bahan yang terbuang atau dibuang dari hasil aktivitas manusia maupun alam yang belum memiliki nilai ekonomis (Hartono, 2008: 6).

Widawati, dkk (2014) menyatakan bahwa sampah adalah hasil sisa dari produk atau sesuatu yang dihasilkan dari sisa- sisa penggunaan yang manfaatnya lebih kecil dari pada produk yang digunakan oleh penggunanya, sehingga hasil dari sisa ini dibuang atau tidak digunakan kembali. Wahyono dan Nano (2012: 5) memaparkan bahwa sampah adalah benda yang tidak dipakai, disenangi atau harus dibuang, yang umumnya berasal dari kegiatan yang dilakukan oleh manusia termasuk kegiatan industri namun bukan biologis dan kebanyakan bersifat padat.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian sampah adalah hasil sisa kegiatan manusia (bukan kegiatan biologis) yang berbentuk padat dan dianggap tidak berguna lagi karena nilai manfaatnya berkurang atau tidak disenangi sehingga dibuang ke lingkungan.

2. Jenis – Jenis Sampah

Sampah yang dihasilkan manusia bermacam-macam jenisnya tergantung aktivitas yang dilakukan. Menurut Damanhuri, Enri dan Tri Padmi (2010:7) bahwa penggolongan sampah di Indonesia adalah sampah organik dan sampah anorganik. Secara spesifik, ESP DKI Jakarta menjelaskan bahwa jenis-jenis sampah yaitu:

1. Sampah Organik (sampah basah) adalah jenis sampah yang berasal dari jasad hidup sehingga mudah membusuk dan dapat hancur secara alami. Contohnya adalah sayuran, daging, ikan, nasi, daun/ranting.
2. Sampah Anorganik (sampah kering) adalah sampah yang tersusun dari senyawa non-organik yang berasal dari sumber daya alam tidak terbaharui seperti mineral atau minyak bumi atau dari proses industry. Contohnya adalah kertas, gelas, kaleng, dus karton, filter rokok, kantong plastik, aluminium, pakaian/nilon. Lamanya sampah anorganik terurai melalui proses alam ditunjukkan oleh bagan berikut:

Jenis Sampah	Lama Hancur
Kertas	2 – 5 tahun
Dus Karton	5 bulan
Filter Rokok	10 – 12 tahun
Kantong Plastik	10 – 20 tahun
Kulit Sepatu	25 – 40 tahun
Pakaian/Nylon	30 – 40 tahun
Plastik	50 – 80 tahun
Aluminium	80 – 100 tahun
Styrofoam	Tidak hancur

Tabel 2. 1 Lama Terurainya Sampah Anorganik

Yuwono, Nasih Widya (2010) dalam makalahnya yang disampaikan pada pelatihan pengembangan sekolah hijau untuk guru SMK RSBI se-DIY menjelaskan bahwa jenis – jenis sampah dibedakan menjadi:

1. Sampah organik/mudah busuk berasal dari sisa makanan, sisa sayuran dan kulit buah – buahan, sisa daging dan ikan, sampah kebun seperti: rumput, daun, dan ranting.
2. Sampah anorganik/tidak mudah membusuk berupa: kertas, kayu, kain, kaca, logam, plastik, karet.

Secara singkat Utami, Eka (2013: 4) menjelaskan berdasarkan asalnya sampah dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. Sampah organik; sampah yang berasal dari makhluk hidup dan dapat terurai kembali oleh alam. Seperti : sisa makanan dan sisa organisme.
2. Sampah non-organik: sampah yang berasal dari bahan hasil olahan manusia. Seperti : gelas/kaca, kaleng/metal, kertas, plastik dan sterofom.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Sujarwo, Widyaningsih dan Trisanti (2014 : 5) menjelaskan bahwa berdasarkan asalnya, sampah padat dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. Sampah organik merupakan sampah yang dihasilkan dari bahan – bahan hayati yang dapat didegradasi oleh mikroba atau bersifat *biodegradable*.
2. Sampah anorganik adalah sampah yang dihasilkan dari bahan – bahan non hayati, baik berupa produk sintetik maupun hasil proses teknologi pengolahan tambang.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa jenis sampah berdasarkan asalnya terdiri atas dua macam, yaitu:

1. Sampah organik adalah sampah yang berasal dari makhluk hidup atau hayati yang dapat didegradasi oleh mikroba atau bersifat *biodegradable* sehingga mudah membusuk dan terurai oleh proses alam, contohnya yaitu:
 - a. Sisa makanan : kulit buah, sisa sayur, daging atau ikan.
 - b. Sisa organism : rumput, daun atau ranting kering.
2. Sampah anorganik adalah sampah yang berasal dari bahan hasil olahan manusia atau non hayati yang tersusun dari senyawa anorganik yang bersifat sukar terurai, contohnya yaitu: gelas/kaca, kaleng/metal, kertas, plastik dan sterofoam.

