

“3R“
(Reduce, Reuse, Recycle)
“SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PAUD DALAM
MENYONGSONG INDONESIA BEBAS SAMPAH DI PAUD SIAGA
KOTA CIMAHI”

Rohmalina
PG PAUD STKIP Siliwangi Bandung

E-mail: linaitok@gmail.com

Abstract

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar (sampah) maupun yang sudah dibuat. 3R merupakan inovasi dalam rangka menyediakan media pembelajaran untuk anak usia dini, 3R merupakan strategi dalam pengadaan media pembelajaran. 3R yaitu (*reduce, reuse, recycle*) yaitu mengurangi, digunakan lagi dan mendaur ulang dalam pengadaan media pembelajaran, sedang teknik yang digunakan dalam pengadaan “mengolah sampah menjadi APE Sederhana”. Hasil langsung dari penerapan 3R adalah Pendidik semakin terpacu dan kreatif memanfaatkan barang bekas lainnya sebagai media pembelajaran, sehingga menghasilkan karya. Faktor pendukung penerapan 3R adalah : Komitmen untuk senantiasa berkarya membuat perubahan untuk anak bangsa. Komitmen yang kuat yang disertai dengan niat yang tulus dari seorang pendidik agar anak-anak menjadi anak-anak yang berkualitas akhlak dan kemampuannya. Dampak kegiatan 3R adalah: Memberdayakan dan mengaktifkan semua elemen pendidik anak usia dini agar menggunakan bahan bekas (sampah) untuk mengoptimalkan penanaman keteladanan dan pembiasaan dengan pendekatan saintifik anak dengan menggunakan 3R sebagai strateginya melalui program-program di Forum HIMPAUDI. Karena hasil yang positif yang dimunculkan, 3R direkomendasikan kepada : (1) Rekan – rekan pendidik PAUD, (2) Orang tua dan masyarakat, (3) Pemerintah khususnya Dinas Pendidikan untuk menjadikan sebuah panduan agar senantiasa memberikan dukungan penuh kepada setiap program dan metode pembelajaran di PAUD sehingga strategi 3R dapat lebih maksimal lagi.

Kata kunci: *Mengurangi, Digunakan Lagi Dan Mendaur Ulang*

A. Latar Belakang Masalah

Mengingat pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pasal 9 Ayat 1 dinyatakan bahwa: ”Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan

minat dan bakatnya”, maka PAUD sebagai salah satu wadah untuk menumbuhkan kembangkan potensi anak, dalam pelaksanaannya harus sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak sejak dini yang diharapkan dapat merangsang mental bangsa pencipta yang melahirkan ilmunan-ilmuan cilik.

Dalam struktur kurikulum 2013 PAUD yang tercantum dalam

Permendikbud 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 hasil belajar anak dituangkan ke dalam kompetensi inti sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Proses pembelajaran ditujukan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Penanaman sikap dibangun melalui pembiasaan (*habituaasi*) dan keteladanan (*modeling*). Pengembangan pengetahuan dan keterampilan dilakukan melalui pendekatan saintifik (untuk penanaman sikap akan dipandu dengan pedoman tersendiri).

Kualifikasi dan kompetensi guru PAUD didasarkan Pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru beserta lampirannya. Tantangan bagi pendidik PAUD untuk dapat memberikan sentuhan pendidikan yang kreatif, inovatif, cerdas, dan menyenangkan sehingga dunia bermain yang merupakan dunia anak usia dini tidak hilang begitu saja dalam kehidupannya. Anak merasa senang ketika belajar namun tetap bisa memperoleh inti dari pembelajaran yang tertanam sebagai sikap keteladanan dan pembiasaan pengembangan pengetahuan dan keterampilan dilakukan melalui pendekatan saintifik.

Untuk memicu sikap keteladanan dan pembiasaan melalui pendekatan saintifik anak dalam pembelajaran perlu adanya metode permainan yang edukatif yaitu permainan yang mengajak anak untuk bermain sambil belajar dan juga melibatkan media-media yang ada untuk menunjang proses pembelajaran.

