



Volume 6 Nomor 2 (2019) Halaman 163- 170

**Tumbuh kembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD  
Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya**

Website : <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang/index>

Email : [jtk@fkip.unsri.ac.id](mailto:jtk@fkip.unsri.ac.id)

pISSN : 2355-7443 eISSN:2657-0785



**PENERAPAN METODE PERMAINAN AKTIF MENGGUNAKAN MEDIA  
DAUR ULANG SAMPAH UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER  
PEDULI LINGKUNGAN PADA ANAK DI PAUD PERMATA HATI**

**Hasan**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,  
Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bone  
Hasansulbar702@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode permainan aktif menggunakan media daur ulang sampah terhadap peningkatan kepedulian anak dalam menjaga lingkungan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di lapangan, peneliti menemukan bahwa kepedulian dan inisiatif anak untuk menjaga lingkungan masih sangat rendah, salah satunya anak masih membuang sampah sembarangan. Hal ini dikarenakan guru hanya memberikan stimulasi secara verbal tanpa memberikan contoh konkret yang menarik bagi anak dalam menjaga lingkungan dan pemanfaatan sampah. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan menerapkan metode permainan aktif menggunakan media daur ulang sampah untuk meningkatkan kepedulian anak terhadap lingkungan. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen, dilakukan melalui pendekatan permainan aktif dengan menggunakan media daur ulang sampah di PAUD Permata Hati. Peneliti menciptakan 4 permainan aktif, yaitu : 1) permainan bowling botol; 2) permainan bola dus; 3) permainan lari kresek; 4) permainan lompat tali berwarna. Pengambilan data dilakukan sebanyak 5 kali. 1 kali *pretest*, 3 kali perlakuan dan 1 kali *post test*. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode permainan aktif menggunakan media daur ulang sampah terhadap peningkatan karakter peduli lingkungan pada anak di PAUD Permata Hati.

**Kata Kunci:** Permainan aktif, daur ulang sampah, karakter Peduli

**ABSTRACT**

*This research was conducted to determine the effect of active game methods using waste recycling media to improve children's care in protecting the environment. Based on observations and interviews with teachers, the researcher found that children's awareness and initiative to protect the environment is still very low, one of which is that children are still littering. This is because the teacher only provides verbal stimulation without giving concrete examples that are interesting for children in protecting the environment and the use of waste. Therefore, researcher was interested in conducting research by applying active game method using waste recycling media to improve children's care for the environment. This research used a quasi-experimental method, carried out through an active game approach by using waste recycling media at PAUD Permata Hati. The researcher created 4 active games, namely: 1) bottle bowling game; 2) box ball games; 3) plastic bag running game; 4) colored jump rope game. The data was collected 5 times. 1 time pretest, 3 times treatment and 1 time post test. The results of the study stated that there is an effect of*

*the application of active play methods using waste recycling media to improve the children's environmental care character at PAUD Permata Hati.*

**Keywords:** *Active games, waste recycling, care characters*

## **PENDAHULUAN**

Stimulasi pengalaman pada usia dini sangat bermakna bagi perkembangan anak. Individu yang pada masa kecilnya memiliki berbagai pengalaman aktivitas positif akan berdampak baik pada pembentukan karakter anak. Menurut Rutland dalam (M. Furqon Hidayatullah, 2011: 2) dinyatakan bahwa karakter berasal dari akar kata bahasa latin yang berarti "dipahat". Sebuah kehidupan dapat ibaratkan seperti sebuah balok granit yang dipahat dengan hati-hati yang menghasilkan maha karya atau dipukul dengan sembarangan yang akhirnya menjadi puing-puing yang hancur berantakan tak berharga Doni Koesoema A (2007: 80) menyatakan bahwa karakter dianggap sama dengan kepribadian. Kepribadian dianggap sebagai ciri atau karakter atau gaya atau sifat khas dari diri seseorang, yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan,

Salah satu penanaman karakter dan aktivitas positif yang baik untuk di tanamkan kepada anak saat ini adalah kepedulian lingkungan dengan cara membuang sampah pada tempatnya dan daur ulang sampah untuk dijadikan barang yang berguna. Hal tersebut dikarenakan masih kurangnya kepedulian masyarakat terhadap lingkungannya sehingga banyak orang-orang yang membuang berbagai jenis sampah sembarangan tempat.

