

Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Berbasis 3r dalam Mendukung Perkembangan Nilai Karakter Anak Usia Dini

Dita Primashinta Koesmadi

PG PAUD STKIP Modern Ngawi, Email: dita.prima23@gmail.com

Wening Sekar Kusuma

PG PAUD STKIP Modern Ngawi, Email : weningsekar13@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran dukungan pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) dalam perkembangan Nilai karakter Anak Usia Dini. Metode Penelitian ini menggunakan jenis metode Kualitatif Deskriptif melalui studi kasus dengan subjek penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun sebanyak satu orang anak. Hasil studi kasus penelitian ini dapat dijabarkan bahwa melalui pemanfaatan atau penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan berbasis 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) mampu berperan aktif mendukung dalam perkembangan nilai karakter anak usia dini. 18 Nilai karakter yang diteliti dalam penelitian ini adalah 1) Kejujuran, 2) Religius, 3) Kreatif, 4) Disiplin, 5) Kemandirian, 6) Kerja Keras, 7) Rasa Ingin Tahu, 8) Tanggungjawab, 9) Cinta Tanah Air, 10) Semangat Kebangsaan, 11) Komunikatif, 12) Demokratis, 13) Peduli Sosial, 14) Peduli Lingkungan, 15) Gemar Membaca, 16) Cinta Damai, 17) Toleransi, dan 18) Menghargai Prestasi.

Kata Kunci : Ape, 3R, Perkembangan Nilai Karater

PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan paling disukai oleh anak usia dini. Banyak jenis alat permainan dan jenis kegiatan bermain yang dapat dimainkan oleh anak. Karena anak usia dini merupakan usia dimana anak sangat dianjurkan dalam mengemas berbagai kegiatan dalam kegiatan permainan atau bermain seperti kegiatan belajar dalam kegiatan bermain. Sehingga stimulasi yang diberikan mampu berjalan optimal. Salah satu jenis alat permainan yang biasa digunakan dalam pendidikan anak usia dini yaitu Alat Permainan Edukatif (APE).

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu jenis permainan yang memiliki banyak manfaat bagi aspek perkembangan anak usia dini, seperti aspek kognitif, bahasa, fisik motoric, social emosional, nilai agama moral, dan aspek seni. Selain itu APE juga mampu berperan dalam pengembangan nilai karakter anak usia dini. Seperti yang telah digaungkan dalam Kurikulum 2013, bahwa mulai pendidikan anak usia dini wajib dikenalkan 18 pendidikan karakter yaitu 1) Kejujuran, 2) Religius,

3) Kreatif, 4) Disiplin, 5) Kemandirian, 6) Kerja Keras, 7) Rasa Ingin Tahu, 8) Tanggungjawab, 9) Cinta Tanah Air, 10) Semangat Kebangsaan, 11) Komunikatif, 12) Demokratis, 13) Peduli Sosial, 14) Peduli Lingkungan, 15) Gemar Membaca, 16) Cinta Damai, 17) Toleransi, dan 18) Menghargai Prestasi.

Saat ini banyak Alat Permainan Edukatif (APE) yang dikembangkan dari barang bekas dengan teknik pengelolaan menggunakan metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*). Teknik pengelolaan barang bekas ini terdiri dari 3 langkah yaitu mengurangi, menggunakan ulang, dan mendaur. Diharapkan dengan teknik 3R tersebut, mampu memanfaatkan barang bekas menjadi barang yang bermanfaat di dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Anak Usia Dini.

Berdasarkan urgensi permasalahan dan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas dengan menggunakan prinsip teknik 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) , serta melihat peran dukungan APE dari

barang bekas dalam penanaman nilai karakter anak usia dini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dari barang bekas dengan teknik pengelolaan 3R dan mengetahui peran dukungan APE berbasis 3R untuk perkembangan nilai karakter anak usia dini. Manfaat dari penelitian ini yaitu mampu memberikan solusi dari pengelolaan barang bekas menjadi Alat Permainan Edukatif bagi pendidikan anak usia dini serta manfaat APE untuk penanaman nilai karakter anak usia dini. Sehingga para pendidik, orangtua, dan praktisi dunia pendidikan mampu berinovasi lebih mengembangkan Alat Permainan Edukatif dalam pembelajaran.

Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif (APE) adalah sebuah alat permainan yang digunakan guru atau orangtua untuk mendidik atau menstimulasi sebuah perkembangan pada anak. Hal ini selaras dengan pendapat Uswantun yang menyatakan bahwa APE adalah alat permainan yang dibuat secara khusus untuk kepentingan pendidikan ((Hasanah, 2019).