Menyongsong Indonesia bebas sampah 2020 sosialisasi sadar lingkungan terhadap isu global seperti pengelolaan sampah dengan 3R (*reduce, reuse, recycle*) yaitu mengurangi, digunakan lagi dan mendaur ulang menuntut pendidik untuk selalu melakukan inovasi dalam menyediakan media pembelajaran dalam mengembangkan kreativitasnya, dan inovasi karena lingkungan telah menyiapkan bahan-bahan untuk anak belajar sambil bermain, bahan-bahan tersebut ada yang berupa bahan mentah habis pakai (Sampah) maksudnya bahan yang butuh diolah atau dimodifikasi agar dapat digunakan dalam pembelajaran contohnya membuat APE sederhana berbahan bekas atau sampah menuntut pendidik kreatif dalam membuat dan membentuk model benda, Permainan edukatif yang kreatif juga diperlukan yang nantinya akan berfungsi sebagai sumber pengetahuan, ketrampilan baru bagi anak sekaligus dalam pengembangan nalar dan kreativitas anak seperti berfikir,

menganalisa, memecahkan masalah sendiri, serta berfikir secara sistematis.

Inovasi yang digunakan dalam pengadaan media pembelajaran melalui 3R. Inovasi tersebut salah satunya penggunaan sampah yang digunakan lagi anak dan pendalaman tujuan dari mendaur ulang sampah berbasis 10 prinsip pembelajaran.

B. Pembahasan Prosedur Kegiatan

Penerapan strategi 3R pada PAUD Siaga Kota Cimahi yang terletak di Kp. Kalidam Utara No.167 RT. 01 RW. 08 Kelurahan Karang Mekar Kecamatan Cimahi Tengah sebagai media dan teknik pembuatan APE sederhana dilakukan dari hasil pengamatan dan hasil belajar pendidik untuk kemudian diterapkan sebagai strategi untuk pengadaan media pembelajaran.

Pembelajaran pada anak usia dini melalui bermain Untuk itu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain merupakan prinsip pokok dalam pembelajaran di TK (Depdiknas, 2006), karena dengan bermain akan bereksplorasi sendiri dengan mempergunakan alat-alat main sehingga anak akan mendapatkan berbagai pengetahuan, keterampilan dan sikap melalui pengalaman sendiri, dengan demikian penggunaan alat permainan

yang mengandung unsur pendidikan (APE) mutlak harus ada.

Badru Zaman (2007: 63) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak walau itu berasal dari lingkungan sekitar (alam) ataupun barang bekas pakai (sampah) tetap mengacu kepada 10 prinsip pembelajaran PAUD dan membentuk sikap keteladanan dan pembiasaan dengan pendekatan saintifik.

Hal ini menunjukkan bahwa didalam suatu pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling mempengaruhi terutama komponen

manusiawi yang meliputi pendidik dan peserta didik merupakan pelaku utama dalam kegiatan pembelajaran.

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar. Oleh karena itu kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk proses belajar anak. Rasa ingin tahu pada usia ini berada pada posisi puncak. Tidak ada usia sesudahnya yang menyimpan rasa ingin tahu anak melebihi anak usia dini khususnya 3-4 tahun.

Pembelajaran anak usia dini melalui sentra-sentra main dengan menyiapkan berbagai alat permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih dan bermain sesuai dengan minat dan kemauannya dan memberikan kebebasan kepada anak untuk beraktifitas sesuai dengan minatnya.

Dengan memanfaatkan sumber yang ada dilingkungan pendidik lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya, dapat meningkatkan perkembangan emosionalnya terutama dalam memperhalus budi pekerti, mengembangkan kepekaan serta daya cipta (kreasi) anak untuk mengepresikan pengalaman-pengalamannya dalam bentuk nyata, mengembangkan kognisinya serta pengembangan imajinasi yang sehat.

Dengan demikian alasan utama mengapa pengembangan alat permainan edukatif diperlukan untuk meningkatkan kompetensi profesional pendidik, adalah berdasarkan asumsi menyatakan bahwa alat permainan edukatif yang digunakan pendidik dilapangan cenderung mempergunakan alat permainan yang sudah tersedia atau hasil produksi, pendidik kurang kreatif dalam mengembangkan atau memanfaatkan sumber yang ada dilingkungan baik itu bahan mentah ataupun bahan bekas pakau (sampah).

1. Cara pengembangan APE Bersumber Lingkungan Sekitar (Sampah)

Paling tidak ada tiga cara dalam mengembangkan APE PAUD bebahan sampah melalui strategi 3R, yaitu :

a. Mengadaptasi

Yaitu menggunakan benda-benda atau bahan-bahan yang berasal dari bahan bekas pakai atau sampah yang berasal dari lingkungan sekitar langsung dijadikan APE PAUD yang disesuaikan dengan:

- 1) Karakteristik anak
- 2) Aspek pengembangan anak (kurikulum)
- 3) Potensi dan minat anak

Contoh benda yang dapat diadaptasi menjadi APE PAUD : botol bekas

minuman anak, sedotan, piring sterofom, gelas gelas kertas dan kantong kresek.



