

EFEKTIFITAS PELATIHAN PENGELOLAAN SAMPAH BERBASIS KREATIVITAS PADA ANAK-ANAK DI DESA SOMPOK, KEL. SRIHARJO, KAB. BANTUL, DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Afdila Ilham Isma, Moh. Candra Priyadi, Nurputri Dwifitri, Pujaannicha

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
2208044066@webmail.uad.ac.id

Abstract

The purpose of this research is to find out the effectiveness of creativity-based waste management training in order to overcome waste management problems in Sompok Village, Kel. Sriharjo, Kab. Bantul, Special Region of Yogyakarta. The method used in this research is a quantitative experimental method by providing treatment in the form of waste management training directly to 15 children in Sompok Village. The training was based on a creativity-based waste management training module for children that had been compiled by researchers. The sampling of children who are currently studying elementary school (SD) uses a non-probability sampling technique using quota sampling. The analysis technique used is the t-test with the aim of knowing whether there are differences in knowledge and understanding after being given waste management training to children. The analysis carried out was assisted by using the Statistical Program for Social Science (SPSS). The results of the analysis that has been carried out yield a Sig./p of 0.007 ($p < 0.001$), so it can be concluded that there is a very significant difference in the knowledge and understanding of children after being given waste management training.

Keywords: *Creativity, Psychology, Training, Waste Management.*

Abstrak

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektifitas pelatihan pengelolaan sampah berbasis kreativitas dalam rangka mengatasi permasalahan pengelolaan sampah di Desa Sompok, Kel. Sriharjo, Kab. Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen dengan memberikan treatment berupa pelatihan pengelolaan sampah secara langsung kepada anak-anak di Desa Sompok yang berjumlah 15 orang. Pelatihan yang dilakukan berlandaskan pada modul pelatihan pengelolaan sampah berbasis kreativitas pada anak-anak yang telah disusun oleh peneliti. Pengambilan sampel yang merupakan anak-anak yang sedang menempuh pendidikan sekolah dasar (SD) menggunakan teknik non-probability sampling dengan menggunakan quota



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

sampling. Teknik analisis yang digunakan yaitu Uji-t dengan tujuan untuk mengetahui adanya perbedaan pengetahuan dan pemahaman setelah diberikan pelatihan pengelolaan sampah pada anak-anak. Analisis yang dilakukan dibantu dengan menggunakan program Statistical program for Social Science (SPSS). Hasil analisis yang telah dilakukan mendapatkan hasil Sig./ p sebesar 0,007 ($p < 0,001$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada pengetahuan dan pemahaman anak-anak setelah diberikannya pelatihan pengelolaan sampah.

Kata kunci: Kreativitas, Pelatihan, Pengelolaan Sampah, Psikologi

PENDAHULUAN

Permasalahan sosial merupakan suatu situasi atau kondisi yang terjadi di masyarakat serta tidak diinginkan oleh kebanyakan atau sebagian masyarakat (Soetomo, 2013). Permasalahan sosial yang banyak terjadi di masyarakat diantaranya yaitu kesenjangan sosial, kemiskinan, pengangguran, kriminalitas, penyakit menular, kenakalan remaja, konflik, lingkungan hidup, dan permasalahan lainnya (Kurniasih, 2021; Rahmah, 2022; Rhani, 2022). Beberapa permasalahan sosial tersebut dapat diakibatkan oleh sesuatu sebab yang sama dan hal yang saling berhubungan, seperti permasalahan penyakit menular dan lingkungan hidup yang dapat disebabkan oleh sampah. Sehingga cara penyelesaiannya pun dapat dilakukan dengan menggunakan sesuatu kegiatan yang dapat menyelesaikan beberapa permasalahan.

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan salah satu daerah yang menghadapi permasalahan pengelolaan sampah yang cukup berat (Sulistiyani & Wulandari, 2017). Sampah-sampah ini berasal dari sampah rumah tangga, akumulasi sampah di pusat pelayanan dan pariwisata (Sulistiyani & Wulandari, 2017). Meskipun saat ini pemerintah kota Yogyakarta telah membuat kebijakan untuk mewajibkan pemilahan sampah organik dan anorganik mengingat kondisi Tempat Pembuangan Akhir (TPA) yang berada di Piyungan hampir penuh, namun tidak dipunggiki kebiasaan membuang sampah sembarangan atau membuang sampah tanpa memilah jenis sampah masih terjadi di masyarakat (Adminwarta, 2022).

