

PERMAINAN *EDU-FRIENDLY BOUND*: ALTERNATIF SOLUSI KETIDAKPEDULIAN ANAK TERHADAP LINGKUNGAN

Edi Hendri Mulyana¹, Elis Solihati², Elan³.

¹ PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

² PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

³ PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

Email: edihm1225@gmail.com

(**Received:** November 2018; **Accepted:** November 2018; **Published:** Desember 2018)

ABSTRACT

Character education really needs to be given to Indonesian citizens from an early age. In practice, the process of character education for early childhood must be done in a fun way. Edu-Friendly Bound is one of the techniques that can be used to develop and overcome character problems. This technique is used to overcome character problems related to children's indifference of the environment. The purpose of the study on the subject of the Ba Group of TKA Daarunnajah in Tasikmalaya City, as follows: (1) Describes the profile of children's indifference of the environment before the treatment of the Edu-Friendly Bound game; (2) Describes the profile of children's indifference of the environment and the treatment process when an Edu-Friendly Bound game is performed; (3) Describes the profile of children's indifference of the environment after the treatment of the game Edu-Friendly Bound. The researcher conducts this study because there is a problem relating to children's indifference of environment in aged 5-6 years and teacher stimulus related to alleviating children's indifference to the environment that must be overcome. This research method is Single Case Experimental Design, the design of a single case experiment to evaluate the effect of a treatment with a single case, especially the indifference of the environment through the treatment of Edu-Friendly Bound games. As the result, the initial profile child's level of concern about the environment before the intervention has a fairly caring category or "Mulai Berkembang" (MB); , the initial profile child's level of concern about the environment on the intervention has a good category or "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH); , the initial profile child's level of concern about the environment after the intervention has a very good category or "Berkembang Sangat Baik" (BSB).

Keywords: *Care for the Environment, Children, Edu-Friendly Bound*

ABSTRAK

Pendidikan karakter sangat perlu diberikan terhadap warga Negara Indonesia sejak usia dini. Dalam praktiknya, proses pendidikan karakter bagi anak usia dini harus dilakukan secara menyenangkan. *Edu-Friendly Bound* merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan mengatasi permasalahan karakter. Teknik ini digunakan untuk mengatasi permasalahan karakter yang berhubungan dengan ketidakpedulian anak terhadap lingkungan. Tujuan penelitian pada subjek Kelompok Ba TKA Daarunnajah Kota Tasikmalaya ini yakni: (1) Mendeskripsikan profil ketidakpedulian anak terhadap lingkungan sebelum dilakukan *treatment* permainan *Edu-Friendly Bound*; (2) Mendeskripsikan profil ketidakpedulian anak terhadap lingkungan dan proses *treatment* ketika dilakukan permainan *Edu-Friendly Bound*; (3) Mendeskripsikan profil ketidakpedulian anak terhadap lingkungan setelah dilakukan *treatment* permainan *Edu-Friendly Bound*. Alasan peneliti melakukan penelitian ini karena terdapat persoalan yang berkaitan dengan sikap ketidakpedulian terhadap lingkungan anak usia 5-6 tahun dan stimulus guru terkait pengentasan ketidakpedulian anak terhadap lingkungan yang harus diatasi. Metode penelitian ini adalah *Single Case Experimental Design*, yaitu desain eksperimen kasus tunggal untuk mengevaluasi efek suatu perlakuan dengan kasus tunggal, khususnya ketidakpedulian terhadap lingkungan melalui perlakuan berbentuk permainan-permainan *Edu-Friendly Bound*. Diperoleh hasil bahwa Profil awal tingkat kepedulian anak terhadap lingkungan sebelum dilakukan intervensi memiliki kategori *cukup* peduli atau Mulai Berkembang (MB); Profil tingkat kepedulian anak terhadap lingkungan saat dilakukan intervensi memiliki kategori *baik* atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH); Profil akhir tingkat kepedulian anak terhadap lingkungan setelah dilakukan intervensi memiliki kategori *sangat baik* atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

Keywords: *Peduli Lingkungan, Anak, Edu-Friendly Bound*

1. PENDAHULUAN

Isu besar pendidikan nasional yang saat ini sedang berkembang yakni tentang pendidikan karakter. Pendidikan karakter tersebut berkaitan erat dengan hasil belajar manusia yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Utari, R. 2011). Agar diperoleh hasil belajar yang baik dan berdampak pada watak dan karakter anak, maka stimulus pendidikan karakter perlu dilakukan sepanjang hayat secara terencana, berkesinambungan, dan sistematis melalui pendidikan (El-Khuluqo, 2014).

