

PEMANFAATAN SAMPAH NON ORGANIK MENJADI BAHAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DI TK BHAKTI KUSUMA CILACAP

Siti Sa'diyah ¹

¹TK Bhakti Kusuma

cicieadiya@gmail.com¹

Abstract

This research is related to the use of non-organic waste as an educational teaching aid in PAUD learning. Based on the phenomenon of waste availability that is not well managed, researchers conducted this research. This research approach is qualitative with a case study type. Data was obtained using interview, observation and documentation techniques. The data sources for this research are teachers, kindergarten heads, and education staff. Then the data is checked for validity using source triangulation techniques. The data analysis uses the Miles and Huberman flow with stages of data reduction, data presentation, drawing conclusions/ verification. The results of this research are that non-organic waste can be used to make cars, lanterns, flower vases and miniature mosques. It is hoped that the results of this research can become an Educational Game Tool (APE) at Bhakti Kusuma Kindergarten..

Keywords : *Rubbish Waste ; Non-Organic ; Educational Game Tools; Learning.*

Abstrak : Penelitian ini terkait dengan pemanfaatan sampah non organik sebagai alat peraga edukatif dalam pembelajaran PAUD. Berdasarkan fenomena ketersediaan sampah yang kurang dikelola dengan baik peneliti melakukan penelitian tersebut. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis studi kasus. Data diperoleh menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sumber data penelitian ini adalah guru, kepala TK, dan tenaga kependidikan. Kemudian data dicek keabsahannya melalui teknik triangulasi sumber. Adapun analisis data menggunakan alur Miles dan Huberman dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini yaitu sampah non organik dapat dimanfaatkan menjadi mobil-mobilan, lampion, vas bunga, dan miniature masjid. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan Alat Peraga Edukasi (APE) di TK Bhakti Kusuma.

Kata Kunci : Limbah Sampah ; Non Organik ; Alat Permainan Edukatif ; Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Taman Kanak Kanak Pendidikan Anak Usia Dini (TK atau PAUD) merupakan wahana pendidikan yang keberadaannya dapat ditemukan di setiap kelurahan/desa bahkan RW. TK Bhakti Kusuma sudah berdiri hampir 19 tahun, lokasinya berada di jalan Karimunjawa RT 02 RW 06 Kelurahan Gunungsimping Kecamatan Cilacap Tengah yang berjarak kurang lebih 300 meter dari Terminal Cilacap. TK Bhakti Kusuma berada dibawah naungan Yayasan perorangan yang memiliki 3 (tiga) orang pendidik yang berlatar belakang pendidikan Sarjana Pendidikan (2orang) dan Sarjana Pendidikan Agama Islam (1 Orang).

Penyelenggaraan pada TK Bhakti Kusuma ini dilakukan secara swadaya melalui sumbangan dana pendidikan yang berasal dari para siswa dengan menyesuaikan kemampuan para orang tua karena pada umumnya berasal dari keluarga menengah ke bawah. Pengembangan kualitas anak usia dini merupakan investasi utama yang penting dalam pembangunan manusia di Indonesia. Untuk mendukung kreativitas peserta didik adalah media sebagai pendukung, yang dalam hal ini sampah yang tidak berguna dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif (APE) untuk siswa belajar tentang kesadaran kebersihan lingkungan. Tujuan dari program pemanfaatan limbah sampah non organik seperti botol bekas mineral, kardus bekas dan lain lain adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan limbah sebagai alat permainan edukatif untuk merangsang kreativitas siswa dan memanfaatkan limbah menjadi serba guna yang menyenangkan. Kegiatan telah dilakukan melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Hasil dari kegiatan ini berupa produk alat peraga edukatif dalam bermacam macam bentuk antara lain; lampion, pot bunga, mobil mobilan, celengan.

Kegiatan nyata yang dilakukan siswa TK Bhakti Kusuma dalam proyek pemanfaatan sampah non organik sangat antusias yang mana guru mengajak mengunjungi salah satu rumah warga disekitar sekolah yang berprofesi menjadi pemulung. Siswa dapat memilah milih sampah yang akan dibawa kekelas guna membuat alat permainan edukatif seperti; botol bekas minral yang dipisah pisahkan botol dengan tutupnya dan kardus, sedangkan bahan yang lain yang mendukung kita mencari disekitar halaman sekolah seperti ranting pohon, daun kering. Kegiatan membuat APE dilakukan langsung oleh siswa yang didampingi dan dibantu serta bekerjasama antara siswa dan guru. Kegiatan atau proyek tersebut diamati langsung terlihat siswa sangat semangat dan gembira karena melakukan berproses dari awal sampai proses

