



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 267-277

Vol. 5, No. 1, Juli 2024

DOI: 10.37985/murhum.v5i1.484

Pemanfaatan Sampah Non Organik sebagai Media Belajar untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini

Viosa Vironika Santika¹, Sofa Muthohar², dan Muslim³

^{1,2,3} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan sampah non organik sebagai media belajar dalam meningkatkan aspek kognitif anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Objek penelitian yaitu RA Nurul Ulum Ngaliyan Semarang A, subjek penelitian anak Kelompok A, dan pendidik RA Nurul Ulum sebagai narasumber atau informan. Pencarian data melalui observasi, wawancara kepada pendidik dan anak kelompok A, dan dokumentasi. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian yaitu pencarian data, reduksi data dengan cara memvalidasi data dengan teknik triangulasi dari beberapa data yang didapatkan, analisis data, dan menarik kesimpulan dari data-data yang dipandang valid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan sampah non organik menjadi media belajar di RA Nurul Ulum Ngaliyan Semarang sangat efektif untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini. Hal ini terbukti bahwa pemanfaatan tutup botol, kabel bekas, kardus, stik ice cream dapat meningkatkan aspek kognitif anak yang meliputi mengenal angka, abjad, warna, konsep besar-kecil, konsep panjang-pendek, konsep berat-ringan, dan berhitung.

Kata Kunci : Sampah; Media Belajar; Kognitif

ABSTRACT. This study aims to determine how the utilization of non-organic waste as a learning medium in improving cognitive aspects of early childhood. This research uses descriptive qualitative method. The object of research is RA Nurul Ulum Ngaliyan Semarang A, the research subject is Group A children, and RA Nurul Ulum educators as sources or informants. Data search through observation, interviews with educators and group A children, and documentation. The stages carried out in the research are data search, data reduction by validating data with triangulation techniques from several data obtained, data analysis, and drawing conclusions from data that are considered valid. The results showed that the utilization of non-organic waste into learning media at RA Nurul Ulum Ngaliyan Semarang is very effective for improving cognitive aspects of early childhood. It is proven that the utilization of bottle caps, used cables, cardboard, ice cream sticks can improve children's cognitive aspects which include recognizing numbers, alphabets, colors, big-small concepts, long-short concepts, light-weight concepts, and counting.

Keyword : Garbage; Learning Media; Cognitive

Copyright (c) 2024 Viosa Vironika Santika dkk.

✉ Corresponding author : Viosa Vironika Santika

Email Address : 2103106054@student.walisongo.ac.id

Received 12 Januari 2024, Accepted 25 Maret 2024, Published 27 Maret 2024

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran anak usia dini. UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1, Pasal 1, Butir 14 bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut [1]. Kognitif diartikan sebagai pengetahuan yang luas, keterampilan, problem solving atau pemecahan masalah yang membantu anak-anak untuk memahami lingkungan disekitarnya. Perkembangan kognitif anak usia dini terdiri dari tahapan yang berbeda, yang membantu anak berpikir, menyimpan informasi, dan beradaptasi dengan lingkungannya [2]. Teori kognitif yang dikembangkan oleh Piaget membagi perkembangan kognitif dalam tempat tahapan; sensorimotor, pra- oprasional, oprasional kongkrit dan oprasional formal Anak usia dini berada pada rentang usia (18 bulan-6 tahun) dimana dalam usia ini dalam tahapan kognitif piaget berada pada tahapan pra-oprasional dimana tahap di mana anak mulai menggunakan lambang- lambang/symbol-simbol [3]. Anak tumbuh dan berkembang sebenarnya tergantung pada lingkungan dan stimulasi yang ditawarkan. Hal tersebut menjadi alasan yang mendasari perbedaan perkembangan kognitif pada anak.