Gambar 1
APE Berbahan Dasar Barang Bekas Pakai (Sampah)

b. Memodifikasi

Yaitu melengkapi bahan atau alat yang sudah ada menjadi APE yang baru yang disesuaikan dengan :

- a. Karakteristik anak
- b. Aaspek-aspek pengemabangan
- c. Potensi dan minat

Bahan	Proses Modifikasi	Jenis APE
1. Botol Minuman Anak	Dipotong diberi sedotan Isolasi dan jarum pentul	Helicopter
2. Gelas cup kertas	Dilengkapi dengan plastik dan benang sulam	Parasut
3. Tusuk sate	Dilengkapi kertas warna dan spidol	Tipuan mata
4. Piring kertas bekas	Dilengkapi cat warna	aneka buah-buahan, tanaman dan binatang

Bahan	Proses Modifikasi	Jenis APE
5. Botol bekas wadah selai	Dilengkapi cat dan kain perca	topi mandi wajah seram
6. Dus sabun, odol obat-obatan dan susu	Dilengkapi bekas sandal dan kertas polos serta cat	mobil-mobilan dan balok



Gambar 2
Memodifikasi

c. Membuat baru

Yaitu merubah bentuk dari yang sudah ada menjadi bentuk APE baru

Contoh :

Bahan atau alat yang dibuat baru menjadi APE

Kayu stik es krim dibentuk berbagai ukuran (permainan pembangunan).

- a. Menentukan jenis APE yang akan dibuat atau dikembangkan

Mendiskusikan hasil identifikasi untuk menentukan jenis APE yang akan dibuat atau dikembangkan dengan cara nebgadaptasi, memodifikasi dan membuat baru mengacu pada 3R dan berbasis 10 prinsip pembelajaran PAUD serta

sikap keteladanan dan pemiasaan dengan pendekatan saintifik.

- b. Analisis data dan infentarisir prioritas kebutuhan APE

Memilih dan memilah bahan-bahan yang akan dijadikan alat permainan yang sesuai dengan karakteristik APE anak usia dini.



Gambar 4
Membuat Baru

Hasil Kegiatan

Setelah penerapan 3R dalam pengadaan media pembelajaran di PAUD Siaga Kota Cimahi maka hasil yang dicapai adalah :

1. Pendidik semakin terpacu dan kreatif memanfaatkan barang bekas lainnya sebagai media pembelajaran, sehingga menghasilkan karya.
2. Hasil kreatifitas dan inovasi pendidik dalam pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran, sehingga memberikan prestasi dan memberikan kehormatan kepada PAUD Siaga Kota Cimahi sebagai Pusat Sumber Belajar

Se Regional I Bandung terpilih dari 47 lembaga.



Gambar 3
Penghargaan Pusat Sumber Belajar Se Regional I Bandung oleh PP PAUDNI Jayagiri



Gambar 4
Hasil Karya berasal dari bahan bekas (Sampah)



Gambar 5
Pojok Ilmuan cilik inovasi pendidik dari bahan bekas (Sampah)

Hasil langsung adalah hasil yang dapat dirasakan secara langsung oleh

pendidik dan anak didik yang terlibat dalam strategi 3R

a) Pendidik menjadi lebih kreatif dan inovatif

Dengan metode 3R pendidik dituntut bisa membuat APE Sederhana sesuai lagu atau tema, sehingga pendidik di tuntut untuk lebih kreati dan inovatif menciptakan gerakan- gerakan yang bisa menjadi inspirasi anak didik.

b) Pada akhirnya anak didik memiliki kecerdasan majemuk dan pembentukan kepribadian anak yang baik (tekun, konsentrasi, bertanggung jawab dsb)

Hal ini disebabkan ketika anak bermain dengan hasil kreatifitas pendidik, semua kecerdasan majemuk anak juga ikut berkembang seperti social, emosional, fisik maupun mental.