3. Pengelolaan Sampah

Banyaknya permasalahan sampah di sekitar kita memerlukan penanganan yang tepat agar tidak menimbulkan masalah baru. Menurut undang – undang RI nomor 18 tahun 2008 tentang pengelolaan sampah, menjabarkan bahwa pengelolaan sampah adalah kegiatan yang sistematis, menyeluruh, dan berkesinambungan yang meliputi pengurangan dan penanganan sampah. Dengan adanya pengelolaan sampah maka pencemaran lingkungan akibat penumpukan sampah dapat

teratasi dengan baik. Dalam undang – undang RI nomor 18 tahun 2008 dijelaskan bahwa pengelolaan sampah terdiri atas:

1. Pengurangan sampah, meliputi:
 - a. Pembatasan timbulan sampah;
 - b. Pendaauran ulang sampah; dan/atau
 - c. Pemanfaatan kembali sampah.
2. Penanganan sampah, meliputi:
 - a. Pemilahan dalam bentuk pengelompokan dan pemisahan sampah sesuai dengan jenis, jumlah dan/atau sifat sampah;
 - b. Pengumpulan dalam bentuk pengambilan dan pemindahan sampah dari sumber sampah ke tempat penampungan sementara atau tempat pengolahan sampah terpadu;
 - c. Pengangkutan dalam bentuk membawa sampah dari sumber dan/atau dari tempat penampungan sampah sementara atau dari tempat pengolahan sampah terpadu menuju ke tempat pemrosesan akhir;
 - d. Pengelohan dalam bentuk mengubah karakteristik, komposisi dan jumlah sampah; dan/atau
 - e. Pemrosesan akhir sampah dalam bentuk pengembalian sampah dan/atau residu hasil pengolahan sebelumnya ke media lingkungan secara aman.

Wahyono, Edy Hendras dan Nano Sudarno (2012:9) berpendapat bahwa pengelolaan sampah terdiri atas beberapa tahapan, diantaranya:

1. Tahap pengumpulan dan penyimpanan di lokasi sumber sampah, yaitu tempat penyimpanan sampah sementara. Sampah – sampah tersebut dibedakan berdasarkan jenisnya pada tempat yang berbeda, yaitu sampah organik (sampah basah) dan sampah anorganik (sampah kering). pada sampah dari kegiatan rumah tangga dapat dikumpulkan pada dipo (rumah sampah). Pada tahap pengumpulan sampah dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

- a. sistem duet: sampah dibedakan berdasarkan sifatnya yaitu sampah basah (organik) dan sampah kering (anorganik)
 - b. sistem trio: sampah dibedakan menjadi tiga macam, yaitu sampah basah, sampah kering dan sampah tidak mudah terbakar.
2. Tahap Pengangkutan yaitu pengambilan sampah dari tempat penyimpanan sampah sementara atau dipo (rumah sampah) untuk dibawa ke tempat pembuangan akhir (TPA)

3. Tahap Pemusnahan

Ada beberapa macam metode yang digunakan dalam tahap pemusnahan sampah, yaitu:

- a. *Sanitary landfill*, yaitu sistem pemusnahan sampah dengan cara menimbun sampah dengan tanah yang dilakukan selapis demi selapis, sehingga sampah tidak berada pada ruang terbuka dan tidak menimbulkan bau.
- b. *Incineration*, merupakan suatu metode pemusnahan sampah dengan cara membakar sampah secara besar – besaran dengan menggunakan fasilitas pabrik.
- c. *Composing*, yaitu cara pemusnahan sampah dengan cara proses dekomposisi zat organik oleh kuman – kuman pembusuk pada kondisi tertentu.
- d. *Hog Feeding*, pemberian sampah basah kepada hewan ternak. Contohnya adalah babi. Sebelum diberikan sampah harus diolah terlebih dahulu untuk mencegah penularan penyakit cacing dan trichinosis.
- e. *Discharge to Sewers*, merupakan cara memusnahkan sampah dengan cara dihaluskan kemudian dimasukkan ke dalam sistem pembuangan air limbah. Metode ini tergantung sistem pembuangan air limbah baik atau tidak.
- f. *Dumping*, sampah dibiarkan begitu saja ditanah lapanga, jurang atau tempat sampah.

Namun cara tersebut rasa kurang efektif dan efisien sehingga diperlukan sistem pengelolaan sampah terpadu. Pengelolaan secara terpadu adalah pemilihan yang dilakukan mulai dari sumbernya, baik dari rumah tangga, pasar, industri, sekolah, fasilitas umum dan sumber lainnya. Tahapan pengelolaan sampah secara terpadu meliputi:

1. Pemilahan sampah, yaitu memisahkan sampah organik dengan sampah anorganik.
2. Daur ulang, kegiatan ini dapat dilakukan di tempat sumber sampah ataupun dibawa ke tempat pendaur ulangan sampah. sampah organik biasanya akan dibuat kompos dan sampah anorganik diangkut ke industri daur ulang. Sisanya atau residu dari proses tersebut dapat ditimbung menggunakan metode *sanitary landfill*.

Yuwono, nasih widya (2010) memaparkan bahwa pengelolaan sampah terdiri atas:

1. Pemilihan : memisahkan sampah sesuai jenis sampah organik dan sampah non organik untuk ditempatkan pada wadah yang berbeda.
2. Pengolahan sampah dengan menerapkan konsep 3R yaitu:
 - a. *Reuse* (penggunaan kembali)
 - b. *Reduce* (pengurangan)
 - c. *Recycle* (daur ulang)
3. Untuk sampah yang tidak dapat ditangani maka dikumpulkan ke TPS yang selanjutnya diangkut oleh petugas menuju TPA.