Pendapat di atas sejalan dengan (Kusuma Negara & Agra Darmawati, 2019) yang menyatakan bahwa Alat Permainan Edukatif adalah sebuah alat untuk keperluan pembelajaran, hal ini dapat difungsikan sebagai permainan untuk mengoptimalkan perkembangan anak seperti kemampuan fisik, bahasa, kognitif dan adaptasi sosialnya. APE salah satu media pembelajaran yang diciptakan untuk menstimulasikan perkembangan pada anak melalui permainan yang edukatif.

Pada Alat permainan edukatif dirancang secara khusus kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri: (1) APE dapat digunakan dengan berbagai cara penggunaan, (2) APE di peruntukan pada anak usia dini untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak (3) APE memiliki segi keamanan yang baik (4) APE membuat anak terlibat (5) memiliki sifat yang konstruktif. (6) APE memiliki sifat dan bentuk yang tahan lama atau awet dapat di gunakan berkali kali.

Penggunaan APE yang sesuai dengan tingkat perkembangan pada anak dapat membantu guru dan orang tua untuk mengoptimalkan seluruh kemampuan dasar pada anak usia dini. Tugas perkembangan pada diri anak dapat dicapai dengan

kegiatan permainan khususnya menggunakan alat permainan edukatif, APE salah satu alat yang digunakan anak usia dini untuk memenuhi perkembangannya dengan cara yang berbeda yaitu bermain.

Pengelolaan Barang Kelas Berbasis 3R (Reduce, Reuse, Recycle)

Pengelolaan barang kelas berbasis 3R yang berasal dari bahan dan barang bekas atau limbah. Limbah atau sampah adalah sisa suatu usaha dan kegiatan dan limbah ini tidak digunakan lagi oleh sebuah perusahaan dalam produksi (Pramono et al., 2022). Sehingga untuk menanggulangnya dengan bank sampah mencanangkan program 3R yaitu Reduce dengan mengurangi sampah, Reuse yang berarti menggunakan kembali sampah tersebut dan Recycle yang mengolah sampah tersebut untuk dapat digunakan kembali (Istiqomah et al., 2019).

Pengelolaan barang kelas berbasis 3R bertujuan untuk mengurangi sampah dari sumbernya, mengurangi pencemaran yang terjadi pada lingkungan, dapat memberikan manfaat dengan menggunakan 3R untuk mengurangi pencemaran lingkungan (Puspitawati & Rahdriawan, 2012). Pengelolaan barang kelas berbasis 3R selain dapat menjaga lingkungan dari limbah dan menumbuhkan nilai karakter pada anak.

Metode pembelajaran menggunakan APE berbasis 3R dalam mendukung penanaman nilai karakter anak usia dini. Karena secara pemahaman pada umumnya bahwa 3R (reduce, recycle, reuse) suatu inovasi dalam rangka menyediakan media pembelajaran untuk anak usia dini (Abidin et al., 2022) Sehingga sangat tepat digunakan untuk pembelajaran anak usia dini karena anak sangat senang bereksplorasi.

Proses pendidikan pada dasarnya untuk membentuk karakter siswa yang baik dan berdampak pada perilaku didalam masyarakat. Pendidikan. Nilai karakter adalah usaha aktif untuk membentuk sebuah kebiasaan yang positif, sehingga menjadikan sifat dan sikap anak sudah baik sejak dini. Pendidikan karakter yang baik tidak hanya melibatkan aspek “knowing the good”(Moral Knowing), namun “desiring the good” atau “loving the good” (moral feeling) dan acting the good (moral action) hal tersebut sangat penting bagi kehidupan manusia (Lumbin et al., 2022). Seperti yang telah

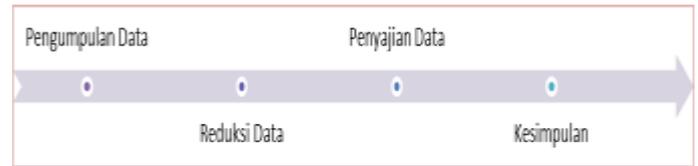
digaungkan dalam Kurikulum 2013, bahwa mulai pendidikan anak usia dini wajib dikenalkan 18 pendidikan karakter yaitu 1) Kejujuran, 2) Religius, 3) Kreatif, 4) Disiplin, 5) Kemandirian, 6) Kerja Keras, 7) Rasa Ingin Tahu, 8) Tanggungjawab, 9) Cinta Tanah Air, 10) Semangat Kebangsaan, 11) Komunikatif, 12) Demokratis, 13) Peduli Sosial, 14) Peduli Lingkungan, 15) Gemar Membaca, 16) Cinta Damai, 17) Toleransi, dan 18) Menghargai Prestasi.