Mengatasi permasalahan ini, pengelolaan sampah dapat dilakukan dengan pendekatan *reduce*, *reuse*, dan *recycle* (Haryati & Sasongko, 2019; Sulistiyani & Wulandari, 2017). Pengelolaan sampah yang baik dapat meningkatkan kondisi lingkungan yang sehat serta dapat terjaminnya kualitas hidup masyarakat karena dapat terhindar dari permasalahan penyakit menular (Asnifatima et al., 2018; Sulistiyani & Wulandari, 2017). Selain itu pengelolaan sampah dengan memanfaatkan sampah jenis anorganik yang dikreasikan menjadi suatu hal yang memiliki nilai jual dapat meningkatkan pula perekonomian di masyarakat (Haryati & Sasongko, 2019; Pusat Pengendalian Pembangunan Ekoregion Bali dan Nusa Tenggara, 2015).

Melalui program pemberdayaan masyarakat, dapat dilakukan perubahan pengetahuan dan pengelolaan sampah. Pemberdayaan pengelolaan sampah merupakan suatu tindakan strategis dan berkelanjutan yang dapat menjadi solusi alternatif serta menguntungkan baik bagi masyarakat, pemerintah dan lingkungan. Salah satu kegiatan pemberdayaan terkait dengan pengelolaan sampah dilakukan oleh magister psikologi Universitas Ahmad Dahlan dalam kegiatan Prodamat. Sasaran pemberdayaan pengelolaan sampah yang akan dilakukan yaitu anak-anak yang berada di Sompok, Desa Sriharjo, Kecamatan Imogiri, Bantul, Yogyakarta.

Anak merupakan bagian kecil dari warga masyarakat, jika bagian kecil ini diajarkan terkait pengelolaan sampah serta juga diajarkan konsep merawat lingkungan tetap bersih, maka diharapkan bagian kecil ini dapat menularkan atau membagikan ilmunya kepada yang lain agar seiring berjalannya waktu terbentuk suatu masyarakat yang memiliki wawasan mahir dalam menjaga lingkungan mulai dari pengelolaan sampah dengan baik. Tindakan menjaga lingkungan tetap bersih merupakan salah satu tindakan mencegah lingkungan agar tidak terjadi kerusakan. Oleh karena itu, maka sangatlah penting untuk mengajarkan anak-anak memilah sampah menurut jenis dan pengelolaan sampah tersebut serta diterapkan sebagai perilaku sehari-hari dengan harapan agar dapat mengurangi jumlah sampah sehingga lingkungan menjadi bersih, nyaman dan juga tercipta generasi yang peduli terhadap lingkungan. Karakter peduli terhadap lingkungan menjadi salah satu karakter yang harus dibentuk sejak usia dini. Pembentukan karakter peduli lingkungan dapat dimulai dari lingkungan tempat tinggal dengan menjaga kebersihan rumah. Jika anak telah terbiasa menjaga lingkungan sekitar tempat tinggal, maka anak akan peduli terhadap lingkungan di sekitarnya (Ismail, 2021). Selain pembentukan karakteristik peduli lingkungan pada anak, melalui pengelolaan sampah yang diajarkan terhadap anak-anak juga dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam pengelolaan sampah sehingga dapat dijadikan sebagai bekal untuk anak-anak di masa depan dalam merawat lingkungan tetap bersih.

LANDASAN TEORI

Sampah

Sampah merupakan suatu bahan yang terbuang atau dibuang dari sumber hasil aktivitas manusia maupun alam yang belum memiliki nilai ekonomis (Hartono, 2008). Hartono (2008) menyatakan bahwa bentuk sampah dapat berupa material padat, cair dan gas. Sampah yang tidak dikelola dengan baik memungkinkan terjadinya penumpukan sampah di tempat pembuangan sampah terpadu (TPST) atau di tempat pembuangan akhir (TPA) yang dapat menimbulkan permasalahan lingkungan dan

permasalahan sampah. Oleh karena itu diperlukan upaya-upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan sampah menurut Hikmariyani dkk., (2021) yaitu dengan melakukan edukasi pada masyarakat mengenai pembagian jenis sampah. Pengetahuan pembagian jenis sampah penting dilakukan agar setiap warga atau masyarakat mampu memilah sampah berdasarkan jenisnya. Secara umum, sampah dibagi menjadi dua jenis yaitu sampah organik dan sampah anorganik atau non-organik (Hikmariyani dkk., 2021). Sampah organik merupakan jenis sampah yang mudah terurai secara alami (*degradable*) karena sampah jenis organik berasal dari makhluk hidup seperti dedaunan dan sampah dapur, sehingga dapat dimanfaatkan menjadi pupuk alami di bidang pertanian (Hartono, 2008; Hikmariyani dkk., 2021). Sampah anorganik atau non-organik merupakan jenis sampah kering yang sulit untuk terurai (*undegradable*) seperti karet, plastik, logam, kaleng dan lainnya, sehingga biasanya hanya dimanfaatkan untuk di jual kepada pengepul sampah (Hartono, 2008; Hikmariyani dkk., 2021)