Prilaku tersebut berkaitan dengan penalaran moral seseorang apakah ia harus membuang sampah pada tempatnya atau tidak. Menurut (Setiono, Kusdwirarti 2008: 47) Penalaran moral merupakan pertimbangan bagaimana seseorang sampai pada keputusan bahwa sesuatu baik dan buruk Olehnya itu dengan menanamkan sejak dini kepedulian untuk menjaga lingkungan merupakan salah satu aktivitas yang sangatlah penting bagi anak.

Masalah membuang sampah sembarangan akan sangat berbahaya jika tertanam dalam diri anak-anak karena anak-anak merupakan generasi penerus bangsa. Dalam perkembangan manusia, anak-anak terbentuk dari apa yang dilihat dan didengar yang ditanamkan sejak kecil. Oleh karena itu orang tua, guru dan lingkungan berperan sangat penting untuk mengajarkan dan mencontohkan prilaku yang baik salah satunya adalah peduli terhadap lingkungan.

Menurut Doni Koesoema A (2009: 146) mengutip pepatah latin *verba movent exempla trahunt* (kata-kata itu menggerakkan orang, namun teladan memikat hati). Keteladanan itu harus di lakukan oleh orang dewasa yang berperan dalam membimbing peserta didik, di antaranya adalah: guru, orang tua, dan pelatih.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada salah satu PAUD di desa kuajang kecamatan binuang kabupaten polewali mandar ditemukan masih banyak

anak-anak yang belum mampu menerapkan untuk membuang sampah pada tempatnya. Sejauh ini guru yang ada di PAUD tersebut juga hanya memberikan stimulasi secara verbal dan pujian bagi anak yang membuang sampah pada tempatnya tanpa memberikan contoh konkrit yang menarik bagi anak dalam menjaga lingkungan dan pemanfaatan sampah.

Berdasarkan uraian masalah di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan metode lain yang memungkinkan dapat meningkatkan perilaku anak dalam menjaga kebersihan lingkungan dari sampah. Metode tersebut adalah metode bermain aktif menggunakan sampah yang telah di daur ulang sebagai media permainan.

Pada dasarnya bagi seorang anak bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya. Dapat dikatakan tidak ada anak yang tidak suka bermain. Melalui bermain seorang anak dapat melepas ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang di hadapi dalam hidupnya sehari-hari. Sukadiyanto (2012) proses pembelajaran pada anak usia dini selalu memanfaatkan aktivitas jasmani. Disamping itu, melalui bermain anak menyalurkan perasaannya yang tertekan dan menyalurkan dorongan - dorongan yang muncul dari dalam dirinya sesuai dengan bentuk dan cara bermain.

Bermain menurut jenisnya terdiri atas dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif. [Hurlock, 1987 : 89]. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa awal anak-anak (usia pra sekolah), sedangkan bermain

pasif banyak dilakukan pada akhir anak usia anak (menjelang remaja).

Olehnya itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode permainan aktif menggunakan media daur ulang sampah terhadap peningkatan karakter peduli lingkungan anak. Harapannya tingkah laku yang diharapkan muncul bisa diperkuat dengan sesuatu yang diinginkan oleh anak, Menurut ( Sran, 2010:70 ) perilaku baik bisa dihargai dengan sesuatu yang diinginkan oleh anak.

### **Hipotesis Penelitian :**

Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode permainan aktif menggunakan daur ulang sampah terhadap karakter peduli lingkungan pada anak, dengan kata lain Ho ditolak dan Hi diterima.

### **Permainan Aktif**

Dunia anak adalah dunia bermain, bermain sangat penting untuk penyesuaian pribadi dan sosial anak. Slamet Suyanto. (2005: 47) mendefinisikan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut ( Elizabeth B Hurlock 1993:323) kegiatan bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Menurut kamtini dan husni (2002:55-57) bermain memberikan pengaruh bagi perkembangan anak seperti:

1. Perkembangan fisik, bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih bagian tubuhnya.

2. Perkembangan komunikasi, bermain mendorong anak untuk berkomunikasi agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain.
3. Perkembangan emosional, bermain dapat menjadi sarana penyaluran emosional yang terpendam disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku anak.
4. Perkembangan kreativitas, bermain dapat memacu anak melakukan eksperimentasi dalam bermain.
5. Perkembangan wawasan, bermain dapat menambah wawasan anak dan membantu perkembangan kepribadian anak.

Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan karakteristik permainan antara lain: 1. Bermain bebas dan spontan untuk melakukan apa, kapan dan bagaimana anak ingin bermain. 2. Bermain mengumpulkan yaitu jenis kegiatan bermain aktif anak dengan mengumpulkan segala sesuatu dengan rasa senang. 3. Eksplorasi yaitu bermain untuk memperoleh kegembiraan dengan melakukan sesuatu yang baru atau berbeda. 4. Konstruktif yaitu anak-anak bermain dengan membuat sesuatu untuk dijadikan sebagai bahan permainan

Kegiatan bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya dalam mengembangkan kompetensi dan mengembangkan kreativitasnya. (Joyce, B. & Weil, M. (2004) menyatakan bahwa model pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan,

nilai, cara berpikir, dan cara mengekspresikan diri

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar warna, ukuran, bentuk, arah, besaran dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui aktivitas bermain. Anak-anak belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal (Diana mutiah, 2010:91). Menurut (Allen dan Lynn, 2008:127) menyatakan bahwa anak usia tiga tahun biasanya mau mematuhi perintah orang dewasa. Anak usia ini mampu menunda kegembiraan; kebutuhan untuk mendapatkan apa yang diinginkan “sekarang juga” sudah berkurang. Anak di usia ini menemukan kegembiraan dalam dirinya dan kehidupan secara umum dan menunjukkan dorongan yang tidak tertahankan untuk mengetahui segala sesuatu di dunia sekitarnya. Adi, dkk (2007 :.2) Kegiatan bermain yang menyenangkan dapat memotivasi anak untuk terus mencoba, berlatih dan berkembang.

### **Daur ulang sampah**

Menurut alex dan *world health organization* (who) (2012) menyatakan bahwa jenis sampah dibagi menjadi : 1) sampah organik, 2) sampah anorganik. Sampah anorganik merupakan salah satu masalah besar yang ditemukan dalam kehidupan manusia yang berdampak buruk terhadap kehidupan manusia. Sampah organik merupakan sampah yang tidak bisa

terurai secara alami dalam waktu yang singkat. Proses Daur ulang sampah menjadi salah satu bnetuk solusi pintar yang bisa dilakukan untuk mencegah krusakan alam dan lingkungan hdup di sekitar kita. Menurut (Basriyanta, 2004: 50) daur ulang adalah proses pemilihan dan pengelohan sampah yang masih memiliki nilai secara materill untuk digunakan kembali.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini merupakan penelitian eksprimental semu (*quasi experimental*) yang dilaksanakan pada 10 Januari – 15 Februari 2019 di PAUD Permata Hati Desa Kuajang Kec. Binuang Kab. Polewali Mandar Sulawesi Barat dengan jumlah sampel sebanyak 25 orang. Penelitian eksperimen adalah metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel lain melalui uji coba dalam kondisi khusus yang sengaja diciptakan [Prasetyo B dan Lina Miftahuhl Jannah 2005:160]. Pada Penelitian ini peneliti akan mengujicobakan metode atau strategi dengan memberikan perlakuan kepada subjek melalui pembelajaran selama beberapa hari sehingga pengambilan data pun dilakukan sejumlah hari yang ditentukan. Menurut (Suharsimi Arikunto, 2010: 18) pelaksanaan penelitian merupakan penerapan dari perencanaan yang sudah dibuat.

### **Teknik Pengumpulan Data**

1. Peneliti melakukan observasi kesekolah dan wawancara dengan guru menggunakan *record book*.
2. Peneliti melakukan pembelajaran (*pretest*) menggunakan metode konvesional dengan menerapkan

permainan berlari sambil memungut sampah.