Menurut Sujarwo, Widyarningsih dan Trisanti (2014: 5) pengelolaan sampah terdiri atas:

1. Pemilahan sampah, yaitu memisahkan kelompok sampah organik dan non organik untuk kemudian ditempatkan dalam wadah yang berbeda. Pemilihana ini juga penting untuk mengetahui sampah yang masih dapat digunakan atau dimanfaatkan. Kegiatan ini lebih baik dilakukan sejak dari sumbernya seperti rumah tangga, sekolah, industri, fasilitas umum dll,

2. Pengolahan sampah dengan menerapkan konsep 3R yaitu:
 - a. *Reuse* (penggunaan kembali) yaitu menggunakan sampah – sampah tertentu yang masih memungkinkan untuk dipakai, seperti menggunakan kembali botol – botol bekas.
 - b. *Reduce* (pengurangan) yaitu usaha mengurangi segala sesuatu yang dapat menimbulkan sampah serta mengurangi sampah – sampah yang sudah ada, seperti mengurangi penggunaan kantong kresek ketika berbelanja.
 - c. *Recycle* (daur ulang) yaitu menggunakan sampah – sampah tertentu untuk diolah menjadi barang yang memiliki nilai guna, seperti sampah organik diolah menjadi kompos, sampah plastik diolah menjadi kerajinan.

Firmanti, Anita (2010:11) menjelaskan bahwa penerapan pengelolaan sampah dimulai dari pemilihan sampah. Pemilihan sampah adalah kegiatan mengelompokkan dan memisahkan sampah sesuai dengan jenis, jumlah dan/atau sifat sampah, caranya adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan wadah terpisah (sedikitnya dua buah wadah) untuk sampah organik dan sampah anorganik
2. Jenis wadah dapat disesuaikan dengan keadaan, bisa ember plastik, plastic/kantong khusus sampah, kantong kresek, dan sebagainya asalkan terdapat tanda disetiap wadah.

Tahap pemilihan sampah berdasarkan sampah organik (basah), sampah anorganik (kering) dan sampah B3 (bahan beracun dan berbahaya). Pemilihan sampah dapat dilakukan sejak dari sumbernya seperti rumah tangga, sekolah, fasilitas umum dll.

Pendapat lain dalam modul ESP dan USAID dengan judul “*Modul Pelatihan Pengelolaan Sampah Berbasis Masyarakat*” menjelaskan bahwa 3R merupakan prinsip utama mengelola sampah mulai dari sumbernya, melalui berbagai langkah yang mampu mengurangi jumlah sampah yang dibuang ke TPA. 3R merupakan kependekan dari:

1. *Reduce* yang berarti mengurangi. Prinsip ini dilaksanakan dengan mengurangi jumlah sampah dan menghemat pemakaian barang. Contohnya dengan membawa tas belanja ketika berbelanja dipasar sehingga mengurangi jumlah penggunaan kantong kresek.
2. *Reuse* yang memiliki arti memakai kembali. *Reuse* dilakukan dengan menggunakan barang – barang bekas yang masih memiliki nilai guna. Seperti memanfaatkan dua sisi kertas, menggunakan botol/wadah untuk diisi ulang dll.
3. *Recycle* artinya daur ulang, dilaksanakan dengan memodifikasi sampah atau barang bekas agar memiliki nilai guna yang berbeda dari sebelumnya. Seperti membuat bubur kertas dari sampah kertas, membuat kompos dari sampah organik.

Firmanti, Anita (2010: 1) bahwa model pengelolaan sampah berbasis masyarakat mengedepankan paradigma 3R, yaitu:

1. *Reduce*

Reduce merupakan upaya yang lebih menitikberatkan pada pengurangan pola hidup konsumtif serta senantiasa menggunakan “tidak sekali pakai” yang ramah lingkungan dan mencegah timbulan sampah, misalnya:

- a. Memperbanyak teknik isi ulang (refill) air minum, tinta, sabun dll.
- b. Memperbanyak pemakaian bungkus yang mudah terdegradasi seperti daun dan kertas.
- c. Membakar sampah kering
- d. Mengurangi produksi kemasan

Kegiatan *Reduce* tidak hanya sebagai langkah penanganan namun juga dapat dijadikan sebagai pencegahan produksi sampah berlebih dengan cara merubah pola hidup konsumtif seperti merubah kebiasaan boros dan menghasilkan banyak sampah.

2. *Reuse*

Reuse merupakan upaya memanfaatkan bahan sampah melalui penggunaan yang berulang agar tidak langsung menjadi sampah, menggunakan kembali sampah yang layak pakai untuk fungsi yang sama atau hamper sama, misalnya:

- a. Ember bekas menjadi pot bunga
- b. Botol plastic sebagai tempat bumbu dapur
- c. Koran sebagai pembungkus, dll

3. *Recycle*

Recycle adalah pemanfaatan kembali sampah melalui daur ulang setelah melalui proses pengolahan tertentu, misalnya:

- a. Sampah dapur diolah menjadi pupuk kompos
- b. Pecahan beling diolah kembali menjadi gelas, piring.
- c. Potongan plastic diolah menjadi ember, gayung, sandal.
- d. Lempeng kaleng diolah menjadi kaleng baru, dll.

Berdasarkan pemaparan dari beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengelolaan sampah pada penelitian dilakukan secara terpadu, yaitu dengan tahapan :

1. Pengumpulan sampah dari warga sekolah, berasal dari sampah di lingkungan sekolah, sampah yang dibawa siswa dari rumah dan sampah hasil kerja sama dengan instansi tertentu. Sampah yang berhasil dikumpulkan akan dipilah sesuai jenisnya dan dibersihkan dari kotoran.
2. Pengolahan sampah oleh warga sekolah, dilakukan dengan prinsip 3R, yaitu:
 - a. *Reuse* (penggunaan kembali) memanfaatkan botol minuman kemasan, menggunakan kembali sendok plastik, plastik kresek layak pakai dll.
 - b. *Reduce* (pengurangan) dengan pembatasan terhadap kantong kresek, botol plastik mineral dan penggunaan kertas dalam kegiatan pembelajaran.