Dampak Kegiatan

Dampak kegiatan penerapan strategi 3R untuk meningkatkan kreativitas pendidik anak usia dini di PAUD Siaga Kota Cimahi, antara lain :

1. Akan terus mengkaji ulang dan menyempurnakan strategi 3R sehingga mampu menjadi suatu strategi yang bermutu.
2. Memberdayakan dan mengaktifkan semua elemen pendidik anak usia dini agar menggunakan bahan bekas (sampah) untuk mengoptimalkan

penanaman keteladanan dan pembiasaan dengan pendekatan saintifik anak dengan menggunakan 3R sebagai strateginya melalui program-program di Forum HIMPAUDI.

Faktor Penghambat Dan Pendukung

1. Faktor Pendukung

Faktor-faktor yang mendukung dalam penerapan strategi 3R adalah :

- a. Komitmen untuk senantiasa berkarya membuat perubahan untuk anak bangsa. Komitmen yang kuat yang disertai dengan niat yang tulus dari seorang pendidik agar anak-anak menjadi anak-anak yang berkualitas akhlak dan kemampuannya.
- b. Semangat pendidik dalam membimbing anak-anak menjadi anak yang meiliki sikap keteladanan sejak dini. Membuat program-program pembelajaran yang mendukung penanaman pembiasaaan dengan pendekatan saintifik terhadap anak.
- c. Semangat pendidik untuk mewujudkan Indonesia Bebas Sampah 2020

2. Faktor Penghambat

Faktor penghambat yang dihadapi selama penerapan strategi 3R antara lain :

- a. Membutuhkan waktu, niat dan kerjasama dalam membuat media pembelajaran dari 3R, sehingga pendidik harus menerapkan skala prioritas dalam pembuatan media ini.
- b. Kurangnya menguasai pengembangan program yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak, serta menguasai berbagai strategi.
- c. Dibutuhkan kemauan yang kuat dalam menerapkan strategi 3R karena dalam pembuatannya membutuhkan waktu dan kreativitas.
- d. Menganggap sampah itu tidak layak pakai dan dianggap kotor tidak layak digunakan untuk anak.

Perencanaan, Pelaksanaan dan Penilaian Strategi 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*)

1. Perencanaan 3R

Sebelum menyampaikan media pembelajaran, pendidik harus membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang kemudian disusun berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM). Penyusunan RPPH disesuaikan dengan tahap perkembangan dan usia anak (lihat dalam lampiran). PAUD Siaga Kota Cimahi menyediakan layanan dari usia 2-6 tahun. Oleh karenanya penyusunan RPPH harus sesuai dengan tingkat usia

anak. Penentuan jenis media pembelajaran serta waktu pembelajaran juga sangat mempengaruhi pendalaman keteladanan dan pembiasaan pendekatan saintifik yang akan disampaikan kepada anak.

Perencanaan pengembangan 3R ini terdiri dari kegiatan awal, inti dan kegiatan akhir pada kegiatan inti atau materi inti untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan, pengetahuan, kreatifitas, daya pikir anak yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak yang meliputi aspek pengembangan sebagai berikut:

a. Bahasa

Anak mampu mendengarkan, mengerti dan melaksanakan perintah dan dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki pembedaharaan kata dan simbol-simbol yang melambangkannya. Sedangkan indikator kemampuan anak dapat dilihat pada matrik hubungan indikator kemampuan dengan tema.

b. Kognitif

Aspek pengembangan ini bertujuan untuk merangsang pengetahuan, daya pikir, daya cipta (kreatifitas) dalam menerima pelajaran dan membantu anak dalam menemukan alternative pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika, matematika, konsep waktu dan

mempersiapkan kemampuan berfikir teliti.

c. Fisik/Motorik

Aspek pengembangan ini bertujuan untuk merangsang atau melatih otot-otot besar dan halus melalui gerakan olahraga dan sensori motorik, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh, meningkatkan keterampilan tubuh, serta cara hidup sehat sehingga menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.

d. Seni

Aspek pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan daya cipta berdasarkan hasil imajinasi, mengembangkan kepekaan dan menghasilkan karya yang kreatif serta dapat menghargai hasil karya orang lain.

2. Pelaksanaan 3R

Pelaksanaan strategi 3R hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut :

a. Pembelajaran berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan sebagai berikut :

- 1) Anak dapat belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasakan aman, tenang secara psikologis
- 2) Siklus belajar anak berulang-ulang

3) Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya.