Kegiatan di sekolah sangat berpengaruh pada tingkat perkembangan kognitif anak. Dengan berbagai macam aktivitas belajar dan pembelajaran yang disediakan, anak akan mendapatkan peluang untuk mengembangkan kemampuan kritis, kreatifitas, dan pemahaman yang lebih baik. Hal ini akan mempengaruhi pendekatan dan cara anak mengambil keputusan, meningkatkan kemampuan analisis, dan membantu mereka menjadi individu yang lebih kritis dan bertanggung jawab. Namun anak-anak di sekolah bosan apabila ada kegiatan yang berkaitan dengan alat tulis dan kertas. Pendidik yang berperan sebagai fasilitator harus memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dikarenakan anak yang bosan dengan alat tulis dan kertas, pendidik harus menyediakan media belajar untuk mendukung minat anak dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik mendapatkan media belajar tidak harus beli, tapi juga bisa membuat sendiri dengan memanfaatkan barang atau sampah yang sudah tidak digunakan. Jadi pendidik dituntut harus kreatif untuk memfasilitasi anak dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan terutama aspek kognitif.

Banyak penelitian yang membahas tentang meningkatkan aspek kognitif anak menggunakan media belajar, diantaranya yaitu : Qorimah dalam artikel jurnalnya yang berjudul “Studi Literatur : Media *Augmented Reality* (AR) terhadap Hasil Belajar Kognitif”, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* (AR) berperan penting dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil kognitif siswa dan dapat menarik siswa dalam proses pembelajaran [4]. Wulandari, dalam artikel jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat dikatakan meningkatkan kemampuan kognitif anak menggunakan kartu domino sangat baik dan layak digunakan untuk anak usia dini [5]. Dewi, Hibana, dalam artikel jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts*

terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”, hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh adanya pengaruh media *loose parts* terhadap kemampuan kognitif anak usia dini [6].

Peneliti membawa perubahan baru dari penelitian-penelitian sebelumnya, yang menjadi ciri khas dari penelitian ini yaitu pemanfaatan media belajar dari sampah untuk meningkatkan aspek kognitif. Seperti pendidik di RA Nurul Ulum Ngaliyan yang memanfaatkan sampah non organik dengan mendaur ulang menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan aspek kognitif anak. Fakta di lapangan anak-anak kelompok A di RA Nurul Ulum Ngaliyan Semarang cenderung lebih tertarik dan fokus ketika belajar menggunakan media pembelajaran dari pada mengerjakan lembar kerja. Dengan adanya media pembelajaran, pendidik juga dapat lebih mudah mengetahui bagaimana perkembangan kognitif anak-anak kelompok A di RA Nurul Ulum Ngaliyan Semarang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif sering disebut sebagai penelitian naturalistik karena dilakukan dalam konteks alamiah, memperhatikan kondisi asli situs penelitian, dan mengandalkan data kualitatif [7]. Objek penelitian yaitu RA Nurul Ulum Ngaliyan Semarang A, subjek penelitian anak Kelompok A, dan narasumber atau informan yaitu pendidik RA Nurul Ulum. Lama penelitian 6 bulan, mulai 26 Juni 2023 sampai 10 Januari 2023. Instrumen penelitian meliputi observasi pada saat jam pembelajaran di Kelompok A, wawancara dengan pendidik dan siswa RA Nurul Ulum, dan dokumentasi berupa foto untuk memperkuat penelitian. Tahapan yang dilakukan yaitu pertama, pencarian data dengan observasi, wawancara terhadap guru dan murid, dan dokumentasi; kedua, reduksi data dengan cara memvalidasi data dengan teknik triangulasi dari data observasi, wawancara, dan dokumentasi; ketiga, tahap analisis data dilakukan dengan analisis deduktif dan induktif terhadap data-data yang dipandang valid; dan yang terakhir menarik kesimpulan dari data-data yang dipandang valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pentingnya penggunaan media belajar menjadi prinsip utama dalam proses pendidikan anak usia dini di RA Nurul Ulum Ngaliyan Semarang, karena anak usia dini belum bisa berpikir secara abstrak. Ada beberapa metode yang digunakan RA Nurul Ulum untuk menyediakan media pembelajaran, yakni dengan membeli maupun membuatnya sendiri, akan tetapi pendidik RA Nurul Ulum lebih sering membuat sendiri dengan mendaur ulang sampah non organik. Pendidik RA Nurul Ulum Ngaliyan membiasakan siswa untuk mengurangi sampah di lingkungan sekolah dengan membawa bekal sendiri dari rumah. Jika ada siswa yang membawa makanan dan minuman yang terbungkus plastik, maka pendidik akan menyimpan bungkus tersebut yang masih bisa didaur ulang seperti tutup botol air mineral dan kardus tutup.