- c. *Recycle* (daur ulang) menggunakan sampah bungkus makanan ringan, kertas bekas, banner bekas, limbah tekstil, sedotan bekas dll.
3. Penggunaan sampah untuk warga sekolah, dimana pemanfaatan hasil pengolahan sampah terdiri atas tiga macam yaitu:
 - a. Barang jadi seperti media pembelajaran, alat permainan edukatif
 - b. Barang setengah jadi seperti bahan kolase, cacahan kertas, cacahan plastic, kertas bekas, kardus bekas, botol air kemasan dll.
 - c. Barang produksi seperti tas banner, gantungan kunci dari bubur kertas dll.

4. Bank Sampah

Salah satu usaha mengatasi permasalahan sampah dengan prinsip 3R ialah melalui program Bank Sampah. Dalam peraturan Menteri Lingkungan Hidup Nomor 13 tahun 2012 tentang Pedoman Pelaksanaan *Reduce, Reuse* dan *Recycle* Melalui Bank Sampah menjabarkan bahwa Bank Sampah adalah tempat pemilihan atau pengumpulan sampah yang dapat didaur ulang dan/atau diguna ulang yang memiliki nilai ekonomi. Sedangkan Utami, Eka (2013: 3) memaparkan bahwa Bank Sampah adalah suatu sistem pengelolaan sampah kering secara kolektif yang mendorong masyarakat untuk berperan aktif dalam pelaksanaannya.

Bank Sampah merupakan sebuah konsep pengumpulan sampah kering yang berasal dari rumah untuk memaksimalkan partisipasi warga dan menambah nilai ekonomi dari sampah, misalnya: kertas, karton, kaleng, majalah dan sampah plastik lainnya. Bambang Suwerda dalam bukunya "*Bank Sampah Teori dan Praktik*" (2014: 43) memaparkan bahwa bank sampah adalah tempat pemilahan dan pengumpulan sampah yang dapat didaur ulang atau digunakan kembali dengan mempertimbangkan nilai ekonominya.

(2010: 36) Konsep Bank Sampah merupakan konsep menabung dimana masyarakat/nasabah bank menabung dalam bentuk sampah sudah dikelompokkan sesuai dengan jenisnya untuk ditukar dengan uang dan dicatat dalam buku tabungan. Menurut Asisten Deputi Pengelolaan Sampah Kementerian Lingkungan Hidup (2012: v) Bank sampah merupakan kegiatan yang bersifat *social engineering* yang mengajarkan masyarakat untuk memilah sampah serta menumbuhkan kesadaran masyarakat dalam pengolahan sampah secara bijak dan mengurangi jumlah sampah yang diangkut ke TPA. Melalui bank sampah dapat memberikan dorongan kepada masyarakat tentang pengelolaan sampah yang baik dan benar. Hal serupa juga dikemukakan Inayah Nurul & Ribus Suprpto (2017: 2) bank sampah adalah strategi untuk membangun kepedulian masyarakat agar dapat berkawan dengan sampah untuk mendapatkan manfaat ekonomi langsung dari sampah.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa Bank Sampah merupakan kegiatan *social engineering* untuk pengumpulan, pemilihan dan pengelolaan sampah secara bijak guna mendapatkan manfaat ekonomi langsung dari sampah. Pelaksanaan program bank sampah dapat dilakukan diberbagai tempat yang banyak memproduksi sampah, salah satunya adalah di sekolah.

5. Penyelenggara Bank Sampah di Sekolah

Sasaran program Bank Sampah tidak hanya dilingkungan masyarakat/rumah tangga, namun berbagai tempat yang menjadi sumber sampah, seperti kantor, rumah sakit, sekolah bahkan lembaga pemerintahan. Dalam data Profil Bank Sampah tahun 2012, Bank Sampah Malang memiliki 181 kelompok masyarakat, 161 sekolah, 18 instansi dan 240 individu. Sasaran bank sampah terbesar setelah masyarakat adalah lembaga pendidikan atau sekolah. Menurut Dainty, Winda Wahyu (2015: 11) penerapan bank sampah di sekolah mampu mengembangkan pengetahuan anak tentang sampah, mengenalkan

berbagai jenis sampah, mengajarkan kepada anak cara mengelola sampah, membiasakan anak untuk membuang sampah pada tempatnya sesuai dengan jenisnya, memanfaatkan sampah non organik sebagai media bermain, mengoptimalkan kecerdasan naturalis anak.

Penerapan program pengelolaan sampah di lingkungan sekolah, dapat diterapkan sejak jenjang pendidikan prasekolah seperti PAUD dan TK. Amri, Choirul dan Wahyu Widyantoro (2017) mengatakan bahwa pengelolaan sampah tidak semata-mata menggunakan teknologi canggih, tetapi lebih membutuhkan perubahan dan pembentukan perilaku individu. Perubahan perilaku tersebut dapat dimulai dari kebiasaan membuang sampah pada tempat sekaligus memilah sampah berdasarkan jenisnya.

Bank sampah yang dilaksanakan disekolah dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di lingkungan sekolah. Salah satu program pengembangan bank sampah di sekolah adalah program PLEPAH. Dalam penelitian ini program PLEPAH ditujukan sebagai program pengelolaan sampah terpadu di sekolah yang dilakukan oleh seluruh warga sekolah.