pembuatan dan hasil akhir yang berhasil atau sangat memuaskan sesuai dengan ide dan kreatif anak.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif, sedangkan metode pendekatannya adalah menggunakan metode kualitatif deskriptif dimana proses penelitian yang dilakukan berproses secara alamiah dan nyata/real pada siswa yang dialami, dilakukan, dirasakan dengan penuh antusias dan semangat serta kepuasan tersendiri. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara pengamatan langsung atau observasi kepada siswa dan dokumentasi guna mendapatkan hasil penilaian pada siswa dengan asistensi masing masing. Sumber data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah langsung dari pengamatan yang terjadipada perkembangan siswa atau sumber data sekunder, sedangkan sebagai pengamat atau sumber data primer adalah dari pengajarnya atau guru kelas.

HASIL

1. Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran di TK Bakti Kusuma

Secara umum, Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Alat Permainan Edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.

Pada dasarnya proses perkembangan anak dalam kegiatan bermain, kita akan menemukan dua istilah yang berbeda yakni Sumber Belajar (*Learning Resources*) dan Alat Permainan (*Educational Toys and Games*). Alat permainan maupun sumber belajar akan berkembang sesuai dengan perkembangan budaya dan teknologi. Oleh karena itu akan banyak sumber belajar dan alat permainan yang baru.

Aktivitas bermain bagi anak membutuhkan berbagai alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Alat permainan yang bersifat mendidik dalam pendidikan anak usia dini dikenal dengan istilah Alat Permainan Edukatif (APE).

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang,

mengelompokkan, memadukan, mencari padananya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu disain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.



Gambar 1. Anak-anak sedang memilah milih botol bekas mineral

Aktifitas KBM pada TK Bhakti Kusuma Cilacap pada waktu di semester 1 2023 melakukan kegiatan kunjungan kesalah satu rumah warga sekitar TK yaitu ke tukang rongsok limbah non organik. Anak-anak sangat antusias melakukan kegiatan ini dengan memilah milih barang bekas untuk kita bertujuan membuat suatu alat permainan yaitu mobil-mobilan, lampu lamion, vas atu pot bunga, miniatur masjid.

Kami membeli beberapa botol bekas dan kardus bekas kepada tukang rongsok, lalu dibawa kembali ke sekolahan dan kita semua baik anak-anak dan guru bekerjasama untuk membersihkan terlebih dahulu dan memisahkan dari botol dengan tutupnya. Sedangkan yang melakukan pemotongan dengan menggunakan benda tajam seperti cater itu dilakukan atau dibantu oleh guru.sedangkan untuk memasang, merangkai, mengelem, menggunting dilakukan bersama-sama anak-anak yang dipandu oleh guru.

Anak-anak juga mencari beberapa ranting dan dedauan kering disekitar halaman sekolah yang ada guna untuk membuat miniatur masjid (glatak/pagar). Semua anak berkesempatan untuk saling menempel, memasang apa yang sudah disepakati bersma di awal pembelajaran yaitu kita akan membuat beberapa alat permainan edukatif dari barang bekas atau dari pemanfaatan sampah non organik menjadi sebuah alat permaina edukatif

pada TK Bhakti Kusuma yang menyenangkan dan akan meningkatkan aspek perkembangan pada anak usia dini TK Bhakti Kusuma.

Di halaman TK Bhakti Kusuma terdapat beberapa tumbuhan atau pohon besar yang daun, ranting, bunga terjatuh bisa dimanfaatkan, contohnya seperti pohon pete bunganya namnay pentul, anak-anak sangat bahagia sekali kalo ada bunga pete jatuh dikumpulkan dan untuk bermain jual-jualn, bunga mawar, pohon mangga, pohon pepaya, pohon pisang, pohon sirsak, bunga-bunga yang lainnya.

2. Limbah sampah non organik yang dimanfaatkan oelh TK Bhakti Kusuma untuk pembuatan alat permainan edukatif (APE)

Sampah adalah hasil pembuangan makhluk hidup yang sudah tidak lagi dibutuhkan atau diperlukan. Sampah selalu hadir di tengah kehidupan manusia, baik dalam bentuk sampah anorganik atau organik. Berdasarkan unsur pembentuknya, sampah dibedakan menjadi dua jenis, yaitu sampah organik dan sampah anorganik. Sampah organik adalah sampah yang berasal dari bahan-bahan alami, sedangkan sampah anorganik adalah sampah yang berasal dari bahan-bahan non alami.