Sampah dapat dibagi kedalam beberapa kategori berdasarkan sumber pengklasifikasiannya menurut Chandra (2007), antara lain :

1. Berdasarkan dapat atau tidak dibakar
 - a. Mudah terbakar. Contohnya adalah kertas, plastik, daun kering dan kayu.
 - b. Tidak mudah terbakar. Contohnya adalah kaleng, besi, gelas dan lain- lainnya.
2. Berdasarkan dapat atau tidaknya proses pembusukan
 - a. Mudah membusuk. Contohnya adalah sisa makanan, potongan daging dan lainnya
 - b. Sulit membusuk. Contohnya plastik, karet, kaleng dan lain sebagainya.
3. Berdasarkan ciri atau karakteristik sampah
 - a. *Garbage*, yaitu sampah yang terdiri atas zat-zat yang mudah membusuk dan dapat terurai dengan cepat. Khususnya jika cuaca panas, proses pembusukan sering kali menimbulkan bau busuk. Sampah jenis ini dapat ditemukan di tempat pemukiman, rumah makan, rumah sakit, pasar dan lain sebagainya.
 - b. *Rubbish*, jenis sampah ini dibagi menjadi dua: yaitu jenis sampah rubbish yang mudah terbakar dan yang tidak mudah terbakar.
 - c. *Ashes*, yaitu jenis sampah dari semua sisa pembakaran dari mesin industri.
 - d. *Street sweeping*, yaitu aneka sampah dari jalan atau trotoar akibat aktivitas mesin atau manusia.
 - e. *Dead animal*, yaitu sampah dari jenis bangkai binatang besar seperti anjing, kucing, dan lainnya yang mati akibat kecelakaan atau mati secara alamiah.
 - f. *House hold refuse*, yaitu jenis sampah campuran semisal garbage, ashes, rubbish yang berasal dari perumahan atau pemukiman.
 - g. *Abandoned vehicle*, yaitu jenis sampah yang berasal dari bangkai kendaraan.

- h. *Demolition waste*, yaitu sampah yang berasal dari hasil sisa-sisa pembangunan gedung. Sampah jenis ini juga dikenal dengan *contructions waste* dan biasanya berwujud material tanah uruk, batu dan kayu.
- i. Sampah industri yaitu segala jenis residu dari sector pertanian, perkebunan dan industrial
- j. Santage solid, yaitu jenis sampah terdiri dari benda-benda solid atau kasar yang biasanya berupa zat organik pada pintu masuk pengolahan limbah cair.
- k. Sampah khusus atau sampah yang memerlukan penanganan khusus seperti kaleng dan zat radioaktif

Anak

Anak merupakan bagian kecil dari warga masyarakat, jika bagian kecil ini diajarkan terkait pengelolaan sampah serta juga diajarkan konsep merawat lingkungan tetap bersih, maka diharapkan bagian kecil ini dapat menularkan atau membagikan ilmunya kepada yang lain agar seiring berjalannya waktu terbentuk suatu masyarakat yang memiliki wawasan mahir dalam menjaga lingkungan mulai dari pengelolaan sampah dengan baik. Beberapa aspek yang berkaitan dengan anak menurut Susanto (2011) yang perlu diketahui diantaranya yaitu:

1. Anak suka meniru, bukan hanya orang tua yang dapat ditiru oleh anak namun anak-anak juga mampu meniru dari lingkungan sekitarnya seperti teman sebaya, saudara yang lebih dewasa, hal yang dilihat dari media sosial atau televisi dan lainnya. Oleh karena itu orang tua, pendidik maupun pengarah anak harus memberikan contoh nyata atau keteladanan yang baik pada anak. Hal ini juga berlaku dengan pengelolaan sampah, anak yang hidup di lingkungan yang terbiasa mengelola sampah dengan baik akan terbiasa mengelola sampah tanpa diminta atau disuruh.
2. Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu wajar apabila aktivitas sehari-hari anak lebih banyak bermain daripada belajar. Hal ini yang mendasari bahwa pendekatan yang dilakukan kepada anak-anak juga harus sesuai dengan perspektif anak, orang tua atau orang-orang di sekitarnya tidak bisa memaksakan sesuatu kepada anak secara frontal. Hikmah-hikmah yang dapat diambil dari proses bermain pada anak bagi pembentukan sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak seperti anak dapat menyadari keteraturan, peraturan, dan pelatihan menjalankan komitmen, anak belajar menyelesaikan masalah dari yang termudah hingga tersulit, anak berlatih untuk sabar, anak berlatih untuk bersaing dan membentuk motivasi serta harapan, dan terakhir anak sejak dini dapat belajar menghadapi resiko.
3. Anak masih berkembang, tahap tumbuh kembang anak tidak hanya tumbuh dari segi fisik melainkan dari segi psikologis hingga intelegensi. Perkembangan pada anak adalah bertambahnya struktur, fungsi, dan kemampuan anak yang lebih kompleks meliputi kemampuan sensori (kemampuan mendengar, melihat, meraba, merasa dan

