

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Dalam pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no.20/2003 ayat 1 disebutkan bahwa “yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun”. Bredekamp dalam Fadhillah (2014:18) membagi anak usia dini menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok bayi hingga usia 2 tahun, kelompok 3 hingga 5 tahun dan kelompok 6 hingga 8 tahun. Jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang mempunyai pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik.

Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan di masa ini anak mengalami lompatan perkembangan yang sangat pesat. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Pada masa ini juga mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantung pada masa yang akan datang. Pada masa ini anak terjadi kematangan fungsi fisik dan sosial emosional yang siap menerima segala rangsangan

baik dari dalam lingkungan ataupun diluar lingkungan.Maka seharusnya masa ini merupakan masa yang paling tepat dalam mengembangkan dan meningkatkan berbagai aspek perkembangannya

2. Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Fadhillah,2014:65)

Pendidikan anak usia dini dapat didefinisikan sebagai pendidikan yang diberikan kepada anak yang berusia 0-6 atau 8 tahun yang berproses pada pembinaan pertumbuhan dan perkembangan anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, kognitif, emosional dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Mansur, 2007:88-89)

B. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas

Menurut Munandar(2009:12) kreativitas adalah “hasil interaktif antara individu dengan lingkungannya, kemampuan membuat ide atau produk baru berdasarkan pengalaman,konsep,dan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya yang diperoleh dari lingkungan sekolah ataupun keluarga”. Popi (2008 :15) mengatakan “bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam persenian atau dalam memecahkan masalah dengan metode-metode baru”.

Selaras dengan yang dikemukakan oleh Moreno dalam Slameto yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya(Hartati dalam Sit,2016:2)

Dari beberapa definisi teori yang telah dikemukakan di atas dapat diartikan bahwa kreatifitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menciptakan suatu produk atau gagasan yang baru yang memiliki nilai seni dimana hasil tersebut didapat melalui proses kegiatan dan pemikiran, imajinasi serta dari pengalaman sebelumnya dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain.

2. Hubungan Kreatifitas dengan Intelegensi

Beberapa ahli mendefinisikan pengertian intelegensi dengan pengertian yang beragam antara lain adalah:

Jamaris(dalam Sit,2016:2) mendefinisikan intelegensi sebagai sesuatu yang merupakan interaksi aktif antara kemampuan yang dibawa sejak lahir dengan pengalaman yang diperoleh dari lingkungan yang menghasilkan kemampuan individu untuk memperoleh, mengingat dan menggunakan pengetahuan, mengerti makna dari konsep kongkrit dan konsep abstrak, memahami hubungan-hubungan yang ada diantara objek, peristiwa, ide dan kemampuan dalam menerapkan semua hal tersebut di atas untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapapengertian intelegensi menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan intelegensi terdapat hubungan antara keduanya, sebab kreativitas adalah penciptaan suatu produk atau gagasan dari sebuah kegiatan atau pemikiran yang berasal dari pengalaman atau kemampuan yang diperoleh sebelumnya.

Usia 2-7tahun merupakan masa perkembangan kognitif anak pada fase praoperasional dimana perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan obyek-obyek dunia, pemikirannya masih egosentris dan sentrasi (Fadhillah,2014:109).. Kreativitas atau fantasi yang hadir dalam masa praoperasional hadir dalam berbagai kegiatan anak, baik pada waktu berbicara,bermain ataupun melakukan suatu kegiatan yang lain.