Sebagaimana yang telah disampaikan Bu Herlina, bahwa : “Kami memanfaatkan sampah menjadi media belajar untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak terutama aspek kognitif, dengan cara mengumpulkan beberapa sampah non organik yang masih bisa di daur ulang seperti tutup botol dan kardus. Ada beberapa media yang pernah saya buat seperti media belajar “Tutup Botol Pintar” berbahan tutup botol yang dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang konsep angka dengan menghitung tutup botol, mengenal konsep besar-kecil dan sebaliknya, abjad, serta warna. Kemudian juga ada media “Brownboard” berbahan kardus yang dapat meningkatkan pengetahuan anak dengan menulis angka 1-10 dan abjad di kardus seolah-olah menjadi papan tulis”. Bahan dasar yang digunakan untuk membuat media belajar tidak hanya tutup botol air mineral dan tutup kardus, ada juga pendidik yang menggunakan kabel untuk membuat media belajar.

Sebagaimana yang telah disampaikan Bu Murni : “Kalau dari saya sendiri ya mbak, pernah membuat media belajar dari tutup botol juga seperti Bu Herlina. Selain itu saya juga pernah membuat media belajar “Tarik Aku” berbahan kabel, media tersebut dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang konsep panjang-pendek dengan cara mengukur kabel bekas yang telah ditarik”. Selain menggunakan tutup botol air mineral, kardus, dan kabel untuk membuat media belajar, ada juga pendidik yang menggunakan stik ice cream dan lidi. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Bu Ulya : “Kami memang lebih sering menggunakan media belajar dari sampah non organik mbak. Saya pernah membuat media belajar seperti media belajar “Seberapa Berapa Beratkah Aku?” yang dapat meningkatkan pengetahuan anak dengan cara menimbang stik ice cream. Kemudian saya pernah membuat media belajar “Berhitung” yang dapat meningkatkan pengetahuan anak dengan cara menghitung jumlah lidi yang telah saya sediakan.”

Pendidik RA Nurul Ulum tidak hanya menyimpan dan mendaur ulang sampah non organik dari siswa, pendidik mendapatkannya dengan cara menyimpan sampah non organik dari rumah dan meminta bantuan orang tua untuk membawa sampah non organik yang mudah didapatkan dan mudah dibawa seperti cangkang telur, kabel bekas, kardus bekas, lidi, dll. Sampah non organik yang di daur ulang menjadi media belajar yaitu sampah yang berbahan dasar plastic, sampah yang berbahan dasar seng, alumunium, dan sejenisnya tidak dipakai karena kurang aman untuk dipakai anak. Analisa dari beberapa hasil wawancara yang telah disampaikan Ibu Herlina, Ibu Murni, dan Ibu Ulya adalah pendidik RA Nurul Ulum sangat peduli terhadap lingkungan dengan memanfaatkan sampah non organik sebagai media belajar untuk memanfaatkan semua aspek perkembangan terutama aspek kognitif. Adapun sampah non organik yang sering digunakan untuk membuat media belajar, meliputi : Pertama, tutup botol dibuat media “Tutup Botol Pintar” yang dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang angka, abjad, konsep besar-kecil, serta warna; Kedua, kardus dibuat media “Brownboard” yang dapat meningkatkan pengetahuan otak dalam menulis menulis angka, abjad, bentuk, dll; Ketiga, kabel bekas dibuat media “Tarik Aku” yang dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang konsep panjang-pendek; Keempat, stik ice cream dibuat media “Seberapa Beratkah Aku?” yang dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang konsep berat

ringan; Kelima, lidi dibuat media “Berhitung” yang dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang cara berhitung.