mencium), gerak atau motorik (terdiri dari gerak kasar, gerak halus dan gerak kompleks) yang dapat dikembangkan menurut Khadijah dan Amelia (2020) menggunakan metode belajar (bermain, karya wisata, demonstrasi, proyek atau pemberian tugas) kepada anak, komunikasi dan interaksi, kognitif (kemampuan mengenal, membandingkan, mengingat, memecahkan masalah dan kecerdasan), bersosialisasi dan kemandirian, kreativitas dan moral spiritual.

Tahap pertumbuhan sejak konsepsi sampai usia 18 tahun secara singkat digambarkan sebagai berikut :

- a. Masa pralahir atau konsepsi yaitu masa mudgah atau pembuahan hingga kehamilan delapan minggu.
 - b. Masa bayi yaitu masa sejak lahir sampai dengan usia satu tahun.
 - c. Masa balita yaitu mulai usia satu sampai tiga tahun.
 - d. Masa prasekolah yaitu anak yang berusia empat sampai lima tahun.
 - e. Masa sekolah dasar yaitu anak berusia enam sampai dengan 12 tahun.
 - f. Masa remaja yaitu masa pada saat anak berusia 12-18 tahun.
4. Anak-anak tetaplah anak-anak, sehingga pola pikir dan fisiknya juga berbeda dengan orang dewasa. Selama orang tua atau orang disekitarnya memberikan alasan yang jelas atas setiap larangan atau perintah, anak akan mengerti. Berbagai hal yang dapat dilakukan untuk menghadapi anak-anak yaitu memberikan perintah yang jelas, buat batasan menurut (Nevid, 2021) dan memberikan peringatan lebih awal.
 5. Anak adalah kreatif, dunia anak merupakan dunia kreativitas. Kehilangan dunia anak merupakan ancaman bagi punahnya kreativitas anak seperti hilangnya nilai-nilai dan kreativitas sosial yang genuine, murni atau alami. Hal ini disebabkan karena kreativitas melibatkan interaksi otak, perasaan dan gerak terhadap sesama.
 6. Anak masih polos, untuk menanamkan perilaku atau kebiasaan yang baik tentunya haruslah dimulai dari kebiasaan dalam keluarga. Pilihan kata-kata yang tepat dan nada bicara perlu di perhatikan apabila ingin mengkritik anak.
 7. Tumbuhkan rasa percaya diri anak dengan menggunakan beberapa teknik seperti mengatakan sayang minimal satu kali dalam sehari, tanggapilah keluhan anak secara serius, biarkan anak melakukan kesalahan, tertawa bersama anak, pujilah usaha anak, biarkan anak mengerjakan tugas sederhana, jaga rahasia anak, sediakan waktu berkualitas dengan anak, bantu anak berpenampilan dan berperilaku yang baik, dan memperkenalkan anak pada berbagai kegiatan.
 8. Kenali karakter anak dengan melakukan beberapa upaya seperti kenali potensi anak, berikan stimulasi yang tepat, berikan dukungan, berikan pujian, ajak anak untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya, arahkan anak, doronglah anak untuk belajar.
 9. Pahami dunia anak.

10. Melibatkan anak untuk membuat dan menerapkan peraturan yang telah ditentukan bersama.

Berdasarkan pada aspek-aspek yang berkaitan dengan anak di atas, maka pengenalan pengelolaan sampah harus sesuai dengan aspek-aspek menurut Susanto (2011) di atas agar mudah diterima oleh anak. Maka pengenalan atau pelatihan pengelolaan sampah dibuat berbasiskan pada kreativitas. Pengembangan dengan berbasiskan pada kreativitas pada anak usia dini juga sangat penting dikembangkan, karena anak usia dini merupakan masa golden age atau usia emas yang merupakan pondasi bagi perkembangan di usia selanjutnya (Fakhriyani, 2016).

Pengenalan pengelolaan sampah berbasis kreativitas sejak dini diharapkan mampu memutuskan kebiasaan dari generasi sebelumnya yang mayoritas terbiasa untuk membuang sampah ke TPA dan membakar sampah. Selain itu, pengenalan sejak dini juga dapat meningkatkan keberhasilan pelatihan yang diberikan karena anak-anak masih dalam tahap tumbuh kembang yang terbilang pesat menurut Diklat (2020) dibandingkan dengan tahap perkembangan lainnya, masa usia dini dimulai sejak anak lahir sampai dengan usia enam tahun. Periode ini juga sering disebut sebagai periode keemasan atau golden periode, pada periode ini otak anak sebagai faktor pembentuk kecerdasan. Pada periode ini juga waktu anak sebagian besar dihabiskan untuk bermain. Oleh karena itu, penanaman kebiasaan pengelolaan sampah baik dilakukan sejak dini. Suri (2022) menyatakan bahwa pembentukan karakter untuk menanamkan pendidikan, kepribadian, dan moral kepada anak usia dini menjadi lebih baik karena dapat membentuk karakter bangsa.