Nilai karakter pada anak dibentuk melalui sebuah pembiasaan yang dilakukan setiap hari oleh lingkungan di sekitar anak. pembentukan karakter pada anak harus dilakukan sejak dini, karena akan sulit membentuk dan merubahnya ketika dewasa (Nadjamuddin, 2016)

Kemajuan teknologi yang semakin pesat sangat berpengaruh pada perkembangan anak khususnya nilai karakter pada anak, dimana penggunaan gadget yang terlalu lama akan mengurangi interaksi anak dengan sosial yang akan berdampak pada nilai karakter seorang anak. Dalam permasalahan gadget tersebut dapat dibantu dengan APE untuk menanamkan nilai karakter. Hal ini sejalan dengan pendapat (Iswinarti, 2010:6) bermain sangat penting baik anak adapun pentingnya sebuah permainan bagi anak adalah (1) untuk kemampuan memecahkan masalah pada anak, (2) untuk menstimulasi perkembangan bahasa (3) mengembangkan ketrampilan sosial terhadap lingkungan sekitar (4) wadah anak untuk berekspresi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan langkah-langkah 1) pengumpulan data hasil penelitian, 2) reduksi data, 3) penyajian data, dan 4) kesimpulan dari hasil penelitian tentang pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dari barang bekas berbasis system 3R sehingga memberikan dukungan terhadap perkembangan nilai karakter anak usia dini. Subyek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun sebanyak satu anak, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan analisis data dengan menggunakan tematik yaitu teknik analisis. Alasan pemilihan subyek dilatar belakangi oleh subyek adalah anak yang sesuai dengan usia untuk dijadikan subyek.



Subyek dalam penelitian ini adalah 1 anak, teknik pengumpulan data yang di gunakan yaitu observasi dan data analisis yang kemudian melakukan teknik analisis kemudian melakukan reduksi data, penyajian data selanjutnya ditarik kesimpulan pada data yang sudah di dapatkan. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati anak pada saat melakukan kegiatan 3R.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan reduksi data yang diperoleh, hasil penelitian yaitu melalui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas dengan proses 3R (Reduce, Reuse, Recycle) mampu mendukung perkembangan nilai karakter anak usia dini. Berikut adalah proses sistem 3R (Reduce, Reuse, Recycle) dalam pengelolaan barang bekas sehingga menjadi barang yang dapat dimanfaatkan kembali menjadi APE untuk anak usia dini.

Tahapan Proses Daur Ulang APE dari Barang Bekas

1. Reduce

Pada tahap ini upaya untuk mengurangi timbulan sampah di lingkungan sumber dan bahkan dilakukan sejak sebelum sampah dihasilkan, setiap sumber dapat melakukan upaya reduksi sampah dengan cara merubah pola hidup konsumtif yaitu perubahan kebiasaan dari yang boros dan menghasilkan banyak sampah menjadi hemat dan efisien dan sedikit sampah.

2. Reuse

Pada tahap ini menggunakan kembali bahan atau material agar tidak menjadikan sampah (tanpa melalui proses pengelolaan)

3. Recycle

Pada tahap ini mendaur ulang suatu bahan yang sudah tidak digunakan menjadi bahan lainnya setelah melalui pengelolaan seperti mengolah sisa kain perca menjadi selimut dll.

Berdasarkan tahapan proses daur ulang APE dari barang bekas terdapat 3R yakni (Reduce, Reuse, Recycle), Hal tersebut sangat mendukung

perkembangan karakter pada anak dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukannya. Berikut adalah hasil penelitian

1. *Reduce*

Dalam tahap reduce ini, anak sudah mengerti bahwa sifat yang boros atau konsumtif dapat mempengaruhi lingkungannya karena banyaknya sampah yang nantinya akan tertimbun jika anak lebih memilih untuk membeli hal hal yang banyak menghasilkan sampah. Tahap reduce ini dapat mendukung perkembangan nilai karakter pada anak dari 18 nilai karakter terdapat nilai karakter disiplin karena dalamnya anak belajar untuk tidak boros dan konsumtif serta memilih untuk mengurangi sampah dengan membawa bekal atau jajan yang lebih sehat dan mengurangi sampah plastik, nilai karakter tanggung jawab dengan tahap reduce anak memahami akan pentingnya tidak menimbun sampah untuk keberlangsungan lingkungan yang di mulai dari dirinya untuk tidak terlalu banyak menghasilkan sampah sehingga timbullah rasa tanggung jawab dan kemandirian pada anak. selain itu terdapat nilai karakter anak peduli sosial dan juga peduli lingkungan, serta mendukung nilai karakter rasa ingin tahu pada anak karena pada tahap ini belajar tentang sebab dan akibat jika banyaknya sampah yang tertimbun.

