

METODE PEMBELAJARAN BERBASIS 3R (REUSE, REDUCE, RECYCLE) DALAM UPAYA MEMPERDAYAKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Ratno Abidin¹, Sumriyeh², Asy'ari³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2,3}.

Email: ratno.abidin@fkip.um-surabaya.ac.id¹, sumriyeh@fkip.um-surabaya.ac.id², asyari@fkip.um-surabaya.ac.id³

Abidin, Ratno., Sumriyeh, Asy'ari. (2022). Metode Pembelajaran Berbasis 3R (Reuse, Reduce, Recycle) dalam Upaya Memperdayakan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 222-231.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1732>

Diterima: 23-03-2022

Disetujui: 10-05-2022

Dipublikasikan: 27-06-2022

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui metode pembelajaran berbasis 3R (reuse, reduce, recycle) sebagai upaya memperdayakan Kreativitas Anak Usia Dini TK PGRI 8 Wonorejo Sumbermanjing Malang. Terbentuknya kreativitas tentunya sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar anak. Setiap individu anak usia dini memiliki potensi yang sangat unik. Salah satu keunikan individu anak tersebut adalah perkembangan perkembangan kreativitas anak.. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan koalatatif deskriptif. Dengan teknik penumpulan data secara observasi, wawancara, dokumentasi dan audio visual. Analisis data yang digunakan secara deskriptif seperti reduksi data, display data, verifikasi data. Kemudian dilakukan keabsahan data dengan teknik Triangulasi. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis 3R (reduce, reuse, recycle) berdampak pada peningkatan kreativitas anak usia dini yaitu dengan memanfaatkan sampah anorganik secara inovatif sebagai menyediakan media pembelajaran dengan tujuan mengembangkan kreativitas anak sejak dini. Karena kreativitas anak itu tumbuh dipengaruhi oleh metode pembelajaran melalui pendekatan 3R. Kemudian lingkungan belajar yang telah disiapkan oleh guru dengan bahan-bahan yang berupa bahan mentah habis pakai (sampah anorganik) diolah dan dimodifikasi sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran dengan membuat permainan edukatif sederhana berbahan bekas atau sampah sampah anorganik. Maka dengan Metode pembelajaran berbasis 3R (reduce, reuse, recycle) yang diimplementasikan oleh guru diperlukan sebagai sumber pengetahuan, ketrampilan baru sekaligus dalam pengembangan nalar dan kreativitas anak usia dini.

Kata kunci: metode pembelajaran, 3R (reuse, reduce, recycle), kreativitas usia dini.

Abstract: Aim of this research is to find out the 3R (Reuse, Reduce, recycle) based learning method as an effort to apply preschool children's creativity in PGRI Kindergarten 8 wonorejo sumbermanjing malang. The establishment of creativity is influence by the children's learning environment. Every preschool childs have a uniqueness potential. One of the individual uniqueness is a children's creativity development. The research method used in this research is descriptive qualitative. With data collection techniques by observation, interviews, documentation and audio visual. Data analysis used descriptively such as data reduction, data display, data verification. Then the trustworthiness of the data is carried out with the Triangulation technique. The results of the study can be concluded that the 3R-based learning method (reduce, reuse, recycle) has an impact on increasing the creativity of preschool childs, which by utilizing inorganic waste innovatively as a medium of learning with the aim of developing children's creativity from an early age. Because the creativity of the child grows is influenced by the learning method through the 3R approach. Then the learning environment that has been prepared by the teacher with materials in the form of consumable raw materials (inorganic waste) is processed and modified so that it can be used in learning by making simple educational games made from used or inorganic waste. So the 3R-based learning method (reduce, reuse, recycle) implemented by the teacher is needed as a source of knowledge, new skills as well as in developing reasoning and preschool children's creativity.

Keywords: : learning method, 3R (reuse, reduce, recycle), preschool creativity

PENDAHULUAN

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 ilmuwan-ilmuan cilik. Pada anak usia dini, pertumbuhan dan perkembangan perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya (Ariyanti, 2016). Pemberian nutrisi dan gizi yang seimbang juga sangat diperlukan untuk mendukung tumbuh kembang anak, dengan begitu, anak akan tumbuh berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan umurnya. Perkembangan kognitif merupakan berprosesnya pusat susunan syaraf manusia secara internal ketika sedang berfikir (Fercoq et al., 2016).