Kreativitas

Aditya (2013) mendefinisikan kreativitas merupakan hasil berpikir dalam cara-cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan masalah yang unik. Secara umum kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan hal baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Mariyana (2008) memaparkan bahwa kreativitas merupakan hasil dari kemampuan anak dalam menciptakan karya seni baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan hasil seni yang ada sebelumnya. Kreativitas anak dalam kegiatan berpikir tingkat tinggi sehingga mengimplikasikan terjadinya proses eskalasi kemampuan berpikir, hal ini ditandai dengan integritas dalam setiap tahap perkembangan dan kemampuan kreativitas anak usia dini.

Ciri kreativitas menurut Guilford dalam Munandar (2009) ciri-ciri kreativitas yang dimiliki oleh individu yang kreatif dibedakan menjadi dua yaitu pertama, ciri kognitif (aptitude) yang berhubungan dengan kognisi, proses berpikir yang meliputi kelancaran,

kelenturan (Fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir dan elaboration (mengembangkan, memperkaya, dan memperinci) suatu gagasan. Kedua yaitu ciri afektif (non-aptitude) yang berkaitan dengan sikap atau perasaan yang meliputi rasa ingi tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko dan sifat menghargai. Kedua ciri ini diperlukan agar perilaku kreatif dapat terwujud (Sitepu, 2019).

Kemampuan kreativitas bukanlah suatu anugrah yang bersifat statis, tetapi dapat dilatih dan dikembangkan (Sitepu, 2019). Namun tidak semua individu mampu mengasah kemampuan kreativitasnya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, menurut Sitepu (2019) cara berpikir kreatif atau kemampuan kreativitas perlu ditanamkan dan dikembangkan sejak dini baik melalui pendidikan formal maupun informal dalam kehidupan sehari-hari. Melalui implementasi metode proses pembelajaran yang kreatif, maka setiap individu dapat terbiasa untuk bertindak mengatasi berbagai bentuk persoalan atau masalah dalam pembelajaran (Sitepu, 2019).

Manfaat pengembangan kreativitas sejak dini menurut Sumanto (2005) diantaranya yaitu kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri, kreativitas untuk memecahkan suatu masalah, kreativitas memuaskan diri, kreativitas untuk menumbuhkan kualitas hidup, kreatif kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan masalah yang kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan formal dan kreativitas dengan menyibukkan diri secara kreatif dapat bermanfaat untuk memberikan kepuasan pada individu.

Penanaman kreativitas sejak dini didasari oleh beberapa faktor seperti dengan berkreasi individu dapat mewujudkan dirinya, kreativitas sebagai manifestasi dari fungsi yang baik pada seseorang, kreativitas berpikir kreatif sebagai kemampuan melihat berbagai macam kemungkinan untuk menyelesaikan masalah, individu yang menyibukkan dirinya secara kreatif bermanfaat bagi dirinya sendiri dan lingkungan, kreativitas menumbuhkan kualitas hidup (Munandar, 2009). Kreativitas dapat berkembang apabila pembelajaran yang dilaksanakan memiliki kriteria-kriteria yang dikemukakan oleh Moeslichatoen, (2004) sebagai berikut ini :

- a. kegiatan belajar yang bersifat menyenangkan
- b. Pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain
- c. Mengaktifkan anak
- d. Memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan
- e. Pembelajaran dalam bentuk kegiatan yang konkret

Pengembangan kreativitas pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, contohnya dengan 1) mendongeng yang dapat meningkatkan daya khayal anak, 2) menggambar memberikan kesempatan anak untuk menyampaikan yang ingin

disampaikan serta dapat pula meningkatkan daya imajinasi anak, 3) berolahraga dapat membantu meningkatkan kemampuan fisik-motorik anak, 4) bermain baik bermain peran maupun dengan menggunakan alat-alat seperti alat peraga atau alat musik dapat meningkatkan anak dalam menemukan hal baru, 5) permainan tulisan tempel mendorong anak untuk dapat berpikir aktif dan kreatif, 6) *playdough* dapat membantu anak untuk dapat mengeksplor lingkungannya serta meningkatkan daya imajinasi dan alat bermain lainnya (Fakhriyani, 2016). Metode permainan juga dapat meningkatkan kreativitas anak dengan menyelesaikan kegiatan (Devi, 2014). Lerin (2009) menyatakan bahwa memberikan permainan yang memerlukan daya kreativitas pada anak diperlukan agar otak anak dapat berkembang dengan baik sehingga anak dapat menjadi cerdas.