2.1.2 Media Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud Republik Indonesia (2016) menjabarkan bahwa kreativitas adalah 1) kemampuan untuk mencipta; daya cipta, 2) perihal berkreasi; kekreatifan. Menurut Munandar (1999: 39) mengungkapkan bahwa kreativitas adalah proses mengenali masalah, mengidentifikasi masalah, menilai, membuat hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi serta menyampaikan hasilnya. Menurut Rachmawati dan Euis (2010: 14) memaparkan bahwa kreativitas adalah proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode atau produk baru yang efektif, bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, suksesi diskontinuitas, dan

diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Menurut Utami Munandar (1999: 45) kreativitas penting untuk dipupuk dan dikembangkan melalui pendidikan sejak usia dini dengan alasan karena orang dapat mewujudkan dirinya. Kreativitas juga sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Alasan lain kreativitas dapat memberikan kepuasan terhadap individu serta kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Al – Khalili (2005: 31) menerangkan bahwa kreativitas adalah segala pemikiran baru atau cara, atau pemahaman atau model baru yang dapat disampaikan, kemudian digunakan dalam kehidupan. Sit, Marganti dkk (2016: 2) menyatakan bahwa kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan berfikir atau bertindak yang dimiliki seseorang dengan mengasilkan suatu ide/gagasan/produk baru untuk menyelesaikan sebuah permasalahan.

2. Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas yang dimiliki orang dewasa dan anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda. Menurut Rachmawati dan Euis (2010: 28) mengungkapkan bahwa karakteristik alami anak kreatif meliputi:

- a. Pesona atau rasa takjub, anak – anak pada umumnya sangat terpengaruh melihat hal baru yang menakjubkan. Mereka dapat melihat dan mengamati dengan detail benda – benda disekitarnya

dan merasakan hebatannya. Untuk mempertahankan rasa takjub atau pesona yang dimiliki anak adalah dengan menghargai, mendengar dan menerima anak apa adanya.

- b. Mengembangkan imajinasi atau khayalan dapat membantu anak untuk menemukan penyelesaian dari masalah yang ia hadapi. Menurut Habibie (2018), daya imajinasi anak dapat dilihat dari keterampilan bersosialisasi dengan orang lain melalui komunikasi yang baik. Upaya yang dapat dilakukan pendidik adalah memahami, menghargai, membimbing dan mendukung imajinasi anak serta mengajak anak untuk belajar mewujudkan khayalannya sehingga berguna bagi yang lain.
- c. Rasa ingin tahu, menunjukkan semangat dan kemauan anak untuk mengeksplorasi alam dan lingkungan sekitar. Mereka akan memerhatikan, mengamati cara kerjanya, menatapnya dengan detail, meraba, membaui dan jika diperlukan ia akan merasakannya. Rasa ingin tahu merupakan sikap dasar kreativitas sebagai dasar ia menciptakan karya yang baru dan berbeda berdasarkan objek yang diamati.
- d. Banyak bertanya, merupakan cerminan dari rasa ingin tahu anak mengenali sebuah obyek. Bertanya juga diibaratkan sebagai kunci ilmu pengetahuan. Tanpa bertanya mustahil akan mendapat pengetahuan baru.

Musfiroh, Tadkiroatun (2003) menjelaskan bahwa karakteristik kreativitas anak terdiri atas dua hal yaitu *fluency* dan *flexibility*. Kreativitas anak usia dini dapat dilihat ketika anak berhasil menyelesaikan masalahnya meskipun solusi yang ia dapat hasil pengalaman orang lain. hal tersebut dikarenakan aspek originalitas bukan faktor utama kreativitas anak. Al-Khalili mengungkapkan bahwa kreativitas anak adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran – pemikiran yang asli, tidak biasa dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas.

Menurut Mariayana, Rita (2008: 8) Karakter Kreativitas dibedakan menjadi dua macam, yaitu: ciri kognitif (aptitude) dan non kognitif (non aptitude). Ciri kognitif meliputi orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. sedangkan ciri non kognitif meliputi: motivasi, kepribadian dan sikap kreatif. Karakter Kreativitas dalam ciri kognitif lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

1. Fleksibilitas

Menurut Edward (dalam Dere, Zeynep and Esra Omeroglu, 2018:2) *Flexibility is the ability of individual for transition from a conceptive theme or event to another without difficult.* Artinya Fleksibilitas merupakan kemampuan individu untuk beralih dari satu tema atau peristiwa konseptual ke tema atau peristiwa konseptual yang lainnya. Dalam hal ini anak harus bisa membedakan peristiwa satu ke peristiwa yang lain.

2. Kefasihan

Menurut Edward (dalam Dere, Zeynep and Esra Omeroglu, 2018:1) *Fluency is mention all of the acts performed orally or non-oraly, concerning the ideas and thoughts.* Artinya kefasihan adalah semua tindakan yang dilakukan baik secara lisan maupun non lisan, mengenai gagasan dan pemikiran.

3. Orisinalitas

Menurut Kaufmann (dalam Dere, Zeynep and Esra Omeroglu, 2018:2) mengatakan bahwa *originality means offering different solutions for a problem.* Artinya Originalitas berarti menawarkan solusi yang berbeda dalam menyelesaikan masalah. Apabila solusi yang diberikan berasal dari orang lain maka dapat disebut tidak asli.