Proses kegiatan pembelajaran anak usia dini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya sehingga aktivitas dalam kegiatan pembelajaran hendaknya ditekankan kepada perkembangan struktur kognitif, penanaman sikap dibangun melalui pembiasaan dan keteladanan (Fernández-Santín & Feliu-Torruella, 2020). Pengembangan pengetahuan dan keterampilan dilakukan melalui pendekatan saintifik untuk penanaman sikap akan dipandu dengan pedoman tersendiri. Sesuai dengan pendapat (Stricker & Sobel, 2020) 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 (Rohmalina, 2016).

Pembelajaran pada anak usia dini melalui berkarya sambil belajar dan belajar sambil berkarya merupakan prinsip pokok dalam pembelajaran di TK (Harahap & Widyaningsih, 2019). Karena dengan kreativitas akan bereksplorasi sendiri dengan mempergunakan alat-alat yang disediakan sehingga anak akan mendapatkan berbagai pengetahuan, keterampilan dan sikap melalui pengalaman sendiri, dengan demikian penggunaan alat – alat yang mengandung unsur pendidikan mutlak harus ada (Septianingsih et al., 2017). Pembelajaran secara edukatif adalah semua bentuk kreativitas yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran atas dasar pengertian itu, sehingga permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan gotongroyong, termasuk dalam kategori berkarya karena dapat memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif yang berujung pada perkembangan kreativitas usia dini (Rohmalina, 2016).

Metode pembelajaran yang meningkatkan kreativitas anak usia dini yang dengan menggunakan pendekatan 3R (reduce, reuse, recycle). Karena secara pemahaman pada umumnya bahwa 3R (reduce, reuse, recycle) suatu inovasi dalam rangka menyediakan media pembelajaran untuk anak usia dini, karena 3R merupakan strategi dalam pengadaan media pembelajaran (Baharun et al., 2020). Selain belajar memanfaatkan limbah daur ulang anak-anak juga diajarkan bagaimana mengasah motoriknya dengan menambahkan unsur tokoh pada karya daur ulang berupa celengan yang sudah dibuat. Setiap individu anak usia dini memiliki potensi untuk mengalami masalah. Salah satu masalah individu tersebut adalah perkembangan motorik halus (Erlyana & Hidajat, 2020). Sesuai dengan pendapat (Widyasari & Ardiwilaga, 2020) bahwa Perkembangan motorik halus ini berkaitan dengan pengembangan kemampuan dalam menggunakan jari untuk menggunakan berbagai kegiatan, seperti melakukan gerakan, menempel, mencubit, memotong, melukis, dan lain-lain.

Metode pembelajaran berbasis 3R (reduce, reuse, recycle) tentunya tidak lepas dari daur ulang sampah (organic atau anorganik). Maka dengan memanfaatkan bahan bekas yang ada dilakukan

melalui 3R (reduce, reuse, recycle) (Wahyuni et al., 2016). Sebagai upaya untuk 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 (Dwi Nurhayati Adhani, Nina Hanifah, 2017). Kemudian contohnya membuat alat permainan edukatif sederhana yaitu berbahan bekas atau sampah yang 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 (Triawan et al., 2018).

Terbentuknya kreativitas tentunya sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar anak. Ketika anak dilatih dalam mengembangkan kreativitasnya oleh guru secara baik maka anak tentu akan menghasilkan karya sesuai dengan imajinasinya dan perkembangan moriknya. Secara umum kreativitas anak itu sendiri merupakan kemampuan melalui gagasan - gagasan baru dalam pemecahan suatu permasalahan (Suprihatin, 2019). Perkembangan kreativitas anak sangat penting dari sejak dini untuk menunjang keberhasilan hidupnya. Media pembelajaran 3R adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sipengirim kepada sipenerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Puspitawati & Rahdriawan, 2012). Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas yaitu dengan media bahan bekas. Media yang digunakan merupakan botol aqua bekas sebagai media dalam melatih seni kreatif dari ide yang dimiliki anak usia dini menjadi yang sederhana sesuaikan dengan karakteristik anak usia dini (Yuliana sari & Lampung, 2017).