Dengan demikian, setiap anak yang kreatif memiliki intelegensi yang tinggi. Namun anak yang memiliki intelegensi yang tinggi belum

tentu kreatif, karena tidak semua orang dengan intelegensi yang tinggi merupakan pencipta (sit,2016:6)

3. Ciri-Ciri Anak Kreatif

Menurut Sit (2016:8) mengatakan bahwa:

Dunia anak adalah dunia kreatifitas dengan kecerdasan yang dimiliki. Kemampuan otak berfikir mempengaruhi seseorang untuk berfikir kreatif. Kemampuan berfikir kreatif adalah kemampuan otak untuk berfikir secara divergen yaitu kemampuan berfikir untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang dihadapi, sedangkan perasaan atau kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas

Suyanto(2005dalam, sit,2016:9) mengemukakan bahwa perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri berikut:

1. Senang menjajaki lingkungannya.
2. Mengamati dan memegang segala sesuatu; eksplorasi secara ekspansif dan eksekutif.
3. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan dengan tanpa henti.
4. Menyatakan fikiran dan perasaannya dengan spontan.
5. Suka bertualang; selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
6. Suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
7. Jarang merasa bosan,selalu ada saja hal yang ingin dilakukan.
8. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Lebih lanjut Ihat Hatimah (dalam Susanto, 2014) mengemukakan beberapa bentuk kreatifitas pada anak usia dini pada table di bawah ini:

Tabel 31

Bentuk kreatifitas pada anak usia dini

No	Aspek	Bentuk Kreatifitas	Ciri-Ciri
1.	Berfikir Kreatif	<p>a. Berfikir luwes</p> <p>b. Berfikir orisinil</p> <p>c. Berfikir terperinci</p> <p>d. Berfikir menghubungkan</p>	<p>Mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat yang sama.</p> <p>Anak mampu mengimajinasikan bermacam fungsi benda, mampu mengungkapkan jawaban yang baru.</p> <p>Anak mampu mengembangkan ide yang variasi, mampu mengerjakan dengan tekun, mampu menyelesaikan tugas dengan terperinci.</p> <p>Anak memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat dan memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa sekarang.</p>

2.	Aspek Sikap	<p>a. Rasa ingin tahu</p> <p>b. Ketersediaan menjawab pertanyaan</p> <p>c. Keterbukaan</p> <p>d. Percaya diri</p> <p>e. berani mengambil resiko</p>	<p>Anak senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal baru.</p> <p>Tertarik untuk memecahkan masalah-masalah yang baru</p> <p>Anak senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain.</p> <p>Berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi.</p> <p>Anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan</p>
3.	Aspek karya	a. Permainan	<p>Anak berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan.</p> <p>Anak mampu menyusun</p>

		b. Karangan	karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.
--	--	-------------	--

Ciri-ciri yang telah dijelaskan di atas dapat membantu kita selaku sebagai orang tua atau pendidik/guru untuk mengidentifikasi anak/peserta didik kita. Dengan demikian kreatifitas yang terdapat di dalam dirinya dapat dikembangkan secara optimal. Jika hal ini terabaikan oleh lingkungan sekitarnya maka mereka akan mengalami hambatan dalam mengembangkan diri/potensinya dikemudian hari (Sit, 2016:10)

4. Faktor pendukung dan penghambat kreativitas

a. Faktor pendukung kreativitas anak

1. Faktor internal

Pribadi anak itu sendiri dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak antara lain: 1) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu. 2) Keterbukaan terhadap pengalaman hidup. 3) Evaluasi internal, yaitu kemampuan pribadi dalam menilai hasil karya dan mau menerima kritik dan saran dari orang lain

2. Faktor eksternal (Lingkungan)

Lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Kebudayaan dapat meningkatkan kreativitas jika kebudayaan itu memberikan kesempatan yang adil bagi peningkatan kreativitas yang dimiliki seluruh anggota masyarakat. Lingkungan keluarga juga berperan penting dalam meningkatkan kreativitas anggota keluarga tersebut, lingkungan pendidikan yaitu sekolah merupakan lingkungan dimana peserta didik mendapatkan pengalaman dalam bidang akademik. Pada dasarnya semua lingkungan mempunyai peran penting dalam meningkatkan kreativitas anak asalkan dalam kondisi yang baik.

b. Faktor penghambat kreativitas

Dalam peningkatan kreativitas seorang anak dapat terhambat oleh hal-hal sebagai berikut:

1) Evaluasi

Rogers menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun akan mengurangi kreativitas anak (Munandar, 2012: 223-224). Kritik atau penilaian positif apapun, walaupun dalam bentuk pujian akan dapat membuat anak kurang kreatif, jika pujian itu memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai. Misalnya guru

memberikan evaluasi dalam bentuk angka dan tidak memberikan penjelasan serta umpan balik positif (Sit,2016:23)

2) Hadiah

Munandar (1999:163)mengatakan bahwa:

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak terpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan menurun.