Hasil observasi di RA Nurul Ulum, anak-anak lebih tertarik dan antusias ketika pembelajaran menggunakan media belajar. Hal tersebut sesuai dengan teori Safira yang menyatakan bahwa anak belum mampu berfikir abstrak, sehingga anak membutuhkan media belajar. Rasa ingin tahu anak semakin meningkat, karena mereka ingin tahu bagaimana cara bermain, belajar, serta memecahkan suatu masalah pada media tersebut. Dengan media belajar, pendidik akan lebih tahu bagaimana dan sejauh mana perkembangan kognitif pada masing-masing anak. Memanfaatkan sampah non organik sebagai media belajar, secara tidak langsung pendidik RA Nurul Ulum juga mengajarkan cinta lingkungan dan memberi pemahaman tentang pemanfaatan sampah dengan cara mengubahnya menjadi barang yang berharga.

Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Bu Ani : “Di RA Nurul Ulum memang masih menggunakan lembar kerja mbak, tapi kami juga memberikan media belajar karena anak-anak lebih antusias ketika belajar dengan menggunakan media belajar dari pada lembar kerja. Ketika menggunakan media belajar rasa ingin tahunya semakin meningkat karena mereka ingin tahu bagaimana cara bermain dan belajar menggunakan media tersebut, selain itu mereka juga lebih tertarik karena bentuknya. Kami membuat media belajar menggunakan sampah non organik juga bertujuan untuk mengajarkan anak cinta lingkungannya dan memberi pemahaman kalau sampah juga bisa di daur ulang menjadi barang yang bermanfaat.” Apa yang telah disampaikan Bu Ani, terbukti bahwa anak-anak lebih suka belajar menggunakan media belajar dari pada menggunakan lembar kerja. Sebagaimana yang telah disampaikan salah satu anak yang bernama Zahra : “Aku lebih suka kalau belajarnya pakai permainan dari pada lembaran kertas. Kalau pakai permainan rasanya tidak seperti belajar, tapi bermain sama teman-teman. Aku pernah main tutup botol sama brownboard yang dibuat dari kardus”.

Tidak hanya Zahra ada juga Navya, Alano, Arasya, dan Aline yang berkata bahwa lebih suka menggunakan media belajar dari pada lembar kerja. Mereka pernah menggunakan media belajar yang dibuat oleh pendidik RA Nurul Ulum. Hasil dokumentasi pada nilai evaluasi Ibu Herlina menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media berbahan sampah non organik telah meningkatkan kemampuan kognitif. Hal ini sesuai dengan kurikulum merdeka pada elemen ketiga yaitu dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni. Capaian pembelajarannya yaitu anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah didalam kehidupan sehari-hari, anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, serta anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapat gagasan mengenai fenomena alam dan social. Dengan tujuan pembelajaran anak dapat mengelompokkan objek di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristiknya, mengenal konsep bilangan sesuai kemampuannya menggunakan konsep bilangan pada praktik main yang dilakukannya dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Anak usia dini merujuk kepada anak-anak yang berusia 0-6 tahun dan mengalami pertumbuhan serta perkembangan yang sangat cepat dan fundamental pada tahap awal hidup mereka. Wiyani berpendapat bahwa, pendidikan anak usia dini merupakan proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan terencana sejak lahir hingga berusia enam tahun melalui jalur pendidikan informal, formal, dan non formal untuk mewujudkan tumbuh kembang anak dalam aspek fisik, agama dan moral, kognitif, seni, bahasa, dan social emosional anak, serta menjadikan anak memiliki kepribadian yang cerdas dan memiliki kesiapan belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya [8]. Menurut Sujiono, pendidikan anak usia dini pada dasarnya mencakup segala usaha dan langkah yang dilakukan baik oleh pendidik maupun orang tua untuk menciptakan suasanadan lingkungan yang memungkinkan anak menjelajahi pengalaman, memberikan peluang untuk mengamati, meniru, dan mencoba, serta melibatkan potensi dan kecerdasan anak [9]. Proses perkembangan ini mengarah ke suatu bentuk yang sangat penting dan tidak dapat diulang. Oleh karena itu, kualitas perkembangan anak di masa depan sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang mereka terima sejak dini. Pemberian rangsangan pendidikan menjadi sangat penting, karena sekitar 80% pertumbuhan otak anak terjadi pada periode usia dini. Selain itu, elastisitas perkembangan otak anak pada usia dini sangat tinggi, terutama dari kelahiran hingga sebelum mencapai usia 8 tahun. Sebagian kecil, sekitar 20%, dari perkembangan otak anak ditentukan pada masa setelah masa kanak-kanak. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan seharusnya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak tersebut [10].