4. Elaborasi

Menurut Feldman (dalam Dere, Zeynep and Esra Omeroglu, 2018:2) mendeskripsikan bahwa *elaboration is a thought in*

detail, its elaboration and improvement is a distinct ability in creative. Artinya Elaborasi adalah pemikiran secara rinci, elaborasi dan meningkatkan kemampuan yang berbeda dalam kreativitas. Salah satu contoh sederhana elaborasi adalah menambah detail akhir dalam pembuatan produk.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas maka dapat disimpulkan karakteristik kreativitas anak yang digunakan dalam penelitian ini adalah: fleksibilitas, kefasihan, orisinalitas dan elaborasi.

Menurut Rachmawati, Yeni dan Euis (2010:41) menjabarkan arahan program pengembangan kreativitas anak usia dini seperti:

- a. Kegiatan belajar yang bersifat menyenangkan. Proses belajar yang menyenangkan akan diminati anak, membuat anak antusias, tertawa – tawa, banyak bertanya hingga akhirnya ‘enggan pulang ke rumah’ menunjukkan proses pembelajaran berhasil menciptakan kesan positif dalam diri anak. Program PLEPAH yang dikembangkan dalam penelitian ini, dikemas dengan kegiatan yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu serta rasa takjub anak sehingga program ini dapat diikuti oleh anak dengan gembira.
- b. Pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur – angsur dikembangkan dan unsur belajar ditekankan lebih banyak dari pada unsure bermain. Kegiatan dalam program PLEPAH sangat fleksibel dalam penerapannya, sehingga dapat masuk kedalam dunia anak yaitu dunia bermain.
- c. Mengaktifkan siswa. Dengan belajar aktif proses belajar yang berlangsung merupakan inisiatif dari anak, tidak lagi monopoli guru atau juga menerima hanya jika guru menyampaikan, tetapi anak betul – betul melakukan eksplorasi terhadap lingkungan mereka. Anak – anak terlibat aktif dalam perencanaan, proses

pembelajaran sampai pada penilaian. Anak pemeran utama dalam program PLEPAH mulai dari tahap awal yaitu pengumpulan hingga tahap akhir atau penggunaan.

- d. Memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan. Yaitu memadukan komponen pembelajaran dengan aspek perkembangan anak seperti nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, seni, sosial emosional, dan bahasa. Dalam pelaksanaannya program PLEPAH juga dapat menstimulus enam aspek perkembangan anak yaitu NAM, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, kognitif dan seni. Seluruh aspek ini dapat dipadukan dalam tahap – tahap program PLEPAH.
- e. Pembelajaran dalam bentuk kegiatan konkret. Bagi anak usia dini khususnya jenjang pendidikan taman kanak – kanak berada pada tahap perkembangan kognitif pra operasional konkret dan operasional konkret sehingga pembelajaran nyata mampu mendukung aspek perkembangannya. Program PLEPAH mengajak anak untuk melakukan aksi nyata peduli terhadap lingkungan melalui pengelolaan sampah. dapat dipastikan bahwa seluruh rangkaian kegiatan program PLEPAH memberikan kegiatan kongkret kepada anak sesuai tahap pra operasionalnya.

Dengan demikian Program PLEPAH yang dikembangkan dalam penelitian ini mencakup lima arahan program pengembangan kreativitas seperti teori diatas.

3. Media Kreativitas Anak Usia Dini

Media menurut Setiawan, Ebta (dalam <https://kbbi.web.id/media.html>) adalah alat; yang terletak diantara dua pihak(orang, golongan dsb); perantara, penghubung. Sari, Herlin Yuliana, dkk (2017) mengatakan bahwa media dibutuhkan dalam upaya menstimulus kreativitas anak, mengingat melalui interaksi dengan media, memiliki banyak pengalaman dengan melakukan eksplorasi terhadap media di sekitar anak. Media kreativitas mendukung proses

imajinasi anak dalam membuat suatu produk ataupun memecahkan suatu masalah. Sari, Herlin Yuliana, dkk (2017) mengatakan bahwa penggunaan media dari lingkungan sekitar dapat memstimulus anak untuk belajar dan menciptakan berbagai hal yang kreatif.

Rachmawati dan Euis (2010: 52) mengatakan bahwa salah satu upaya untuk menstimulus kreativitas anak usia dini adalah memperkenalkan dan mengakrabkan anak dengan alam sekitar. Alam sekitar dapat kita jadikan media untuk mengasah kreativitas anak. Dalam penelitian ini media kreativitas yang dimaksud adalah perantara yang memberikan stimulus kreativitas yang meliputi fleksibilitas, kefasihan, orisinalitas dan elaborasi.

2.2 Penelitian yang Relevan

1. *Implementasi Reduce, Reuse, Recycle (3R) dalam Menumbuhkan Kepedulian Anak Terhadap Lingkungan di PAUD Gajah Wong, Balerejo, Mujamaju, Umbulharjo, DIY* (Subekti, Fery, 2017)