Menurut Djamarah (2005:193) menjelaskan bahwa “Reward adalah salah satu alat pendidikan. Sebagai alat yang mempunyai arti penting dalam pembinaan watak anak didik”. Purwanto (1995:182) Reward adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.

Dengandemikian dapat disimpulkan bahwa pemberian hadiah dapat diberikan kepada anak sebagai penghargaan atas hasil karya yang mereka lakukan tidak harus berupa barang namun bisa diberikan dalam bentuk verbal berupa pujian, senyuman, ajungan jempol namun pemberian hadiah yang berlebihan dapat menurunkan motivasi instrinsik dan kreativitas akan menurun.

3) Persaingan

Persaingan antar teman atau kompetisi akan menghambat kreativitas anak karena dalam persaingan ada penilaian hasil karya dan pemberian hadiah bila ada hasil arya yang dianggap kurang bagus.

4) Lingkungan yang membatasi

Lingkungan yang membatasi semua aktifitas anak dapat menghambat kreativitas anak. Contohnya dalam penerapan kedisiplinan dapat menghambat kreativitas anak, anak dapat berkreasi dengan sampul buku juga berwarna-warni tapi aturan sekolah harus mendisiplinkan bahwa sampul buku harus berwarna coklat, maka akan terkekang kreatifitas anak dengan aturan yang ada.

5) **Manfaat Kreativitas**

Kreativitas memiliki manfaat besar dalam perkembangan anak diantaranya adalah:

1. Anak merasa memiliki kepuasan tersendiri disaat anak dapat menciptakan suatu permainan yang sedang ia lakukan misalnya anak merasa senang dan puas disaat sebuah kerdus dijadikan sebuah mobil-mobilan dan didorong dan di tarik selayaknya mobil sungguhan, anak merasa puas dengan hasil lukis imajinasi mereka sendiri.
2. Menjadi kreatif membuat anak lebih percaya diri dalam mengembangkan sifat sosialnya, anak merasa puas dengan apa yang telah ia lakukan.
3. Menjadi kreatif dapat berguna bagi orang lain, dapat menyumbangkan ide atau menciptakan suatu produk yang bermanfaat bagi orang lain.

C Media Pembelajaran berbasis Alam

1. Pengertian Media

Media berasal kata *Medium* yang berasal dari kata jamak yang berarti *medium* yang memiliki arti perantara Suwarna (dalam Fadhillah 2014:205), bisa juga diartikan bahwa media sebagai sesuatu yang berada ditengah-tengah. Jadi media adalah sesuatu yang berada ditengah-tengah yang menjadi perantara antara satu pihak dengan pihak lain untuk menghubungkannya dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Dalam hal ini bisa juga media disebut sebagai alat komunikasi yang menyampaikan informasi kepada orang lain.

Menurut Miarso (2007:458) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menarik perhatian, merangsang minat belajar, perasaan ingin tahu yang mendalam si peserta didik sehingga dapat mendorong kemauan yang lebih besar untuk terus belajar dengan sengaja dan bertujuan yang lebih baik lagi.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik agar peserta didik lebih perhatian, perasaan dan fikiran supaya pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan .

2. Tujuan Media dan Manfaat Pembelajaran

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik, peserta didik lebih mengetahui dan memahami serta lebih terampil dalam pembelajaran. Disamping itu, proses pembelajaran akan lebih menarik, aktif, efisien, efektif sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran mempunyai manfaat menurut Suwarna dkk (dalam Fadhillah, 2004:207) menerangkan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Pembelajaran akan lebih interaktif.
4. Jumlah waktu belajar mengajar lebih efektif.
5. Kualitas belajar siswa lebih ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat dimana saja.
7. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.