Oleh karena itu, pentingnya dilakukan pengenalan pengelolaan sampah sejak dini pada anak-anak menggunakan pendekatan atau berbasis kreativitas. Hal ini juga dapat menjadi bekal untuk anak dalam mengatasi beragam persoalan kehidupan yang nyata baik yang sedang terjadi seperti permasalahan sampah maupun yang akan datang (Sitepu, 2019).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *cross sectional* yang dilaksanakan pada bulan Juli 2023 di Desa Sompok. Partisipan dalam penelitian ini merupakan anak-anak yang sedang menempuh pendidikan sekolah dasar (SD) yang berumur mulai dari lima sampai dengan tujuh tahun. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *non-probability sampling* berupa *quota sampling*. Adapun jumlah partisipan dalam penelitian ini yaitu 15 anak SD yang tinggal di RT. 05, Desa Sompok.

Pelatihan yang diberikan kepada anak-anak berdasarkan pada modul "Pelatihan Pengelolaan Sampah Berbasis Kreativitas pada Anak-anak" yang telah disusun oleh peneliti sebelum penelitian ini dilakukan. Jenis pengumpulan data pada penelitian ini terbagi menjadi dua tahap yaitu pertama, *pre-test* yang dilakukan sebelum diberikannya pelatihan untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman anak terkait dengan pengelolaan sampah. Kedua, *post-test* yang dilakukan sesudah diberikannya pelatihan untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman anak terkait dengan pengelolaan sampah.

Teknik analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu menggunakan Uji-T dengan dibantu program *Statistical program for Social Science* (SPSS). Uji-T dilakukan bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan pengetahuan dan pemahaman anak terkait dengan pengelolaan sampah pada anak sebelum dan sesudah dilakukan

pelatihan. Etika penelitian dalam penelitian ini yaitu *inform consent* berupa kontrak pelatihan yang diberikan kepada anak dan surat persetujuan dari orang tua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pelatihan pengelolaan sampah berbasis kreativitas diukur melalui perbandingan tingkat kepedulian akan sampah peserta sebelum dan sesudah pelatihan dengan menggunakan skala kepedulian akan sampah. Adapun pengolahan data hasil perbandingan dari pelatihan dilakukan secara kuantitatif menggunakan uji statistik dengan program SPSS 23 melalui rumus uji-T. Berdasarkan hasil keseluruhan kegiatan pelatihan yang dilakukan, didapati bahwa terjadi peningkatan tingkat kepedulian akan sampah peserta. Hal ini dibuktikan dengan nilai pre-test dan post-test peserta naik dengan nilai mean -17,860, standar deviasi 13,544 dan t -3,778 dengan sig. (2-tailed) .006. Berikut hasil uji statistik menggunakan dengan uji t dapat dilihat pada Tabel 1.

Table 1

Table Mean, Std. Deviation, t, and sig.

Pair 1	Mean	Std. Devia	t	Sig
Pretest		tion		
-	-	13,544	-	.00
Posttest	17,860		3,778	6

Hasil analisis uji t yang telah dilakukan menghasilkan bahwa hipotesis diterima. Artinya ada perbedaan pengetahuan dan pemahaman anak terkait dengan pengelolaan sampah sebelum dan sesudah diberikannya pelatihan pengelolaan sampah menggunakan modul pelatihan pengelolaan sampah berbasis kreativitas pada anak-anak. Pelatihan yang sesuai dengan karakteristik anak akan lebih mudah untuk diterima dan dimengerti oleh anak. Hal ini didukung oleh pembuatan modul yang disesuaikan dengan aspek-aspek yang berkaitan dengan anak seperti dunia anak adalah dunia bermain, anak suka meniru, dunia anak merupakan dunia kreativitas dan anak masih dalam tahap tumbuh kembang dari segi fisik, psikologis serta intelegensi (Susanto, 2011).

Pelatihan yang diberikan kepada anak bertujuan agar anak mampu menyelesaikan permasalahan sampah yang terjadi di lingkungan tempat tinggalnya, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak terkait dengan jenis, pengelolaan serta memanfaatkan sampah. Selain itu, anak yang mampu mengelola dan mengolah sampah menggunakan kemampuan kreativitasnya menjadi sesuatu yang berguna atau

memiliki nilai ekonomis yang dapat diperjualbelikan akan mengurangi jumlah sampah sehingga tidak mencemari lingkungan tempat tinggal dan sekitarnya. Sejalan dengan Aditya (2013) mendefinisikan kreativitas merupakan hasil berpikir dengan cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan masalah yang unik.