Menurut (Mulyati & Sukmawijaya, 2013) bahwa kreativitas yang ditunjukkan anak usia dini merupakan bentuk kreativitas yang original yang muncul seolah tanpa terkendali. Usia tersebut juga merupakan fase kehidupan yang unik

dengan karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, dan moral. Karakteristik ini ditandai dengan kemampuan belajar anak yang luar biasa, yakni keinginan anak untuk belajar aktif dan eksploratif. Orang tua sangat penting memberikan pendidikan kepada anak sejak dini dan berlomba-lomba memberikan fasilitas pendidikan terbaik pada anak-anaknya (Kartika et al., 2019). Perkembangan tersebut untuk mendorong pertumbuhan potensi anak dalam lembaga pendidikan prasekolah atau lebih dikenal dengan Taman Kanak-kanak. Perlunya pengembangan kreativitas anak salah satu tujuan pendidikan anak usia dini yang harus dikembangkan adalah pengembangan kreativitas anak melalui media bahan bekas. Kreativitas ini dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan. Masing-masing anak memiliki modal kreativitas dalam dirinya, maka guru menggunakan media bahan bekas yang sesuai dan menarik (Behnamnia et al., 2020).

Kemudian agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak usia dini, maka sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran sesuai tema atau topik (Ferroq et al., 2016). Maka dari itu, untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif atau mengajak anak belajar dengan sekitar lingkungan sekolah menjadi suasana kelas yang menyenangkan seperti memanfaatkan barang bekas dengan pendekatan 3R (reduce, reuse, recycle) (Jamaludin & Yusof, 2013). Karena Perkembangan kreativitas diperlukan pada keterampilan bereksplorasi berfikir kreatif dan mengembangkan bakat anak. Pada anak usia dini anak menyukai berkesplorasi dengan apa yang diinginkannya (Jawahir & Bradley, 2016). Bagi anak melakukan kreasi tersebut menjadi kesenangan tersendiri bagi mereka, tetapi pada usia tersebut anak-anak sering mengalami kesulitan dalam mengembangkan bakat yang dimilikinya dalam ketrampilan bereksplor, seperti anak sulit untuk mengungkapkan ide yang mereka miliki sehingga terkadang takut bereksplorasi sesuai dengan kemampuan imajinasinya (Karaca et al., 2020).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Adapun jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data. Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai metode pembelajaran berbasis 3R (reuse, reduce, recycle) sebagai upaya memperdayakan Kreativitas Anak Usia Dini TK PGRI 8 Wonorejo Sumbermanjing Malang.

Tempat Penelitian

Sebagai tempat penelitian dalam tugas akhir ini, peneliti menggunakan TK PGRI 8 Wonorejo, Jl. Inpres RT. 39 RW. 18 Desa Argotirto Kecamatan Sumbermanjing Wetan Kabupaten Malang.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama (key instrumen) dalam pengumpulan data dan menginterpretasi data dengan dibimbing oleh pedoman wawancara dan pedoman observasi. Hal mana senada dengan Moleong (2000, hlm. 9) yang mengemukakan bahwa: Dalam peneliti kualitatif, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama. Hal itu dilakukan karena jika memanfaatkan alat bantu bukan manusia dan mempersiapkan dirinya terlebih dahulu sebagai yang lazim digunakan dalam penelitian klasik, maka sangat tidak mungkin untuk mengadakan penyesuaian terhadap kenyataan-kenyataan.

Data dan Sumber Data

Data sumber data penelitian ini mengambil informan sumber data dengan mempertimbangkan data tertentu dari pihak yang diteliti. Maka peneliti akan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi kepada orang-orang yang dipandang sebagai objek penelitian. Adapun yang dijadikan objek penelitian adalah orang tua, guru, kepala sekolah TK PGRI 8 Wonorejo Sumbermanjing Malang.