Banyak sekali manfaat media pembelajaran bagi peserta didik sehingga dalam mempersiapkan media pembelajaran untuk peserta didik hendaknya harus direncanakan sebaik mungkin agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

3. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Media pembelajaran akan dapat digunakan dengan baik apabila guru sebagai pendidik dalam proses pembelajaran mengetahui prinsip-prinsip

media pembelajaran yang akan digunakannya. Dibawah ini dijelaskan beberapa prinsip-prinsip media pembelajaran antara lain:

1. Penggunaan media pembelajaran dipandang sebagai bagian yang mendalam dalam sebuah proses pembelajaran sehingga tidak dijadikan sebagai bahan pembantu sewaktu-waktu diperlukan saja.
2. Penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran
3. Selaku pendidik guru hendaknya menguasai teknik-teknik penggunaan media pembelajaran
4. Dalam penggunaan media pembelajaran harus diatur dan diorganisasikan dengan baik agar dalam pemakaiannya tidak sembarangan.
5. Jika dalam proses belajar mengajar diperlukan lebih dari satu media pembelajaran dapat menggunakan *multiple media* sehingga dapat menguntungkan guru dan efisiensi serta lebih efektif

4. Macam-Macam Media Pembelajaran

Keberadaan media pembelajaran sangat penting sekali dalam menunjang proses kegiatan belajar anak usia dini. Dengan adanya media pembelajaran proses belajar akan lebih maksimal dikarenakan anak akan lebih perhatian dan lebih senang sehingga semangat belajar lebih terpacu. Berikut ini macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini.

a. Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang menyampaikan pesan lewat suara atau pendengaran, hanya mengandalkan kekuatan suara tanpa ada gambar contoh: radio dan kaset, tape recorder. Media audio bagi pembelajaran anak usia dini dapat bermanfaat untuk menstimulus perkembangan bahasa dan imajinasinya, tanpa melihat gambar hanya mendengarkan suara akan merangsang imajinasi anak, anak akan membayangkan apa yang dia dengar.

b. Media visual

Media visual adalah media yang mempunyai unsur gambar tanpa ada unsur suara, media ini hanya mengandalkan indera penglihatan contohnya buku gambar, komik, buku cerita bisa disebut juga media grafis yang mengkomunikasikan antara fakta dan data yang berupa tulisan-tulisan, gagasan, kata-kata. Manfaat media ini bagi pembelajaran anak usia dini lebih baik karena anak dapat melihat secara langsung pembelajaran yang diberikan namun media ini tidak tepat bagi anak penderita gangguan penglihatan.

c. Media Audiovisual

Media ini merupakan gabungan antara media audio dengan media visual yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini lebih baik dari pada kedua media yang telah dijelaskan sebelumnya dikarenakan media ini menggabungkan unsur pendengaran dan unsur penglihatan.

d. Media Permainan

Media ini sangat disenangi oleh anak-anak, dikarenakan dunia anak-anak memang dunia bermain. Media permainan merupakan sebuah alat permainan yang digunakan oleh anak-anak untuk bermain, untuk mengembangkan kreativitas, menstimulus semua aspek perkembangan. Bermain sangat bagus untuk menstimulus multivelingensi.

e. Media Bahan Alam

Media bahan alam mempunyai dua makna suku kata yaitu bahan dan alam. Bahan adalah suatu bahan yang akan dijadikan barang lain sedangkan alam adalah sesuatu yang berasal dari alam, contohnya batu, pasir, air, tanaman. Jadi media bahan alam adalah sesuatu yang berasal dari lingkungan alam sekitar yang dapat dijadikan sebuah barang yang lain yang mempunyai nilai guna atau nilai jual yang lebih tinggi. Media bahan alam dapat dijadikan media pembelajaran anak usia dini untuk menstimulus semua aspek perkembangannya.