4) Minat dan keingintahuannya akan memotivasi belajarnya

5) Perkembangan dan belajar anak harus memperhatikan karakteristik anak

b. Berorientasi pada kebutuhan anak

Anak usia dini ini sedang membutuhkan rangsangan-rangsangan pengembangan kemampuan untuk mencapai optimalisasi semua aspek pengembangan

c. Bermain melalui belajar

Bermain merupakan pendekatan dalam pelaksanaan kegiatan belajar anak usia dini. Dalam pelaksanaan kegiatan hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan materi/ bahan, metode, media/APE yang menarik dan mudah dimengerti dan diikuti oleh anak.

d. Menggunakan pendekatan tematik

Pemilihan tema dalam kegiatan pembelajaran hendaknya dikembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana dan menarik minat anak.

e. Kreatif dan inovatif

Proses belajar yang kreatif dan inovatif akan memotivasi membangkitkan rasa ingin tahu anak, untuk berfikir kritis dan menemukan hal-

hal yang baru, dan dilakukan secara dinamis artinya anak tidak hanya sebagai objek tetapi juga sebagai subjek ikut berperan aktif dalam kegiatan belajar.

Menggunakan berbagai media dan sumber belajar, dapat menggunakan atau memanfaatkan bahan dan alat yang berasal dari lingkungan alam sekitar baik itu bahan mentah maupun bahan bekas (sampah).

3. Penilaian 3R

Dalam pelaksanaan penilaian harus memperhatikan prinsip-prinsip penilaian sebagai berikut :

- a. Menyeluruh mencakup proses dan hasil perkembangan yang menggambarkan perubahan perilaku secara bertahap
- b. Berkesinambungan, dilakukan secara bertahap dan terus menerus untuk memperoleh data menyeluruh terhadap proses dan hasil perkembangan
- c. Obyektif, penilaian dilakukan obyektif mungkin dengan memperhatikan perkembangan.
- d. Data hasil penilaian dijadikan bahan untuk membina, memberikan dorongan kepada pendidik untuk meningkatkan kemampuannya pada setiap aspek pengembangan.

C. Kesimpulan dan Saran Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan Karya Nyata diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. 3R adalah strategi yang dapat digunakan dalam inovasi pendidik pengadaan media pembelajaran kepada anak usia dini sebagai penanaman nilai-nilai keteladanan dan pembiasaan melalui pendekatan saintifik.
2. Hasil yang diperoleh dalam penerapan strategi 3R adalah pendidik semakin kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran serta maksimal menggunakan dalam pembelajaran dengan metode/cara yang menyenangkan.
3. Kendala yang dihadapi selama penerapan strategi 3R adalah waktu dan kemauan yang kuat sehingga tujuan dari penerapan strategi ini bisa berhasil
4. Faktor pendukung yang menunjang pelaksanaan strategi 3R adalah Komitmen untuk senantiasa berkarya membuat perubahan untuk anak bangsa. Komitmen yang kuat yang disertai dengan niat yang tulus dari seorang pendidik agar anak-anak menjadi anak-anak yang berkualitas akhlak dan kemampuannya.

5. Dampak dari strategi 3R yaitu memberdayakan dan mengaktifkan semua elemen pendidik anak usia dini agar menggunakan bahan bekas (sampah) untuk mengoptimalkan penanaman keteladanan dan pembiasaan dengan pendekatan saintifik anak dengan menggunakan 3R sebagai strateginya melalui program-program di Forum HIMPAUDI.

Rekomendasi

1. Rekomendasi untuk pemerintah dan pembuat kebijakan

Strategi 3R dapat menjadi model dalam meningkatkan kompetensi professional pendidik anak usia dini karena strategi ini sangat bermanfaat untuk penanaman nilai-nilai keteladanan anak dan penerapannya pada PAUD di seluruh Indonesia.

2. Rekomendasi untuk pengelola PAUD

Pemberdayaan dan optimalisasi media pembelajaran sebagai indikator pengembangan kemampuan anak disertai penerapan strategi 3R di dalamnya.

3. Rekomendasi untuk pendidik anak usia dini.

Mengaplikasikan strategi 3R ketika menyampaikan pembuatan media

pembelajaran kepada anak sebagai pembelajaran di kelas.

4. Rekomendasi untuk masyarakat.

Agar masyarakat senantiasa memberikan dukungan penuh kepada setiap program dan metode pembelajaran di PAUD sehingga strategi 3R dapat lebih maksimal lagi.

D. Daftar Pustaka

Badru Zaman, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas.

Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014

UU *Nomor 23 Tahun 2002* tentang Perlindungan Anak