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi *reduce, reuse, recycle (3R)*, dan dampaknya dalam menumbuhkan kepedulian anak terhadap lingkungan serta faktor pendukung dan penghambatnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan konsep 3R pada anak usia dini melalui tiga tahap, yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Tahap perencanaan merupakan tahap perumusan tujuan pembelajaran dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran berbasis konsep 3R sekali dalam tiga bulan. Tahap pelaksanaan, konsep *reduce* berupa himbuan untuk menggunakan tempat makan dan minum dan bukan kemasan plastic, konsep *reuse* dengan menggunakan barang bekas dalam pembelajaran sedangkan konsep *recycle* dilaksanakan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis barang bekas. Tahap evaluasi dilakukan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Dampak implementasi konsep 3R dalam menumbuhkan kepedulian anak terhadap lingkungan antara lain: peserta didik mengetahui bahwa barang bekas bisa digunakan kembali sebagai mainan, peserta didik memiliki kepedulian terhadap barang bekas, peserta didik menjadi kreatif karena mereka membuat karya dari barang bekas, peserta didik terbiasa untuk tidak konsumtif. Faktor pendukung dari penerapan konsep 3R adalah banyaknya sumber bahan media pembelajaran yang berasal dari peserta didik atau warga sekolah lainnya, mudahnya mengakses informasi sehingga pendidik lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. Sedangkan faktor penghambatnya ialah sulit untuk mendapatkan ide dalam membuat media, menyesuaikannya dengan indikator perkembangan peserta didik.

2. *Kolase Barang Bekas untuk Kreativitas Anak (Taman Kanak-Kanak Nurul Taqwa Makassar)* (Anwar, Citra Rosalyn, Karta Jayadi dan Arifin Manggau, 2018)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memberikan gambaran kreativitas anak melalui pembuatan kolase dari barang bekas pada taman kanak – kanak Nurul Taqwa di Kecamatan Mariso Kota Makassar. Kegiatan Kolase dipilih karena salah satu kegiatan yang menarik untuk anak usia dini, memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi sesuai dengan minatnya, bahan yang dibutuhkan cukup mudah dan murah terutama karena menggunakan barang bekas. Subyek penelitian ini adalah barang bekas seperti koran, baju bekas dan kalender bekas. Sedangkan aspek kreativitas dalam penelitian ini terdiri atas;

- a. Kelancaran, yaitu ketepatan anak dalam menyelesaikan kegiatan sesuai instruksi guru dan tepat waktu.
- b. Kelenturan, yaitu kemampuan anak dalam menempel kolase pada gambar dengan menggunakan berbagai macam bahan yang

disediakan guru. Bahan yang digunakan terdiri atas tiga macam yang berbeda.

- c. Keaslian, yaitu anak dapat menempel kepingan kolase pada gambar sesuai dengan imajinasi anak itu sendiri. Namun pada pelaksanaannya guru masih memberikan contoh kepada anak.
- d. Elaborasi, dapat diartikan sebagai penyesuaian sesuatu dalam suatu objek ke objek yang lain. anak dapat mengkombinasikan warna yang sesuai dengan bahan kolase.

Hasil dari penelitian ini dapat dideskripsikan bahwa dari empat aspek kreativitas diatas yang dapat terpenuhi adalah kelancaran, keluwesan dan keaslian. Sedangkan aspek elaborasi belum optimal seperti aspek yang lain namun sudah menunjukkan adanya perkembangan. Penelitian ini juga menyarankan agar anak dapat mengeksplorasi bahan – bahan yang disediakan.

3. *Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Bermain dengan Barang Bekas Pada Anak Usia 5-6 Tahun* (Anaswati, M. Syukri & Desno Yuniarni, 2014)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas melalui metode bermain dengan barang bekas pada anak usia 5 – 6 tahun di taman kanak – kanak. Aspek perkembangan kreativitas dalam penelitian ini yaitu anak dapat membuat mainan dari media bahan barang bekas, anak dapat melakukan eksplorasi bentuk mainan dengan ide sendiri dan anak dapat menceritakan cara membuat mainan dari berbagai bahan barang bekas. Pelaksanaan penelitian ini mengajak anak untuk membuat mainan yang mereka inginkan dari barang bekas yaitu bola dan perahu.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus dengan peningkatan kreativitas anak sebesar 33,3%. Namun penelitian kurang menjelaskan tentang proses kreativitas ataupun langkah – langkah pembelajaran.

4. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di TK Kota Bima* (Hanafi, Sri Hardiningsih dan Sujarwo, 2015)

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran anak TK dan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media barang bekas di TK Negeri Pembina Kota Bima. Aspek kreativitas dalam penelitian ini meliputi: kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian dan kepekaan. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang membutuhkan dua siklus penelitian dengan enam pertemuan pada masing – masing siklus.

Kegiatan – kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok B adalah; 1) menggunting dan melipat, 2) menyambungkan atau menempel, 3) menunjukkan antusias dan bekerja secara mandiri, 4) mampu menggunakan bahan dan alat, 5) mampu mengkomunikasikan, 6) menunjukkan sikap kepekaan. Dalam penelitian ini, rata – rata dibutuhkan 5 pertemuan untuk menyelesaikan tahapan kreativitas.

5. *Media dan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Herlin Yuliana Sari, Sasmia dan Riswandi, 2017)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media dan pengembangan kreativitas anak. Metode penelitian ini adalah kuantitatif yang bersifat koreasional. Aspek yang dinilai dalam variable penggunaan media antara lain:

- a. Aktivitas mencari benda yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran
- b. Aktivitas memilih benda yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran
- c. Aktivitas menentukan benda yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran
- d. Aktivitas menggunakan benda saat kegiatan

e. Aktivitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan

Sementara variable pengembangan kreativitas terdapat lima aspek, yaitu:

- a. Kemampuan merancang karya yang dibuat
- b. Kemampuan memilih bahan yang akan digunakan untuk membuat karya
- c. Kemampuan menggunakan cara yang akan digunakan untuk mengerjakan suatu karya
- d. Kemampuan membuat karya
- e. Kemampuan memberi nama pada karya yang dibuat.