f. Media lingkungan

Menurut Mariyana (dalam Fadhillah 2014:214) lingkungan adalah tempat atau suasana, kondisi yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Media lingkungan berarti tempat sekitar tempat tinggal yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Tempat tersebut

dapat berupa lingkungan sekitar sekolah, rumah, taman, kebun, pasar dll. Jadi media lingkungan adalah berbagai sarana dan prasarana yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga siswa dapat mencurahkan perhatiannya, bereksperimen, berkreasi sehingga

5. Media Pembelajaran berbasis Alam POPING(pohon pisang)

Media pembelajaran berbasis alam adalah semua media yang berasal dari alam yang dapat di jadikan sebagai sebuah media untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara nyata dan langsung kepada peserta didik. Media pembelajaran berbasis alam dapat berupa batu-batuan, daun-daunan, pelepah pohon pisang, pasir, air dll. Menurut Chayat (2010) bahan alam yang dapat dimanfaatkan antara lain batu-batuan, kayu, biji-bijian, daun, pelepah, bamboo, dan lain sebagainya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media bahan alam berupa pohon pisang untuk meningkatkan kreativitas anak di PPT Madani. Bentuk kreativitas dari pohon pisang dapat memanfaatkan pelepah pohon pisang sebagai alat permainan misalkan mobil-mobilan, pelepah pohon pisang dapat dipotong-potong menyerupai bentuk-bentuk yang mereka inginkan, batang daun dapat digunakan sebagai pistol-pistoln, daun pohon pisang bisa digunakan sebagai anyaman.

POPING (Pohon pisang) merupakan tanaman yang mudah tumbuh didaerah Indonesia dan daerah tropis lainnya. Dilingkungan sekitar banyak dijumpai tanaman pisang karena pohon pisang memang mudah ditanam dan

kaya akan manfaat sehingga banyak masyarakat yang menanam pohon pisang tersebut. Tanaman pisang mempunyai bagian-bagian di antaranya adalah akar, batang, daun, bunga, dan buah (Suyanti, 2012: 23-26). Dari semua bagian pohon pisang mempunyai manfaat daun, pelepah, dan buahnya peneliti berusaha mengangkat pohon pisang sebagai media kreatifitas anak usia dini di PPT Madani yang lingkungan sekitarnya banyak tumbuh pohon pisang.