Istilah kognitif berasal dari kata cognition yang memiliki arti mengetahui. Secara umum, kognitif merujuk pada proses memperoleh, mengatur, dan menggunakan pengetahuan [11]. Kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan belajar, berfikir, atau kecerdasan, yakni kemampuan untuk menguasai keterampilan dan konsep baru, memahami situasi di sekitarnya, serta menggunakan daya ingat dan menyelesaikan masalah-masalah sederhana [12]. Menurut Yusuf, kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir secara lebih kompleks, melakukan penalaran, dan memecahkan masalah. Seiring dengan perkembangan kemampuan kognitif ini, anak akan lebih mudah menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, memungkinkannya berfungsi dengan baik dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat [13]. Aspek perkembangan kognitif yang wajib dimiliki anak usia dini, sebagai kompetensi dan hasil belajar, adalah anak mampu berpikir logis, kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi [14]. Perkembangan kognitif tidak hanya mencakup bidang matematika dan sains, tetapi juga aspek pemecahan masalah dan pemahaman konsep [15]. Semua hal ini dapat diperkembangkan melalui pengaruh dari faktor sosial dan budaya di sekitar anak. Menurut Billet, kognitif manusia tidak hanya terbatas pada kecerdasan individu, melainkan juga terbentuk melalui kontribusi dari lingkungan social [16]. Seiring dengan pandangan Billett, Wong menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia dini, interaksi memegang peranan penting [17]. Interaksi tersebut dapat terwujud melalui kegiatan bermain atau melibatkan objek-objek yang ada di sekitar anak.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini memiliki perbedaan dengan tahapan perkembangan pada anak usia selanjutnya. Menurut Piaget dalam Salkind, anak usia 0-2 tahun mengalami tahap sensorimotor, di mana bayi memahami dunia melalui tindakan fisik dan respons yang konkret terhadap rangsangan luar [18]. Perilaku berkembang dari refleks-refleks sederhana melalui beberapa tahap hingga mencapai serangkaian skema yang terorganisir. Sementara itu, anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, di mana mereka masih mampu berpikir simbolik dan kemampuan berbahasa mulai terlihat jelas dalam menggambarkan objek dan peristiwa. Namun, pada tahap ini, cara berpikir anak belum logis dan belum menyerupai orang dewasa. Pengembangan kognitif pada anak usia dini bertujuan untuk memperkaya kemampuan berfikir mereka dalam memproses pengetahuan, mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah, serta membantu dalam pengembangan logika matematis dan pemahaman tentang ruang dan waktu. Selain itu, anak-anak juga dilatih untuk mengasah keterampilan dalam memilah, mengelompokkan, dan mempersiapkan kemampuan berfikir secara cermat [19]. Untuk mencapai tujuan ini, diharapkan anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan memiliki kemampuan berfikir kritis untuk menghadapi dinamika dunia. Oleh karena itu, pengembangan kognitif sangat berperan penting dalam potensi dalam diri anak untuk tahap berikutnya.