Teknik Pengumpulan Data

Data dan kualitas data merupakan pokok penting dalam penelitian karena menentukan kualitas

hasil penelitian. Data diperoleh dari suatu proses yang disebut pengumpulan data. Pada teknik pengumpulan data, peneliti melakukan berbagai hal yang dilakukan dalam penelitian diantaranya adalah: 1) Observasi partisipan, yaitu Peneliti melakukan pengamatan langsung dengan membawa data observasi yang telah disusun sebelumnya untuk melakukan pengecekan kemudian peristiwa yang diamati dicocokkan dengan data observasi. 2) Wawancara, yaitu peneliti melakukan face-to-face interview (wawancara berhadapan-hadapan) dengan partisipan. 3) Peneliti melakukan dokumentasi pelaksanaan kegiatan penelitian melalui foto atau gambar, sebagai bukti fisik pelaksanaan penelitian. 4) Tinjauan Literatur Peneliti membaca buku-buku yang dapat membantu peneliti melakukan penelitian untuk memperoleh data yang relevan. Tinjauan literatur digunakan sebagai bagian dari komponen teknik pengumpulan 37 data. Pemahaman tentang tinjauan literatur

Teknik Analisa Data

Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas, hingga datanya jenuh. Aktivitas tersebut adalah reduksi data (data reduction), penyajian data (data display) dan conclusion drawing atau verification. Dapat dijelaskan dibawah ini yaitu: 1) Reduksi data, mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas. 2) Display data yaitu bahwa sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah teks bersifat naratif. 3) Verifikasi data, yaitu penarikan dan kesimpulan dan Kesimpulan mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak.

Pengujian Keabsahan Data

Uji keabsahan data digunakan untuk memastikan kebenaran dari data yang diperoleh. Teknik-teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini adalah Ketekunan dan keajegan pengamatan Meningkatkan ketekunan dalam wawancara dan observasi maka data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis yaitu sebagai berikut: 1) Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sumber yang lain. 2) Keabsahan data yang dilakukan dengan

memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk pengecekan dan sebagai pembanding terhadap data yang didapat. 3) Pada perpanjangan keikutsertaan yaitu peneliti sebagai alat ukur dalam mengumpulkan data meliputi observasi dan wawancara pada berbagai latar dan peristiwa. Hal ini dilakukan guna mempelajari kebudayaan, meaning dan intepretasi dari permasalahan yang ada.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian di dapat melalui observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terkait dengan mengenai metode pembelajaran berbasis 3R (reuse, reduce, recycle) sebagai upaya memperdayakan kreativitas anak usia dini TK PGRI 8 Wonorejo Sumbermanjing Malang, dikatakan memberi dampak yang menyenangkan bagi proses pembelajaran. Karena Dampak kegiatan penerapan strategi 3R untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK tersebut diantaranya adalah terus mengkaji ulang dan menyempurnakan strategi 3R sehingga mampu menjadi suatu - satunya strategi pembelajaran yang bermutu. Kemudian memberdayakan dan mengaktifkan semua elemen pendidik anak usia dini agar menggunakan bahan bekas atau sampah anorganik untuk mengoptimalkan penanaman keteladanan dan pembiasaan dengan pendekatan saintifik anak dengan menggunakan 3R sebagai strateginya melalui program-program direncanakan.

Sesui dengan observasi yang peneliti temukan bahwa ada faktor-faktor yang mendukung dalam penerapan strategi pembelajaran melalui pendekatan 3R yaitu berkomitmen 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. Kemudian semangat pendidik dalam membimbing anak-anak menjadi anak yang memiliki sikap keteladanan sejak dini. Membuat program-program pembelajaran yang mendukung penanaman pembiasaan dengan pendekatan saintifik terhadap anak. Semangat pendidik untuk mewujudkan bebas sampah dengan cara dilakukan pemanfaatan ulang melalui pendekatan 3R (reuse, reduce, recycle).

Pendekatan yang digunakan oleh TK PGRI 8 Wonorejo Sumbermanjing Malang terhadap sampah bertumpu pada pendekatan dimana sampah yang bisa dimanfaatkan dikumpulkan dan dipilih yang sesuai dengan tujuan dari pembelajaran. Karena sesungguhnya sampah di lingkungan sekitar dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi yang bernilai bagi perkembangan kreativitas anak usia dini. Kreativitas itu muncul karena fasilitas belajar mendukung yang disiapkan oleh guru di TK. Kemudian terdapat beberapa tindakan menanggulangi sampah terhadap lingkungan yang dilakukan di TK yaitu daur ulang (recycle), pemakaian kembali (reuse), dan mereduksi (reduce). Kegiatan tersebut sering dikenal dengan istilah kegiatan 3R yaitu Reuse, Reduce dan Recycle yang dapat ditegaskan antara lain sebagai berikut:

Pemakaian kembali (reuse)

Reuse berarti memakai kembali, yaitu menggunakan kembali sampah/ barang bekas yang masih bisa dipakai. Contoh kegiatan reuse yaitu;

Menggunakan buku tulis yang kertasnya masih kosong tidak ada untuk catatan atau coret-core.