3. Peneliti melakukan perlakuan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran memakai metode permainan aktif meggunakan media daur ulang sampah yaitu 1) permainan bowling botol; 2) permainan bola dus; 3) permainan lari kresek; 4) permainan lompat tali berwarna.
4. Peneliti melakukan *postest* untuk mengetahui tingkat kepedulian anak terhadap ligkungan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Pelaksanaan penelitian merupakan penerapan dari perencanaan yang sudah dibuat. Sehingga ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian, yaitu apakah ada kesesuaian antara pelaksanaan dengan perencanaan, apakah proses tindakan yang dilakukan anak cukup lancar, mengkaji situasi proses tindakan, dan mengetahui apakah dalam pelaksanaannya para anak bersemangat, mengikuti secara keseluruhan dari tindakan tersebut

Selama peneliti melakukan observasi pada hari pertama dan hari kedua, peneliti menemukan sebagian anak membuang sampah bekas kemasan makanan, bekas gelas minuman dan beberapa plastik bekas mainan bukan pada tempat sampah. Dan juga sebagian anak membuang sampahnya ketika di suruh oleh guru tanpa ada inisiatif dari anak untuk membuang sampah. Selain itu peneliti juga menemukan tumpukan sampah anorganik di sekitran lingkungan sekolah

yang kemudian dibakar pada saat jam pulang sekolah oleh tukang bersih sekolah . Hal ini tentunya sangat tidak baik untuk dilakukan karena dapat mencemari lingkungan.

Untuk mendapatkan gambaran umum Hasil penelitian ini maka dilakukan analisis data statistik deskriptif yang disajikan dalam tabel 1:

Tabel 1. Statistik Deskriptif Kepedulian Lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya.

Uraian	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	68,11	90,24
Median	69	90
Max	94	98
Min	42	86
Std deviasi	10,81	2,38

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kepedulian anak terhadap lingkungan setelah dilakukan penerapan metode permainan aktif menggunakan media daur ulang sampah. Hal ini dapat dilihat dari data nilai rata-rata dan nilai median anak yang membuang sampah pada tempatnya. Hasil yang didapatkan sebelum dilakukan penerapan metode permainan aktif dengan daur ulang sampah adalah 68,11 dan 69 sedangkan nilai rata-rata dan median untuk anak yang membuang sampah pada tempatnya setelah dilakukan penerapan metode permainan aktif menggunakan media daur ulang sampah adalah 90,24 dan 90. Angka ini menunjukkan nilai kepedulian anak terhadap lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya melalui pendekatan permainan aktif menggunakan media daur ulang sampah jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kepedulian anak terhadap lingkungan tanpa pendekatan permainan.

Untuk hasil statistik deskriptif kepedulian lingkungan dengan mendaur ulang sampah menjadi media permainan disajikan dalam tabel 2:

Tabel 2. Statistik Deskriptif Kepedulian Lingkungan dengan mendaur ulang sampah menjadi media permainan.

Uraian	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	80,24	89,12
Median	81	90
Max	97	96
Min	47	86
Std deviasi	9,11	2,27

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kepedulian anak terhadap lingkungan setelah dilakukan penerapan metode permainan aktif menggunakan media daur ulang sampah. Hal ini dapat dilihat dari data nilai rata-rata dan nilai median sebelum dilakukan penerapan metode permainan aktif dengan daur ulang sampah adalah 80,24 dan 81, sedangkan nilai rata-rata dan nilai median setelah dilakukan penerapan metode permainan aktif menggunakan media daur ulang sampah adalah 89,12 dan 90. Angka ini menunjukkan bahwa nilai kepedulian anak terhadap lingkungan dengan pendekatan permainan aktif jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kepedulian anak terhadap lingkungan tanpa pendekatan permainan aktif.

Untuk menjawab hipotesis pada penelitian ini dan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penerapan metode permainan aktif menggunakan media daur ulang sampah terhadap peningkatan karakter peduli lingkungan maka dilakukan uji t atau uji *paired sample t test*. Hasil dari uji t dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Uji t (*Paired Sample t test*)

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre	58,62	25	10.300	2,852
	Test	71,69	25	10.272	2,975
	Post test				

Tabel 3 di atas menunjukkan ringkasan hasil statistik deskriptif nilai pre test dan post test. Untuk nilai rata-rata pretest diperoleh sebesar 58,62. Sedangkan nilai rata-rata posttest diperoleh sebesar 71,69. Maka untuk mengetahui selisih anatar rata-rata peningkatan karakter peduli lingkungan pretest dengan rata-rata posttest adalah  $71,69 - 58,62 = 13,07$ .