Anak usia dini yang berada dalam tahap pra operasional memiliki kemampuan berpikir secara simbolis. Pemikiran simbolis ini memungkinkan anak untuk menyusun kata dan gambar yang merepresentasikan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran mereka. Oleh karena itu, dalam konteks penyampaian pembelajaran, anak pada tahap ini memerlukan dukungan dari media konkret untuk mencapai tingkat pencapaian pembelajaran yang optimal. Pendapat ini diperkuat oleh pandangan Beaty yang menyatakan bahwa, anak usia 2-7 tahun seringkali terkecoh oleh penampilan visual, misalnya, wadah yang tinggi dan kecil yang berisi air lebih banyak daripada yang ada pada wadah yang pendek dan lebar [20]. Anak juga belajar meramal efek suatu tindakan, seperti saat mereka menuangkan susu dari wadah ke dalam gelas, yang dapat mengakibatkan berkurangnya susu di dalam wadah.

Pembelajaran di PAUD diperlukan adanya media pembelajaran untuk menyampaikan ilmu atau informasi ke anak usia dini, karena mereka belum mampu berpikir secara konkret [21]. Media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah artinya perantara atau pengantar [22]. Dalam konteks belajar mengajar, media merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan tujuan mencapai pembelajaran yang efektif [23]. Media dalam konteks proses belajar mengajar sering diartikan sebagai instrument grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal [24]. Sudjana mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh guru dalam komponen metodologi pembelajaran yang digunakan untuk merancang lingkungan belajar [25]. Menurut Aqib, media pembelajaran adalah segala bentuk yang dapat dimanfaatkan untuk mengirim pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dengan tujuan mendorong proses belajar mereka [26].

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, media pembelajaran diartikan alat atau perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam berbagai bentuk, termasuk alat grafis, fotografi, atau perangkat elektronik. Fungsinya tidak hanya terbatas pada penyampaian pesan, tetapi juga dalam merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa, dengan tujuan mendukung proses belajar mereka. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara yang memfasilitasi proses belajar mengajar dan membantu mencapai pembelajaran yang efektif. Menggunakan media dalam pembelajaran memiliki kepentingan besar karena dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik. Media memiliki kemampuan untuk menggabungkan kata-kata, tulisan, gambar, dan simbol-simbol saat menyampaikan materi pembelajaran. Inilah yang membuat pembelajaran dengan menggunakan media lebih efektif dalam menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Media pembelajaran tidak hanya bisa didapatkan dengan membeli di toko, pendidik juga bisa membuat media pembelajaran sendiri dengan mendaur ulang sampah non organik. Sampah merupakan bahan atau material yang sudah tidak digunakan dan dibuang oleh manusia karena dianggap tidak memiliki nilai atau manfaat langsung. Sampah memiliki dampak negatif terhadap lingkungan dan kesehatan manusia jika tidak dikelola dengan baik, oleh karena itu pengelolaan sampah yang efisien dan ramah lingkungan sangat penting untuk menjaga kebersihan lingkungan. Sampah dapat berasal dari aktivitas manusia, seperti rumah tangga, industri, pasar, rumah sakit, perkebunan, dan institusi lainnya. Sampah juga bisa berasal dari alam, seperti daun-daun kering, ranting, atau bahan organik lainnya yang terurai secara alami.