Menulis kertas pada dua sisi.

Menyumbangkan baju yang masih layak pakai, baju yang tidak layak pakai dimanfaatkan untuk lap atau kain pel.

Kaleng bekas permen, atau minuman diberi hiasan untuk tempat pensil.

Botol air mineral dapat digunakan untuk pot bunga.

Memanfaatkan kantong plastik bekas kemasan belanja atau Koran bekas untuk pembungkus.

Memanfaatkan kain-kain bekas (kain perca) untuk kerajinan tangan, perangkat pembersih (lap), maupun berbagai keperluan lainnya

Mereduksi (reduce)

Reduce artinya mengurangi sampah dengan cara mengurangi penggunaan bahan-bahan yang merusak lingkungan. Kegiatan mengurangi sampah diantaranya yaitu:

Memakai listrik seperlunya.

Membawa tas belanja sendiri untuk mengurangi sampah kantong plastik.

Mengurangi penggunaan barang-barang yang tidak dapat didaur ulang.

Mengurangi penggunaan produk yang tingkat kebutuhannya rendah.

Daur ulang (recycle)

Recycle (mendaur ulang) yaitu mengolah sampah menjadi produk baru. Kegiatan mendaur ulang contohnya:

Memilah sampah menjadi sampah organik dan anorganik.

Mendaur ulang segala barang yang dapat didaur ulang, misalnya plastik, kertas, kardus, gelas dan kaleng. Mengingat pentingnya kreativitas yang perlu ditamamkan kepada anak sejak dini, maka peneliti mencoba untuk meningkatkan melakukan observasi ini melalui kegiatan 3R. Kemudian diperkuat oleh peneliti dengan melakukan wawancara secara langsung kepada responden yang dikukan kepada kepala TK PGRI 8 Wonorejo Sumbermanjing Malang dengan tegas menyampaikan bawa:

“Pembelajaran yang dilakukan di TK PGRI 8 Wonorejo ini sesungguhnya lebih focus pada kebutuhan anak usia dini. Disini didesain pembelajaran oleh pendidikan secara professional dengan media pembelajaran yang disiapkan melalui metode pembelajaran yang sudah dipahami oleh guru masing – masing. Kreativitas itu menurut saya tidak semudah yang dibayangkan dalam memuculkan dalam diri seorang anak. Menurut saya pendekatan 3R yang dilaksanakan oleh guru sangat cocok untuk terus dimanfaatkan, karena anak – anak dilatih untuk berkarya sesuai dengan tingkat pemahamannya. Artinya anak – anak bebas berkreasi dengan alat dan bahan yang sudah disiapkan sebestumnya oleh guru, kemudian guru memfasilitasi”.

Anak usia dini dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk dengan berbagai apapun dengan fasilitas yang disiapkan oleh guru dan sekolah. Dalam memperkuat apa yang disampaikan oleh kepala sekolah, maka peneliti melakukan wawancara kepada guru atau pendidik yang secara khusus sebagai tenaga profesional dalam mencerdaskan kehidupan anak bangsa menyampaikan bahwa:

“Saya sebagai guru di TK PGRI 8 ini dengan ikhlas terus memperjuangkan bagaimana anak didik saya belajar secara menyenangkan. Saya membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kemauan anak melalui permainan edukatif yang membuat anak – anak belajar sambil bermain. Untuk metode pembelajaran

melalui 3R seperti Reuse, Reduce dan Recycle ini sebagai variasi metode pembelajaran dengan mengarah pada peningkatan kreativitas anak. Maka ketika anak difasilitasi alat dan bahan anak dengan kemampuan masing – masing menciptakan berbagai karya, seperti buat kupu – kupu, perahu – perahuan, mobil – mobilan dan lain sebagainya”.