Kemampuan kreativitas bukanlah suatu anugrah yang bersifat statis, tetapi dapat dilatih dan dikembangkan (Sitepu, 2019). Oleh karena itu, kemampuan kreativitas perlu diasah sejak dini dalam kehidupan sehari-hari. Pelatihan berbasis kreativitas yang diberikan sejak dini kepada anak-anak didasarkan kepada tahap tumbuh kembang anak di awal kehidupan, dikarenakan pada tahap ini anak berkembang secara pesat baik pada kemampuan kognitif, psikis dan fisik. Pengembangan yang berbasis pada kreativitas pada anak usia dini juga sangat penting dikembangkan, karena anak usia dini merupakan masa *golden age* atau usia emas yang merupakan pondasi bagi perkembangan di usia selanjutnya (Fakhriyani, 2016). Perkembangan pada anak adalah bertambahnya struktur, fungsi dan kemampuan anak yang lebih kompleks meliputi kemampuan *sensori* (kemampuan mendengar, melihat, meraba, merasa dan mencium), gerak atau motorik (terdiri dari gerak kasar, gerak halus dan gerak kompleks) yang dapat dikembangkan menurut Khadijah dan Amelia (2020) menggunakan metode belajar (bermain, karya wisata, demonstrasi, proyek atau pemberian tugas) kepada anak, komunikasi dan interaksi, kognitif, bersosialisasi, kemandirian, kreativitas dan moral spiritual (Susanto, 2011).

Sitepu (2019) cara berpikir kreatif atau kemampuan kreativitas perlu ditanamkan dan dikembangkan sejak dini baik melalui pendidikan formal maupun informal dalam kehidupan sehari-hari. Melalui implementasi metode proses pembelajaran yang kreatif, maka setiap individu dapat terbiasa untuk bertindak mengatasi berbagai bentuk persoalan atau masalah dalam pembelajaran (Sitepu, 2019). Metode pembelajaran berbasis kreativitas pada anak memiliki banyak cara seperti belajar sambil bermain, belajar menggunakan alat peraga dan melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu mendongeng yang dapat meningkatkan daya khayal anak, menggambar memberikan kesempatan anak untuk menyampaikan yang ingin disampaikan serta dapat pula meningkatkan daya imajinasi anak, berolahraga dapat membantu meningkatkan kemampuan fisik-motorik anak, bermain baik bermain peran maupun dengan menggunakan alat-alat seperti alat peraga atau alat musik dapat meningkatkan anak dalam menemukan hal baru, permainan tulisan tempel mendorong anak untuk dapat berpikir aktif dan kreatif, *playdough* dapat membantu anak untuk dapat mengeksplor lingkungannya serta meningkatkan daya imajinasi dan alat bermain lainnya (Fakhriyani, 2016). Devi (2014) menyatakan bahwa metode permainan juga dapat meningkatkan kreativitas anak dengan menyelesaikan kegiatan.

Pelatihan disajikan dengan menggunakan beberapa teknik diantaranya pertama, *roleplay* yang memungkinkan seseorang untuk mendapatkan berbagai macam pengalaman sesuai dengan peran yang didapatkan dalam metode ini (Maier dkk., 2007). Penggunaan teknik *roleplay* dalam pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak melalui pengambilan peran. Anggraeni (2018) menyatakan bahwa metode *roleplay* telah memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap peningkatan hasil pembelajaran.

Kedua, kegiatan bermain menggunakan alat peraga. Metode pembelajaran sambil bermain mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Darmadi, 2018). Adapun manfaat belajar menggunakan alat peraga yaitu meningkatkan sensor motorik anak, mengurangi cara pembelajaran yang bersifat *verbalisme* yang membosankan bagi anak jika dilakukan dalam jangka waktu yang lama dan meningkatkan interaksi antara penyaji materi dengan audien. Darmadi (2018) menyatakan bahwa manfaat bermain dan belajar yaitu menyingkirkan keseriusan yang menghambat proses belajar, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak orang terlibat secara penuh dalam proses belajar, meningkatkan proses belajar. Penerapan metode bermain sambil belajar dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak (Darmadi, 2018).