Bertambahnya jumlah sampah berbanding lurus dengan bertambah jumlah penduduk. Kebiasaan masyarakat membuang sampah sembarangan dapat mengakibatkan alam sekitar manusia rusak. Sampah memerlukan tempat penampungan akhir atau Tempat Pembuangan Akhir (TPA). Sampah yang masih dapat dimanfaatkan seharusnya tidak dianggap menjijikkan, melainkan sebagai sumber potensial bahan mentah atau barang berguna lainnya. Pengelolaan sampah seharusnya bersifat efisien dan efektif, diutamakan dekat dengan sumber sampahnya seperti di lingkungan RT, RW, sekolah, dan rumah tangga [27]. Sampah Non-Organik merupakan limbah yang berasal dari bahan-bahan non hayati, termasuk produk-produk sintetis dan hasil dari proses teknologi pengolahan bahan tambang. Sebagian besar sampah non-organik tidak dapat diurai sepenuhnya oleh mikroorganisme, artinya mereka bersifat tidak dapat diurai oleh alam secara alami atau disebut sebagai unbiodegradable. Sampah non organik perlu dikelola agar menjadi sesuatu yang bermanfaat seperti dalam dunia pendidikan sampah dapat didaur ulang menjadi belajar, sehingga lingkungan tidak tercemar lagi karena adanya sampah.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan sampah non organic secara kreatif sangat efektif dalam meningkatkan aspek kognitif anak usia dini. Hal ini terbukti bahwa pemanfaatan tutup botol, kabel bekas, kardus, stik ice cream dapat meningkatkan aspek kognitif anak yang meliputi mengenal angka, abjad, warna, konsep besar-kecil, konsep panjang-pendek, konsep berat-ringan, dan berhitung. Hal ini sesuai dengan kurikulum merdeka pada elemen ketiga yaitu dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni. Capaian pembelajarannya yaitu anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah didalam kehidupan sehari-hari, anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, serta anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapat gagasan mengenai fenomena alam dan sosial.

PENGHARGAAN

Saya mengucapkan terimakasih kepada Bapak Sofa Muthohar yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penyusunan artikel ini dari awal sampai akhir, kepada Bapak Muslim yang telah bersedia menjadi penulis ketiga, dan kepada pendidik RA Nurul Ulum yang telah membantu memberikan informasi untuk data penelitian serta menerima saya dengan baik untuk melakukan penelitian. Tidak lupa ucapan terimakasih kepada kedua orang tua saya, karena doa dan dukungannya saya mampu sampai di titik ini. Saya selalu mengingat pesan mereka, "Tidak ada yang tidak mungkin apabila selalu menyertakan Allah disetiap langkah kita".

REFERENSI

- [1] W. Meilin Saputri, H. Machmud, L. Anhusadar, Z. Mustang, and N. Hasana Safei, "Kesenian Khabanti: Meningkatkan Perkembangan Seni Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 247–258, Sep. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.181.
- [2] M. B. Karim and S. H. Wifroh, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif," *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 103–113, 2014, doi: 10.21107/pgpaustrunojoyo.v1i2.3554.
- [3] M. Aminingtyas and J. Dwi Wardhani, "Hubungan Minat dan Motivasi Belajar Berbasis Portal Rumah Belajar terhadap Hasil Belajar Kognitif Anak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 590–601, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.268.
- [4] E. N. Qorimah and S. Utama, "Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 2055–2060, Feb. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2348.
- [5] H. Wulandari, K. Komariah, and W. Nabilla, "Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, pp. 78–89, Jul. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.91.
- [6] E. R. Valentina Dewi, H. Hibana, and M. Ali, "Pengaruh Penggunaan Media Loose

- Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 267–282, Jan. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3451.
- [7] I. N. Sari *et al.*, *Metode penelitian kualitatif*. Unisma Press, 2022.
- [8] R. Ardiana, “Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 20–27, Dec. 2021, doi: 10.37985/murhum.v2i2.47.
- [9] Y. N. Sujiono, *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. PT Indeks Kelompok GRAMEDIA, 2019. [Online]. Available: <https://ecampus-fip.umj.ac.id/repo/handle/123456789/6027>
- [10] K. Khadijah, “Pengembangan kognitif anak usia dini,” 2016.
- [11] D. N. L. Laksana, K. D. Dhiu, E. Ita, F. Dopo, Y. R. Natal, and O. P. A. Tawa, *Aspek perkembangan kognitif anak usia dini*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=qSwNEAAAQBAJ>
- [12] S. R. R. Pudjiati and A. Masykouri, *Mengasah kecerdasan di usia 0-2 tahun*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat ..., 2017. [Online]. Available: <https://repositori.kemdikbud.go.id/519/>
- [13] R. Maulina and M. Y. Aziz, “Pengembangan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Melalui Penggunaan Kartu Bilangan di PAUD Madani Gampong Ateuk Jawo Kecamatan Baiturrahman Banda Aceh,” *J. Ilm. Mhs. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 3, 2017, [Online]. Available: <https://jim.usk.ac.id/paud/article/view/5859>
- [14] W. Handayani, D. Kuswandi, S. Akbar, and I. Arifin, “Pembelajaran Berbasis STEAM untuk Perkembangan Kognitif pada Anak,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 770–778, Dec. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.390.
- [15] W. Fauzia, *Perkembangan kognitif anak usia dini*. Feniks Muda Sejahtera, 2023.
- [16] S. Billett, “Theorising the Co-occurrence of Remaking Occupational Practices and Their Learning,” in *Practice Theory Perspectives on Pedagogy and Education*, Singapore: Springer Singapore, 2017, pp. 67–86. doi: 10.1007/978-981-10-3130-4_4.
- [17] R. K. S. Wong, “Do Hong Kong Parents Engage in Learning Activities Conducive to Preschool Children’s Mathematics Development?,” in *Engaging Families as Children’s First Mathematics Educators: International Perspectives*, Springer, 2017, pp. 165–178. doi: 10.1007/978-981-10-2553-2_10.
- [18] N. J. Salkind, *Teori-Teori Perkembangan Manusia: Sejarah Kemunculan, Konsepsi Dasar, dan Contoh Aplikasi*. Bandung: Nusamedia, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=ezRgEAAAQBAJ>
- [19] W. Firman and L. O. Anhusadar, “Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini,” *KIDDO J. Pendidik. Islam Anak usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 28–37, 2022, doi: 10.19105/kiddo.v3i2.6721.
- [20] A. Lestarinigrum, Isfauzi Hadi Nugroho, and Agustia Budiarti, “Kegiatan Meremas Koran Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini,” *Child Educ. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 106–113, Aug. 2020, doi: 10.33086/cej.v2i2.1617.
- [21] R. Ardiana, “Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 103–111, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.117.
- [22] O. Dwi Handayani and R. Anisa, “Pengembangan Media Pengenalan Identitas Gender melalui Buku Lift The Flap pada Anak Usia Dini,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 551–565, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.264.
- [23] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah,

- “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, Jan. 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [24] M. Marhamah, E. Lovina, and R. N. Frandy, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kapas (Kartu Pasangan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik,” *Kognisi J. Penelit. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 1, pp. 9–15, Jun. 2023, doi: 10.56393/kognisi.v2i2.1390.
- [25] R. F. Lubis, “Kreativitas Guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Piaud) dalam Menggunakan Media Pembelajaran,” *Al-Abyadh*, vol. 3, no. 1, pp. 16–26, 2020, [Online]. Available: <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/167>
- [26] M. N. Ismail and R. Alexandro, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19,” *J. Ilm. Kanderang Tingang*, vol. 12, no. 1, pp. 37–46, Apr. 2021, doi: 10.37304/jikt.v12i1.112.
- [27] A. K. Halim, “Pengelolaan Bank Sampah Dengan Berbasis R4 (Reduce, Reuse, Recycle, Replant),” *J. Obor Penmas Pendidik. Luar Sekol.*, vol. 1, no. 1, 2018, doi: 10.32832/oborpenmas.v1i1.1481.