Gambar 2. Anak-anak sedang membuat mobil-mobilan dengan botol bekas mineral dengan didampingi oleh guru

Sampah non organik adalah jenis sampah ini merupakan limbah yang dihasilkan dari bahan-bahan yang bukan berasal dari alam (bahan hayati), melainkan bahan-bahan buatan manusia atau bahan sintetik (sampah non alami) yang tidak dapat hancur dengan tanah.

Pada semester 1 2023 yang lalu siswa TK Bhakti Kusuma melakukan kegiatan pembelajaran pembuatan alat permainan edukatif. Guru mengarahkan untuk

memanfaatkan botol bekas mineral menjadi bentuk miniatur mobil-mobilan, lampu lampion, vas atau pot bunga, kardus bekas menjadi miniatur bangunan masjid.

Cara untuk mendapatkan bahan limbah sampah non organik tersebut adalah mengunjungi disalah satu rumah warga setempat terdekat dengan sekolah yang berprofesi menjadi pemulung. Anak-anak diarahkan untuk memilah milih apa yang kita butuhkan untuk mendukung pembuatan alat permainan edukatif. Selanjutnya yang kami lakukan adalah menimbang dan membeli/membayar hasil limbah tersebut, anak-anak berbagi tugas memisahkan tutup botol dengan botol dan mencucinya serta menjemur atau dibersihkan/lap.

3. Pemanfaatan Sampah Non Organik dalam Pembelajaran di TK Bhakti Kusuma

Dalam pembelajaran pada TK Bhakti Kusuma Cilacap mengenai pemanfaatan sampah non organik menjadi sebuah alat permainan edukatif dilakukan terlebih dahulu yaitu menyesuaikan dengan topik yang kami angkat yaitu mengenal jenis sampah organik dan non organik pada pembelajaran minggu yang lalu.

Guru dan anak-anak menentukan alat permainan yang akan dibuat, jadi kami mengetahui sampah non organik atau organik mana yang akan kami kumpulkan untuk mendukung pembuatan proses pembuatan APE tersebut yang sudah kita sepakati. Seperti: botol bekas mineral dibuat untuk miniatur mobil-mobilan, lampu lampion, vas/pot bunga, kardus bekas dibuat untuk miniatur masjid dan mobil-mobilan.



Gambar 3. Anak-anak membuat miniatur masjid dari kardus bekas, kardus seterofoam dan ranting pohon

Anak-anak dan guru saling bekerjasama dari awal pengumpulan, pemisahan, pembersihan, dan pembuatan dengan saling bergotong royong. Akan tetapi untuk melakukan pemotongan dengan menggunakan benda tajam seperti cutter atau pisau yang butuh tenaga kuat, dilakukan oleh guru, sedangkan untuk menggunting, menempel,

meniup, dan lain-lain anak-anak yang melakukannya dengan didampingi dan dairahkan oleh guru.

Pembuatan alat permainan edukatif seperti mobil-mobilan dari botol bekas mineral, lampu lampion dari botol bekas mineral, vas/pot bunga dari bekas botol mineral, mobil-mobilan dari kardus bekas pasta gigi, miniatur masjid dari kardus bekas dan beberapa ranting pohon dan dedaunan. Alat permainan edukatif tersebut dibuat langsung dengan keterlibatan dari seluruh anak-anak TK Bhakti Kusuma dengan menyediakan pelengkapan pendukung seperti lem kayu, lem kertas, isolasi, gunting, pisau, penggaris, pensil, sepidol, paku, balon, sedotan, lidi, kertas warna/origami, air, kertas payung, bunga, kain perca, tanah, ranting dan daun kering.

Terlihat ekspresi anak-anak begitu gembira dan puas dengan langsung membuat alat permainan edukatif secara mandiri dari proses awal pembahasan, kunjungan, pembersihan, pembuatan, hasil akhir dapat dimainkan dan ditunjukkan kepada orang tua serta teman-teman.

Dengan diamati secara langsung melalui penelitian kualitatif, guru bertanya dan tanya jawab langsung dengan anak-anak menyampaikan urutan-urutan proses pembuatannya beberapa hasil alat permainan edukatif tersebut. Banyak dari anak-anak menyatakan kepuasan dan kegembiraan yang berkesan untuk perkembangan anak seperti melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, mengembangkan konsep sebab akibat, melatih bahasa, menganal warna dan bentuk, melatih sosial emosional pada anak usia dini di TK Bhakti Kusuma.