Metode pembelajaran berbasis 3R (reduce, reuse, recycle) tentunya tidak lepas dari daur ulang sampah anorganik. Sebagai cara dalam mengurangi sampah yaitu dengan memanfaatkan ulang secara inovatif oleh pendidik untuk selalu menyediakan media pembelajaran sebagai upaya mengembangkan kreativitas anak usia dini. Karena kreativitas anak itu tumbuh dipengaruhi oleh metode pembelajaran melalui pendekatan 3R (reduce, reuse, recycle) dengan fasilitas lingkungan belajar yang telah disiapkan oleh guru dengan bahan-bahan yang berupa bahan mentah habis pakai (sampah anorganik) diolah dan dimodifikasi sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran dengan membuat permainan edukatif sederhana berbahan bekas atau sampah dalam bentuk model benda. Maka dengan Metode pembelajaran berbasis 3R (reduce, reuse, recycle) yang diimplementasikan oleh guru diperlukan sebagai sumber pengetahuan, ketrampilan baru sekaligus dalam pengembangan nalar dan kreativitas anak usia dini.



Gambar 1. Metode Pembelajaran Berbasis 3R (reduce, reuse, recycle)

Pembahasan

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003) dan 0-8 tahun. Pada usia ini, mereka merupakan kelompok anak yang

unik, baik itu dari proses pertumbuhan maupun perkembangannya. Masa *golden age* atau masa keemasan pada anak usia dini yaitu berada pada masa umur 0-5 tahun. Hasil riset mengisyaratkan bahwa kurun waktu 4 tahun pertama perkembangan yang terjadi sama besarnya dengan kurun waktu 14 tahun berikutnya, otak anak mengalami kebekuan perkembangan sesudah masa itu (Rohmalina, 2016). Oleh sebab itu masa ini disebut masa *golden age*, karena berapapun kapasitas kecerdasan tidak akan mengalami peningkatan sesudah masa ini (Bermain, 2014). Menurut (Yildirim, 2010) mengatakan bahwa pada masa *golden age* ini, anak akan tumbuh dan berkembang secara optimal dengan lingkungan yang mendukung. Aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, fisik motorik, sosioemosional, moral spiritual, dan seni dapat distimulasi dengan berbagai cara agar pertumbuhan dan perkembangannya berjalan dengan baik.

Salah satu metode pembelajaran relevan yang dapat dilakukan untuk menggugah kesadaran anak usia dini terhadap pentingnya pengolahan sampah yaitu melalui edukasi (Stricker & Sobel, 2020). Edukasi yang paling tepat dan efektif dilakukan pada masa anak-anak jenjang anak usia dini, karena pada masa ini anak-anak dapat memperoleh pengetahuan-pengetahuan dasar untuk keberhasilan penyesuaian diri mereka pada kehidupan yang akan datang (Fernández-Santín & Feliu-Torruella, 2020). Di sisi lain, pada sektor pendidikan, pemerintah juga memberlakukan kurikulum 2013 (Kurtilas) dengan pembelajarannya yang bersifat tematik, yang di dalamnya setiap tingkatan kelas memiliki tema yang berbeda. Kemudian edukasi mengenai pengolahan sampah diberikan pada beberapa tematik pembelajaran, diantaranya adalah yang terkait dengan kebersihan lingkungan dan Reuse, Reduce, Recycle (3R) (Buana, 2016).

Maka dari itu, menurut (Harahap & Widyaningsih, 2019) menegaskan bahwa reuse sendiri dapat diartikan sebagai penggunaan kembali barang-barang yang sudah tidak digunakan lagi dan tidak dapat terurai, contohnya penggunaan kembali galon air mineral sebagai wadah air mineral. Reduce merupakan pengurangan atau penghematan barang-barang terutama barang yang tidak dapat terurai, contohnya ketika akan berbelanja sebaiknya membawa tas belanja pribadi sehingga tidak perlu meminta kantong plastik saat berbelanja.

Recycle merupakan pengolahan kembali sampah - sampah menjadi sesuatu yang dapat bermanfaat, contohnya sampah diolah menjadi pupuk kompos dan dipadukan dengan pemeliharaan cacing tanah sehingga dapat menyuburkan tanah (Abidin & Kurniawati, 2020). Kemudian menurut (Septianingsih et al., 2017) menyatakan bahwa dengan pembelajaran melalui 3R kepada anak-anak jenjang PAUD dibutuhkan sebuah media edukasi yang tepat dan menarik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar bagi anak-anak. Hal ini tentunya agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak-anak.