Pendidikan saat ini memfokuskan pada pengembangan nilai-nilai karakter pandangan hidup bangsa negara dalam tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia (Rustini, Tin 2012). Nilai karakter tersebut merupakan nilai-nilai khas baik, moral, etika yang terpatri dalam diri individu serta terwujud dalam perilaku sebagai hasil dari olah pikir pengetahuan (kognitif), olah hati (afektif), olah raga, olah rasa dan karsa (psikomotorik) individu yang mengandung nilai, kemampuan, kesabaran, kedisiplinan, tanggung jawab, ketangguhan, menghargai prestasi, komunikatif, kepercayaan, keadilan, rasa hormat, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, jujur, toleransi, kerja keras, kreatif, gemar membaca, cinta damai, kasih sayang dan kepedulian terhadap sosial lingkungan (Mulyasa, E, 2012; El-Khuluqo, 2014; Halimah, 2016; Rustini, T., 2012).

Semua nilai karakter akan tercermin dalam perilaku individu dan berdampak pada lingkungannya. Nilai kepedulian menjadi sangat penting karena merupakan bagian dari nilai karakter yang ditunjukkan melalui perilaku individu di lingkungan itu sendiri. Pemerintah secara tegas mengatur regulasi pendidikan karakter dalam Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter yang bertujuan untuk memperkuat karakter peserta didik sebagai bentuk keseriusan mengentaskan masalah karakter peserta didik.

Stimulus yang diberikan dalam rangka mengentaskan sikap ketidakpedulian anak

terhadap lingkungan yakni melalui permainan *Edu-Friendly Bound* yang dilaksanakan sebagai sarana bermain sambil belajar anak sebagai program pendidikan yang berperan untuk mengentaskan ketidakpedulian anak terhadap lingkungannya sejalan dengan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Beberapa penelitian terdahulu terkait upaya meningkatkan sikap peduli lingkungan, berpikir kritis, dan hasil belajar IPS melalui *Scientific Method* oleh Subardiyono, 2015; Penelitian perilaku ramah lingkungan siswa SMA oleh Yoga Septian, 2016; Penelitian sikap peduli lingkungan berkaitan dengan prestasi belajar IPS oleh Esti Apriliyana, 2016; Penelitian peningkatan sikap peduli lingkungan melalui implementasi Sains Teknologi Masyarakat (STM) pada pembelajaran IPA SD Kelas IV oleh Ani Handayani, 2013 dan yang lainnya telah banyak dilakukan.

Faktanya, memang terdapat penelitian-penelitian tentang peduli lingkungan dalam ranah pendidikan seperti di atas, namun studi yang mendalami kepedulian lingkungan dalam ranah pendidikan anak usia dini secara khusus masih jarang.

Tujuan artikel ini pada subjek Kelompok Ba TKA Daarunnajah Kota Tasikmalaya ini yakni: (1) Mendeskripsikan profil ketidakpedulian anak terhadap lingkungan sebelum dilakukan *treatment* permainan *Edu-Friendly Bound*; (2) Mendeskripsikan profil ketidakpedulian anak terhadap lingkungan dan proses *treatment* ketika dilakukan permainan *Edu-Friendly Bound*; (3) Mendeskripsikan profil ketidakpedulian anak terhadap lingkungan setelah dilakukan *treatment* permainan *Edu-Friendly Bound*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1.1 Sikap Peduli Lingkungan, Edukasikan Sejak Dini

Konsep mengenai sikap peduli lingkungan tidak terlepas dari teori Goleman mengenai Kecerdasan Ekologis. Goleman (2009) menyebutkan bahwa kecerdasan

ekologis merupakan keterampilan dalam memadukan kompetensi kognitif dengan rasa empati terhadap lingkungan. Kecerdasan ekologis juga memberikan pemahaman bahwa alam dan lingkungan buatan manusia itu saling mempengaruhi satu sama lain, antara pengetahuan yang luas dan perbuatan yang dilakukan harus dapat dikolaborasi (Goleman, 2009, hlm. 103-104; Wawan, 2010, hlm. 20).