D. Kerangka Berfikir

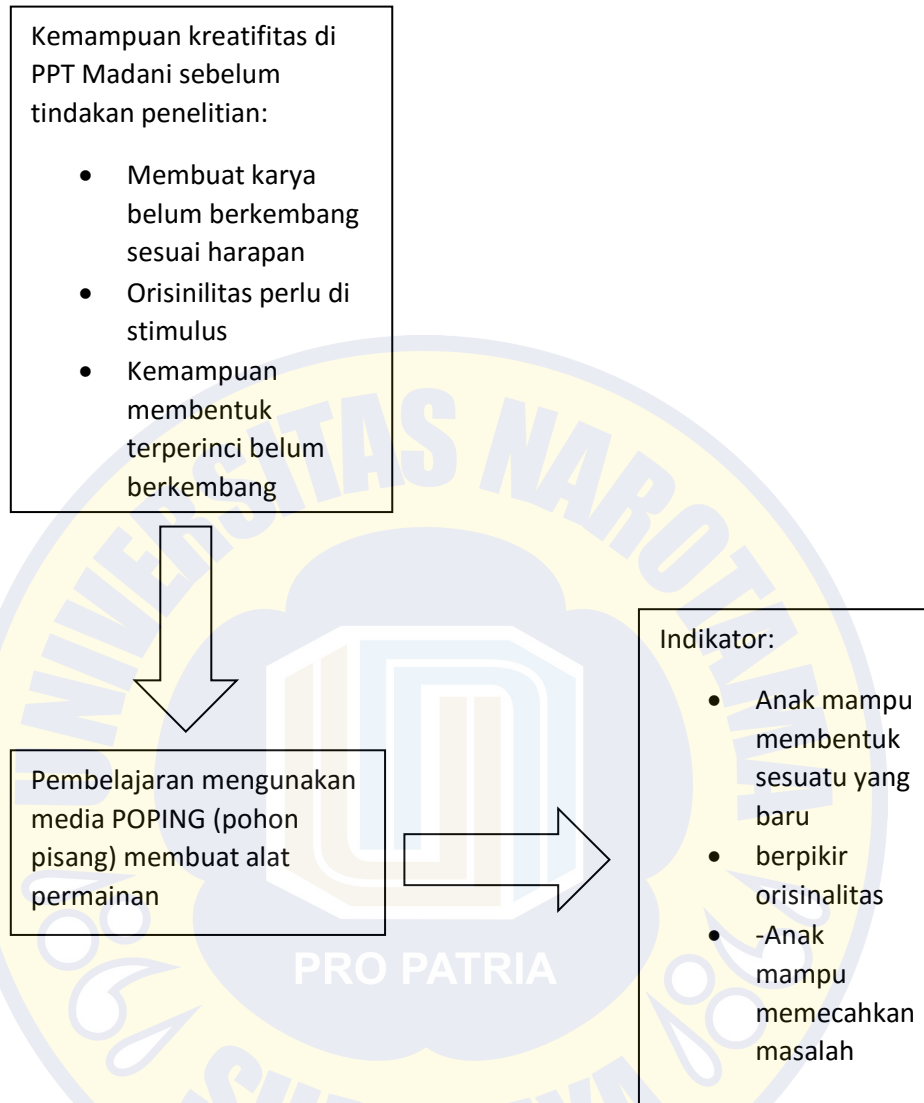
Kerangka berfikir merupakan suatu konsep yang berisikan hipotesa antara dua variable yang berbeda yaitu variable bebas dan variable terikat dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini variable terikat adalah meningkatkan kreatifitas anak usia 3-4 tahun di PPT Madani sedangkan variabel bebas adalah POPING (pohon pisang) yang merupakan salah satu bahan alam yang mudah dijumpai dilingkungan sekitar.

Menurut Munandar(2009:12) kreativitas adalah hasil interaktif antara individu dengan lingkungannya, kemampuan membuat ide atau produk baru berdasarkan pengalaman,konsep,dan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya yang diperoleh dari lingkungan sekolah ataupun keluarga.Berdasarkan keadaan tersebut peneliti berupaya meningkatkan kreativitas peserta didik di PPT Madani dengan menggunakan bahan alam yaitu POPING (pohon pisang) sehingga diharapkan peserta didik lebih dekat dengan

alam dan tidak merasa jijik lagi bila bersentuhan dengan bahan alam yang ada disekitar tempat tinggal atau lingkungan sekolah.

Dengan menggunakan media POPING(pohon pisang) anak-anak diajak membuat sebuah permainan dari pelepah pohon pisang, anak-anak dapat mengeksplor imajinasinya dan berkreasi dengan pohon pisang. Peneliti berharap dengan menggunakan media bahan alam POPING(pohon pisang) kemampuan kreativitas peserta didik di PPT Madani lebih meningkat. Anak tidak merasa jijik jika bersentuhan langsung dengan media alam khususnya POPING (pohon pisang), anak merasa memiliki dan menumbuhkan rasa empati terhadap alam sekitar khususnya POPING(pohon pisang)

Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini dijelaskan pada Gambar berikut ini.



Gambar 1

Kerangka berpikir POPING (pohon pisang)

Dijelaskan gambar kerangka berfikir kreativitas anak di PPT Madani sebelum penelitian adalah kemampuan membuat karya belum berkembang sesuai harapan , orisinilitas perlu di stimulus, kemampuan membentuk terperinci belum

berkembang. Pembelajaran dengan media POPING diterapkan di PPT Madani dengan indikator anakmampu membentuk sesuatu yang baru, berpikir orisinalitas , anak mampu memecahkan masalah