Metode pembelajaran dengan pendekatan Reuse, Reduce, Recycle (3R) dapat meningkatkan kreativitas siswa. Sesuai dengan pendapat (Baharun et al., 2020) bahwa kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Menurut (Bermain, 2014) kreativitas dapat didefinisikan dalam istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan (Nanik et al., 2019). Karena metode tersebut sangat tepat untuk memberikan edukasi kepada anak-anak jenjang AUD karena dekat dengan pengetahuan anak dan dapat memberikan peluang serta ruang untuk mengembangkan kecerdasan anak dan kreativitas anak usia dini (Piotrowski & Meester, 2018).

Kreativitas itu sendiri berasal dari kata kreatif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Jadi Kreatif merupakan suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas. Hal ini dikarenakan hanya anak kreatif yang mempunyai ide gagasan kreatif dan original (Wahyuni et al., 2016). Anak akan menjadi kreatif apabila distimulasi sejak dini. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif serta tidak tergantung dengan orang lain yang berarti bahwa dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar (Saggar et al., 2019). Menurut (Twigg & Yates, 2019) menjelaskan bahwa motivasi dalam diri atau intrinsik tercipta dengan sendirinya dan mendorong mendorong timbulnya kreativitas. Hal itu akan berlangsung

dalam kondisi mental tertentu dalam diri seorang anak.

Menurut (Karaca et al., 2020) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. timbulnya kreativitas. Hal itu akan berlangsung dalam kondisi mental tertentu. Menurut (Piotrowski & Meester, 2018) menjelaskan bahwa kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Kreativitas sesungguhnya tidak perlu dengan hal-hal yang baru saja, tetapi merupakan kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya yaitu berdasarkan informasi pengalaman yang telah diperoleh selama hidupnya (Karaca et al., 2020). Semakin banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki makin besar kemungkinan seseorang memanfaatkan pengalaman dan pengetahuan tersebut untuk bersibuk diri secara kreatif (Kartika et al., 2019). Menurut (Suprihatin, 2019) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan yang baru yang imajinatif dan juga kemampuan menghadapi gagasan yang baru maupun gagasan yang sudah ada. Sedangkan menurut (Saggar et al., 2019) bahwa kreativitas merupakan kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk memecahkan masalah yang ada dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab.

SIMPULAN

Dalam hasil penelitian dan pembahasan dalam artikel yang ditulis dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis 3R (reduce, reuse, recycle) tentunya tidak lepas dari daur ulang sampah anorganik. Sebagai cara dalam mengurangi sampah an-organik tersebut yaitu dengan memanfaatkan ulang secara inovatif oleh lembaga TK untuk selalu menyediakan media pembelajaran sebagai upaya mengembangkan

kreativitas anak usia dini. Karena kreativitas anak itu tumbuh dipengaruhi oleh metode pembelajaran melalui pendekatan 3R (reduce, reuse, recycle) dengan fasilitas lingkungan belajar yang telah disiapkan oleh guru dengan bahan-bahan yang berupa bahan mentah habis pakai (sampah anorganik) diolah dan dimodifikasi sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran dengan membuat permainan edukatif sederhana berbahan bekas atau sampah dalam bentuk model benda. Maka dengan Metode pembelajaran berbasis 3R (reduce, reuse, recycle) yang diimplementasikan oleh guru diperlukan sebagai sumber pengetahuan, ketrampilan baru sekaligus dalam pengembangan nalar dan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, R., & Kurniawati. (2020). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial pada Anak Usia Dini melalui Permainan Puzzle Cross Road Map. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, 83–98.
- Baharun, H., Zamroni, Z., Amir, A., & Saleha, L. (2020). Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>
- Behnamnia, N., Kamsin, A., & Ismail, M. A. B. (2020). The landscape of research on the use of digital game-based learning apps to nurture creativity among young children: A review. *Thinking Skills and Creativity*, 37(May), 100666.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100666>
- Bermain, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(2).
- Buana, C. L. A. (2016). Motivasi, Pendorong, dan Pengambat Ibu Rumah Tangga dalam Pengelolaan Sampah Berbasis 3R (Reuse, Reduce, Recycle) Berdasarkan Kelas Sosial. *Parsimonia*, 2(3), 112–124.
- Dwi Nurhayati Adhani, Nina Hanifah, I. H. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna. *Pg-Paud Trunojoyo*, 4(1), 70.
<file:///C:/Users/AMIRA/Downloads/3569-8592-1-PB.pdf>
- Erlyana, Y., & Hidajat, H. (2020). Daur Ulang Untuk