4. Tujuan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk AUD

- a. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar kearah pertumbuhan dan pengembangan bahasa, kecerdasan, fisik, sosial, dan emosional anak.
- b. Memperjelas materi pelajaran yang diberikan kepada anak.
- c. Memberikan kesenangan kepada anak dalam bermain (belajar).

5. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk AUD

- a. Memberikan banyak manfaat terhadap tumbuh kembang anak
- b. Memberikan proses anak dapat kesempatan bersosialisasi
- c. Menadapatkan dan memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai alat, bentuk, narasumber atau tempat.

- d. Pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang/merangsang pertumbuhan fisik anak.
- e. Mengembangkan bahasa, dengan melatih berbicara menggunakan kalimat yang benar.
- f. Pengembangan aspek kognitif, yaitu dengan mengenal suara, ukuran, bentuk, warna, dan tekstur.
- g. Pengembangan aspek sosial khususnya dalam berhubungan dengan interaksi antar guru, orang tua, keluarga dan masyarakat.

KESIMPULAN

Pembuatan alat permainan edukatif (APE) dalam pembelajaran pada TK Bhakti Kusuma yang dilakukan oleh anak-anak dengan bahan dasar pemanfaatan limbah non organik yang didapat dari rumah warga sekitar yang menggeluti jasa sebagai tukang rongsok, dengan menghasilkan alat permainan edukatif diantaranya adalah mobil-mobilan dengan botol bekas mineral, mobil-mobilan dengan kardus bekas pasta gigi, lampu lampion, miniature masjid, pot/vas bunga.

Limbah terbagi dua jenis, yaitu ada jenis limbah organik dan limbah non organik. Limbah organik adalah jenis sampah atau limbah yang bisa membusuk berbau dengan tanah contohnya seperti sampah bekas masak makanan rumah tangga, sedangkan limbah non organik adalah jenis limbah atau sampah yang tidak dapat membusuk, akan butuh puluhan bahkan ribuan tahun, contohnya seperti sampah plastik, logam, gelas, kaca. Sedangkan limbah sampah yang dimanfaatkan oleh anak-anak TK Bhakti Kusuma adalah pemilihan limbah sampah jenis non organik yaitu jenis botol bekas mineral, kardus bekas. Adapun ketersediaan bahan untuk anak-anak TK Bhakti Kusuma Cilacap membuat alat permainan edukatif yang sudah disepakati terdapat atau mendapatkannya sangat mudah yaitu beli tukang rongsok rumah warga terdekat dengan sekolah atau mencari ditempat sampah.

Pemanfaatan sampah jenis non organik dalam pembelajaran di TK Bhakti Kusuma sangat menarik atau memberi pengalaman yang sangat berharga kepada semua anak-anak dan juga guru. Dimana anak-anak langsung terjun dan berekspresi sesuai kesepakatan yang berurutan untuk proses awal dari mencari, mendapatkan, memilih, membersihkan, membuat, semua dilakukan secara bersama-sama, hal ini melatih perkembangan pada anak dari segi

motoric kasar dan motoric halus, melatih konsentrasi, mengembangkan konsep sebab akibat, melatih Bahasa, mengenal warna dan bentuk, jumlah, sosial emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurhalimah. 2023. Penerapan Metode Kooperatif Stad Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di Ra Darussalam Kroya. *Jurnal Warna*, 7(2).
<https://doi.org/10.52802/warna.v7i2.821>
- Suryadi (2007), Tujuan dan Manfaat Alat permainan Edukatif (APE).
- Siti Muflihatun. 2023. Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kemandirian Anak Usia Dini Di Ra Diponegoro 68 Pancasan. *Jurnal Warna*, 7(1).
<https://doi.org/10.52802/warna.v7i1.869>
- Dzikri Hasnudin, Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE) 2020
<https://www.dzikrihasnudin.com>
- Wahtutu, 2023. Pemanfaatan Sampah Non Organik Pada TK Bhakti Kusuma Untuk Dijadikan Alat Permainan Edukatif
- Wahtuti, 2023 Desember Pemanfaatan Sampah Organik Dan Non Organik Oleh Siswa TK Bhakti Kusuma
- Munfangatin, SP.d.I 2023 Desember Biografi TK Bhakti Kusuma Cilacap