2. *Reuse*

Pada tahap ini nilai karakter yang dapat diambil pada anak yaitu nilai karakter kreatif dan peduli lingkungan karena menggunakan kembali sampah yang masih dapat digunakan untuk fungsi yang sama atau fungsi yang lainnya, dengan begitu barang yang sudah usang dapat di manfaatkan kembali sehingga dapat mengurangi penumpukan sampah

3. *Recycle*

Pada tahap ini nilai karakter yang dapat diambil adalah nilai karakter kreatif, rasa ingin tahu dan komunikatif. Nilai karakter dapat diambil dalam pemanfaatan APE berbasis 3 R karena dalam pembuatan APE anak menggunakan bahan bekas yang dapat di daur ulang untuk dijadikan sesuatu yang bermanfaat untuk permainan dan pembelajaran pada anak. selanjutnya nilai karakter rasa ingin tahu karena pada APE berbasis 3R belajar untuk mengetahui

dari mana bahan tersebut berasal dan bagaimana cara pembuatan APE berbasis 3R. Pemanfaatan APE berbasis 3R dapat mendukung nilai karakter komunikatif karena pada saat melakukan permainan APE anak saling berinteraksi satu dengan yang lain.

PENUTUP

Simpulan

Pemanfaatan APE berbasis 3R dapat mendukung nilai karakter pada anak seperti 1) Kejujuran, 2) Religius, 3) Kreatif, 4) Disiplin, 5) Kemandirian, 6) Kerja Keras, 7) Rasa Ingin Tahu, 8) Tanggungjawab, 9) Cinta Tanah Air, 10) Semangat Kebangsaan, 11) Komunikatif, 12) Demokratis, 13) Peduli Sosial, 14) Peduli Lingkungan, 15) Gemar Membaca, 16) Cinta Damai, 17) Toleransi, dan 18) Menghargai Prestasi.

Saran

Mengoptimalkan perkembangan pada anak dapat di dukung melalui berbagai macam cara dapat melalui permainan dan pembelajaran. Khususnya dalam perkembangan nilai karakter anak dapat didukung dengan kegiatan disekitar orangtua maupun guru seperti halnya pemanfaatan alat permainan berbasis 3R.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, R., Sumriyeh, S., & Asy'ari, A. (2022). Metode Pembelajaran Berbasis 3r (Reuse, Reduce, Recycle) dalam Upaya Memperdayakan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 222–231. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1732>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3831>
- Istiqomah, N., Mafruhah, I., Gravitioni, E., & Supriyadi, S. (2019). Konsep Reduce, Reuse, Recycle dan Replace dalam Pengelolaan Sampah Rumah Tangga di Desa Polanharjo Kabupaten Klaten. *SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Seni Bagi Masyarakat)*, 8(2), 30–38. <https://doi.org/10.20961/semar.v8i2.26682>
- Kusuma Negara, I. G. N. M., & Agra Darmawati, I. D. A. (2019). Hubungan Antara Sosio-

- Demografik Dan Pengetahuan Dengan Perilaku Orang Tua Dalam Pemilihan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Denpasar. *Jurnal Riset Kesehatan Nasional*, 1(2), 160–163. <https://doi.org/10.37294/jrkn.v1i2.84>
- Lumbin, N. F., Yakob, R., Daud, N., Yusuf, R., Rianti, R., & Ardini, P. (2022). Permainan Tradisional Gorontalo Ponti dalam Menumbuhkan Nilai-nilai Karakter Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 52–59. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.41219>
- Nadjamuddin, A. (2016). Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional Daerah Gorontalo. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 74–79. <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/441>
- Pramono, A., Azis, B., Primadani, T. I. W., & Putra, W. W. (2022). Penerapan Upcycling Limbah Kain Perca Pada Kursi Flat-Pack. *Mintakat: Jurnal Arsitektur*, 23(1), 14–27. <https://doi.org/10.26905/jam.v23i1.6075>
- Puspitawati, Y., & Rahdriawan, M. (2012). Kajian Pengelolaan Sampah Berbasis Masyarakat dengan Konsep 3R (Reduce, Reuse, Recycle) di Kelurahan Larangan Kota Cirebon. *Jurnal Pembangunan Wilayah & Kota*, 8(4), 349. <https://doi.org/10.14710/pwk.v8i4.6490>