Angka ini menunjukkan bahwa terdapat selisih perbedaan yang signifikan pada penerapan metode permainan aktif menggunakan media daur ulang sampah terhadap peningkatan karakter peduli lingkungan pada anak.

### **Pembahasan**

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan menunjukkan bahwa penerapan metode permainan aktif menggunakan media daur ulang sampah mampu meningkatkan kepedulian anak pada lingkungan. Pembelajaran ini mampu memberikan motivasi kepada anak untuk menjaga kebersihan lingkungan dan menumbuhkan kreativitas anak dalam mengolah sampah. Selain memberikan pengalaman tersendiri bagi anak, metode permainan aktif menggunakan media daur ulang sampah juga memacu semangat para tenaga pendidik dalam mengenalkan lingkungan kepada anak dan juga dalam mengelola sampah menjadi sebuah media permainan pada khususnya.

### **KESIMPULAN**

Rancangan yang dibuat dalam modifikasi ini berhasil memunculkan perilaku yang di harapkan yaitu berupa peningkatan peduli lingkungan. Perilaku yang di tunjukkan adalah anak dengan sendirinya membuang sampah pada tempatnya. Dan perilaku lain yang ditunjukkan juga anak menjadikan sampah plastik berupa botol untuk bahan permainan, selain itu, para guru juga terpacu untuk meningkatkan kreativitasnya dalam membuat jenis media permainan dari daur ulang sampah. Perilaku peduli lingkungan ini diharapkan semakin menguat dan menjadi kebiasaan sehari-hari baik dilingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah. Meskipun dalam penerapan metode ini hanya berjalan satu bulan tapi peneliti merasa optimis jika karakter peduli lingkungan ini bisa terbentuk. Temuan ini dapat menjadi salah satu inovasi dalam menanamkan kecintaan anak terhadap lingkungan dengan selalu menjaga kebersihan. Saran yang dapat penulis sampaikan adalah dunia anak adalah dunia bermain, aplikasikan dan kembangkanlah cara bermain yang dapat menanamkan karakter secara tidak langsung kepada anak.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala sekolah, guru dan *stakeholder* PAUD Permata Hati, di Kab. Polewali Mandar. Terima kasih juga saya ucapkan kepada Gemala Ranti selaku istri saya yang telah membantu dalam hal pemikiran anak usia dini, terimakasih juga kepada teman

teman-teman dikampung pendidikan yang telah membantu dalam proses penelitian ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Setiono, Kusdwiratri. (2008). *Psikologi Perkembangan, Kajian Teori Piaget, Selman, Kohlberg, dan Aplikasi Riset*. Widya Padjadjaran.
- Sran, S. K. (2010). Assessing the value of choice in a token system. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 44 (1), 1-18
- Allen dan Lynn. (2008). *Profil perkembangan anak: prakelahiran hingga usia 12 tahun* (terjemahan dalam bahasa Valentino). Jakarta. Indeks.
- Joyce, B. & Weil, M. (2004). *Model of teaching*. USA: Pearson Education,
- Sukadiyanto. (April 2012). *Prinsip pembelajaran fisik motorik pada anak usia dini. Pelatihan pembelajaran fisik motorik bagi guru TK se - DIY*. Yogyakarta: Pascasarjana UNY.
- Adi, W, dkk. (2007). *Pendidikan taman penitipan anak/kelompok bermain*. Yogyakarta: PGTK FIP UNY.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Slamet Suyanto. (2005: 47). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Doni Koesoema A. (2007 : 80 ). *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: PT Gramedia.
- Doni Koesoema. (2009). *Pendidikan Karakter di Jaman Keblinger*. Jakarta: PT Grasindo.
- Hurlock , Elizabet B, 1978, *Child Development*, Tokyo: Mv Graw Hill
- M. Furqon Hidayatullah. (April 2011). *Peningkatan Kualitas Pendidik dalam Membangun Karakter Peserta Didik*. Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional Ikatan Alumni Universitas Negeri Yogyakarta, di Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Citra