- Membuat Celengan Dengan Origami ” (Rptr Dharma Suci). *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 4(1), 50–57.
- Fercoq, A., Lamouri, S., & Carbone, V. (2016). Lean/Green integration focused on waste reduction techniques. *Journal of Cleaner Production*, 137, 567–578. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2016.07.107>
- Fernández-Santín, M., & Feliu-Torruella, M. (2020). Developing critical thinking in early childhood through the philosophy of Reggio Emilia. *Thinking Skills and Creativity*, 37(July), 100686. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100686>
- Harahap, D. H., & Widyaningsih, S. S. (2019). *Kreativitas Pada Kegiatan Pemanfaatan Kembali Sampah (Reuse)*. 2010, 477–483.
- Jamaludin, M., & Yusof, Z. B. (2013). Best Practice of Green Island Resorts. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 105(Kirk 1995), 20–29. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.11.003>
- Jawahir, I. S., & Bradley, R. (2016). Technological Elements of Circular Economy and the Principles of 6R-Based Closed-loop Material Flow in Sustainable Manufacturing. *Procedia CIRP*, 40, 103–108. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2016.01.067>
- Karaca, N. H., Uzun, H., & Metin, Ş. (2020). The relationship between the motor creativity and peer play behaviors of preschool children and the factors affecting this relationship. *Thinking Skills and Creativity*, 38(April). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100716>
- Kartika, A., Sofia, A., & Ana, S. (2019). Gambaran Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1.
- Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. A. (2013). Meningkatkan Kreativitas pada Anak. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 2(2), 125.
- Nanik, Y. S., Abidin, R., & Sa'ida, N. (2019). *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 5, 86–94.
- Piotrowski, J. T., & Meester, L. (2018). Can apps support creativity in middle childhood? *Computers in Human Behavior*, 85, 23–33. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.030>
- 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>
- Rohmalina. (2016). “Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Paud Dalam Menyongsong Indonesia Bebas Sampah Di Paud Siaga Kota Cimahi. *JurnalTunas Siliwangi*, 2(2), 43–53.
- Saggar, M., Xie, H., Beaty, R. E., Stankov, A. D., Schreier, M., & Reiss, A. L. (2019). Creativity slumps and bumps: Examining the neurobehavioral basis of creativity development during middle childhood. *NeuroImage*, 196(March), 94–101. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2019.03.080>
- Septianingsih, N., Asmawati, L., & Sayekti, T. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Bahan Bekas. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 137. <https://doi.org/10.30870/jppppaud.v4i2.4653>
- Stricker, L. W., & Sobel, D. M. (2020). Children's developing reflections on and understanding of creativity. *Cognitive Development*, 55(June), 100916. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2020.100916>
- Suprihatin, A. (2019). *Peningkatan Kreativitas Berbahasa Melalui*.
- Triawan, D. A., Oktiarni, D., Fitriani, D., Kimia, J., & Bengkulu, U. (2018). *Pembuatan Kerajinan Berbasis Sampah Sebagai Implementasi Pengendalian Sampah 3R (Reduce , Reuse Dan Recycle) Garbage-Based Handicraft As a 3R (Reduce , Reuse , Recycle) Waste Management Implementation*. 35–39.
- Twigg, E., & Yates, E. (2019). Student reflections on the place of creativity in early years practice: Reflections on second year work placement experience. *Thinking Skills and Creativity*, 31(February), 335–345. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.02.001>
- Wahyuni, I., Khutobah, K., & Yulianti, N. (2016). Peningkatan Kreativitas dalam Membuat Bentuk pada Anak Kelompok B2 melalui Bermain Play Dough di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edukasi*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v3i2.3520>
- Widyasari, W., & Ardiwilaga, A. (2020). Desain Buku Ilustrasi Pembelajaran Reuse, Reduce, Recycle (3R) untuk Anak-anak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Strategi Desain Dan Inovasi Sosial*, 2(1), 45. <https://doi.org/10.37312/jsdis.v2i1.2548>
- Yildirim, A. (2010). Creativity in early childhood education program. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 9, 1561–1565. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.365>

Yuliana sari, H., & Lampung, F. U. (2017). *Media Dan Pengembangan Keatifitas Anak Usia Dini. 1.*