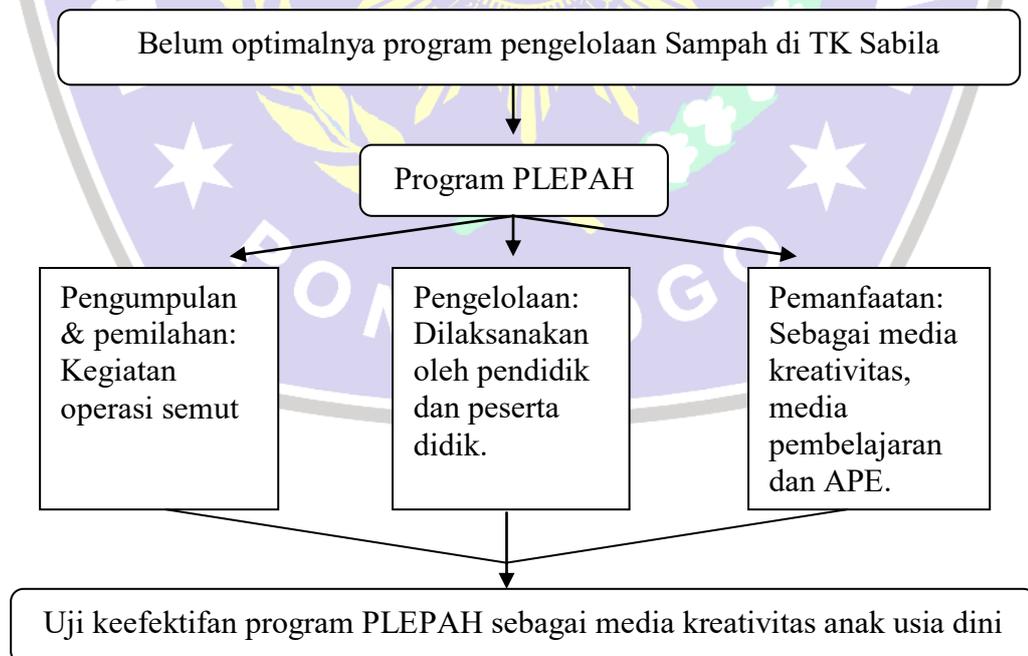
Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media memiliki hubungan yang positif dengan pengembangan kreativitas anak usia dini. Penggunaan media dari lingkungan sekitar dapat menstimulus anak untuk belajar dan menciptakan berbagai hal kreatif. Lingkungan menyediakan pengalaman langsung melalui media yang kongkrit sehingga anak mudah mengingat apa yang mereka pelajari. Melalui kegiatan pembelajaran ini akan tumbuh keaktifan anak untuk aktif, mandiri, mengalami sendiri dan memecahkan masalah sendiri dalam mengembangkan kreativitas pada anak.

Dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pengelolaan sampah dengan konsep 3R (reuse, reduce and recycle) bisa diterapkan untuk anak usia dini, hal tersebut tidak hanya berpengaruh pada kepedulian anak terhadap lingkungan namun juga berpengaruh pada kreativitas anak usia dini. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas meliputi tahapan kegiatan pengolahan yang lebih terpadu, sasaran program kegiatan tidak hanya siswa namun juga seluruh warga sekolah, dan indikator aspek kreativitas menggunakan karakteristik kreativitas kognitif. Dalam penelitian ini pengelolaan sampah dilaksanakan dalam kegiatan yang lebih terpadu, yaitu dimulai dari tahap pengumpulan, pemilahan, pengolahan dan penggunaan sampah. seluruh kegiatan pengolahan sampah akan digunakan dalam tujuan pendidikan dan pembelajaran seperti pembuatan media pembelajaran, alat permainan edukatif, proyek anak dan kegiatan kreativitas anak.

Mayoritas penelitian terdahulu hanya mengajak anak dalam kegiatan pembelajaran untuk dapat memanfaatkan barang bekas menjadi barang yang memiliki nilai guna. Namun penelitian ini mengajak seluruh warga sekolah untuk berperan aktif dalam memanfaatkan barang bekas agar dapat mendukung proses pembelajaran dan pendidikan. Aspek Kreativitas beberapa penelitian diatas juga digunakan dalam penelitian ini, yaitu: Fleksibilitas, Kefasihan, Orisinalitas dan Elaborasi.

2.3 Kerangka Berpikir

Pengembangan program PLEPAH dilaksanakan untuk mengoptimalkan program pengelolaan sampah di lembaga pendidikan khususnya TK Sabila Ponorogo. Pengembangan ini dilaksanakan dengan berbagai referensi ilmiah sebagai dasar pengembangan yang meliputi literatur tentang program atau kegiatan pengelolaan sampah di sekolah meliputi tiga tahap yaitu: pengumpulan, pengelolaan dan penggunaan. Selanjutnya kelayakan program PLEPAH digunakan sebagai media kreativitas untuk anak usia dini. Kerangka berpikir dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat dalam bagan berikut:



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir Peneliti

2.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori pada penelitian ini, maka peneliti mempunyai beberapa pertanyaan diantaranya:

1. Bagaimana deskripsi setiap langkah dari program PLEPAH di sekolah sebagai usaha pengelolaan sampah?
2. Bagaimana keefektifan program PLEPAH sebagai media kreativitas anak usia dini?