Ketiga, kolase merupakan aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis dengan menempelkan bahan yang telah ditentukan (Sumanto, 2005). Pelatihan menggunakan teknik ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik dengan mengeksplor keterampilan yang dimiliki serta meningkatkan rasa semangat anak dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, bahan-bahan yang digunakan dalam pelatihan berupa sampah bertujuan untuk membiasakan anak memanfaatkan kembali sampah-sampah yang ada di lingkungan sekitar

KESIMPULAN

Pelatihan pengelolaan sampah berbasis kreativitas pada anak-anak di RT.05 desa sompok merupakan upaya untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman anak terkait jenis sampah, pengelolaan sampah dan pemanfaatan sampah menjadi sesuatu yang berguna serta dapat diperjualbelikan. Selain itu, pelatihan pengelolaan sampah pada anak juga sebagai upaya untuk mengurangi jumlah sampah dan sebagai tata cara menjaga lingkungan agar tetap terjaga kebersihannya. Hasil analisis uji t yang telah dilakukan menghasilkan bahwa hipotesis diterima. Artinya ada perbedaan pengetahuan dan pemahaman anak terkait dengan pengelolaan sampah sebelum dan sesudah diberikannya pelatihan pengelolaan sampah menggunakan modul pelatihan pengelolaan sampah berbasis kreativitas pada anak-anak.

Rekomendasi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian menggunakan variabel yang serupa atau menjadikan modul “Pelatihan pengelolaan sampah berbasis kreativitas pada anak-anak” sebagai acuan pelatihan sebagai upaya mengatasi permasalahan sampah di lingkungan sekitar, diharapkan dapat meeningkatkan jumlah responden agar hasil penelitian yang akan dilakukan dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode pembelajaran berbasis kreativitas lainnya agar memperoleh hasil yang bervariasi, dengan catatan metode-metode yang akan digunakan disesuaikan dengan karakteristik partisipan.

DAFTAR PUSTAKA

Adminwarta. (2022). Pemkot Yogya Bakal Wajibkan Pemilahan Sampah. *Portal Berita Pemerintah Kota Yogyakarta*.

- Anggraeni, A. D. (2018). Metode Role Playing d alam Pembelajaran Profesi Kependidikan. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 8(1), 29–35. <https://doi.org/10.23960/jpp.v8.i1.201804>
- Asnifatima, A., Irfan, A. M., & Putri, K. A. (2018). Pemberdayaan masyarakat melalui pengelolaan sampah rumah tangga di Desa Cimanggu Satu. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 226–228.
- Chandra, B. (2007). *Pengantar kesehatan lingkungan*. EGC.
- Darmadi. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. GUEPEDIA.
- Devi, F. P. (2014). *Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok B2 DI TK ABA Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–199.
- Hartono, R. (2008). *Penanganan dan Pengolahan Sampah*. Penebar Swadaya Grup.
- Haryati, S. R., & Sasongko, T. B. (2019). *Pelatihan produk kerajinan dari daur ulang sampah*.
- Hikmariyani, A., dkk (2021). *Realisasi Tri Dharma Perguruan Tinggi Di Tengah Pandemi Covid 19*. LP2M UIN SGD Bandung.
- Ismail, M. J., (2021). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Menjaga Kebersihan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(1). p-ISSN : 2623-2359, 60-62.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Prenada Media.
- Lerin, C. (2009). *105 Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan & Kreativitas Buah Hati*. TransMedia.
- Kurniasih, W. (2021). *13 Contoh Masalah Sosial di Indonesia*. Gramedia Blog.
- Mariyana, R. (2008). *Pembelajaran Kreativitas Bagi Anak Usia Dini*. Depdiknas: DIKTI.
- Moeslichatoen. (2004). *Pembelajaran Kreativitas Bagi Anak Usia Dini*. Rineka Cipta.

Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.

Nevid, J. S. (2021). *Perkembangan Anak: Konsepsi dan Aplikasi Psikologi (Terjemahan : M. Chozim)* (Rizal (ed.)). Nusamedia.

Pusat Pengendalian Pembangunan Ekoregion Bali dan Nusa Tenggara. (2015). Sampah meningkatkan perekonomian rakyat kecil. *KEMENTERIAN LINGKUNGAN HIDUP DAN KEHUTANAN – REPUBLIK INDONESIA*.

Rahmah, A. (2022, April). 7 Contoh masalah sosial di Indonesia dan faktor penyebabnya. *Detikedu*.

Rhani, A. R. M. (2022). *10 Contoh permasalahan sosial yang terjadi di Indonesia*. Zenius.

Sitepu, A. S. M. B. (2019). *Pengembangan Kreativitas Siswa*. GUEPEDIA.

Soetomo. (2013). *Masalah sosial dan upaya pencegahannya*. Pustaka Pelajar.

Sulistiyani, A. T., & Wulandari, Y. (2017). Proses pemberdayaan masyarakat Desa Sitimulyo, Kecamatan Piyungan, Kabupaten Bantul dalam pembentukan kelompok pengelola sampah mandiri. *Indonesian Journal of Community Engagement*, 2(2), 147–150.

Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak Tk*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Suri, D. (2022). Penanaman Karakter Anak Usia Dini melalui Lagu Anak-anak Daerah Lampung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1035–1043. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1659>

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.