Perilaku ramah lingkungan dimaknai sebagai aktivitas mengurangi dampak buruk terhadap lingkungan, menjaga kebersihan diri meliputi pengetahuan dan perilaku tentang kesehatan dan kebersihan mulut. Peneliti mengadaptasi dari intervensi yang diberikan dalam program *Oral Health Education* (Halawany, 2018 hlm.192) yakni meliputi perilaku menyikat gigi dua kali sehari, kesehatan diet, dan pemeriksaan gigi setahun dua kali. Pemberian informasi diberikan melalui demonstrasi dan praktik langsung.

Berdasarkan hal di atas, pembentukan karakter baik dan pengentasan karakter buruk perlu dilakukan terus menerus secara berkesinambungan agar dapat terinternalisasi dalam diri individu serta sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, membentuk watak peradaban bangsa sejak di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Sobkin, 2014).

Upaya serius pemerintah mengatasi ketidakpedulian lingkungan pun tercantum dalam berbagai regulasi yang sudah diterbitkan untuk menjaga kelestarian lingkungan hidup antara lain:

- 1) Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup.
- 2) Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 yang mengatur peran serta masyarakat dalam pengelolaan sampah.
- 3) Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 pasal 29 ayat 1 yang mengatur kepedulian masyarakat terhadap penyediaan ruang terbuka hijau.
- 4) Instruksi Presiden RI Nomor 13 Tahun 2011 tentang penghematan energi dan air.

Kepedulian Lingkungan yang mengarah pada penilaian karakter peduli lingkungan mengacu pada beberapa aspek, yakni aspek pengetahuan, kesadaran, dan perilaku untuk menjaga, merawat, dan tidak merusak lingkungan sekitar (Rarasandy, 2013, hlm. 131-132). Sejalan dengan pernyataan Badan Pusat Statistik di atas, penyelamatan lingkungan dapat dilakukan dengan menanam pohon (Garrett, 2006, hlm. 32).

Dalam UU RI No. 18 Tahun 2008 tersebut, dapat diterapkan dengan melakukan pengurangan sampah, dan penanganan sampah melalui pemilahan dan mengelompokkan sampah berdasarkan jenis atau sifat sampah, serta pengumpulan sampah ke tempat pengolahan sampah terpadu.

Adapun indikator peduli lingkungan di sekolah berdasarkan Kemendiknas, 2010 (dalam Al-Anwari, 2014 hlm. 233) yaitu buang air besar dan kecil di WC, membuang sampah pada tempatnya, membersihkan halaman sekolah, tidak memetik bunga di taman sekolah, tidak menginjak rumput di taman sekolah, menjaga kebersihan rumah, membersihkan lingkungan sekolah, memperindah kelas dan sekolah dengan tanaman. Berkaitan dengan tanaman, sudah seharusnya bahwa di sekolah tersedia taman, karena anak usia 3-6 tahun memang membutuhkan udara segar, pemandangan dan tempat belajar dan bermain yang baik (Kilicgun, 2014 hlm. 233).

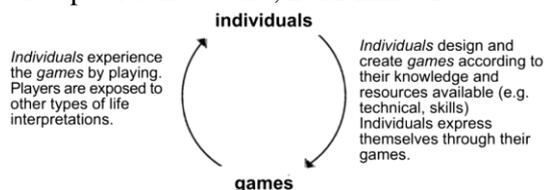
2.1.1 Alternatif Solusi: *Edu-Friendly Bound*

Edu-Friendly Bound terdiri dari tiga kata, yakni *Education* disingkat menjadi *Edu-* yang berarti pendidikan sepanjang hayat, kemudian mengerucut pada pembelajaran, dan tujuan nasional pendidikan; *Friendly* yang berarti bersahabat, ramah; sedangkan *Bound* ini berkaitan dengan aktivitas permainan-permainan yang menantang di lingkungan sekitar. Sedangkan *Friendly Bound* yang artinya *outbound* ramah dimaknai sebagai permainan-permainan mengedukasi ramah lingkungan, baik dari bahan, jenis dan bentuk

permainan yang akrab dengan lingkungan sekitar anak. Permainan yang akrab dengan lingkungan sekitar anak adalah sumber kesenangan dan hiburan bagi anak, permainan juga merupakan hak dasar bagi anak (UNICEF (dalam Kilicgun, 2014 hlm. 234). Permainan yang dilakukan harus dilakukan berdasarkan strategi agar dapat diterapkan di lingkungan kota maupun desa (Juhola, 2013, hlm.102).

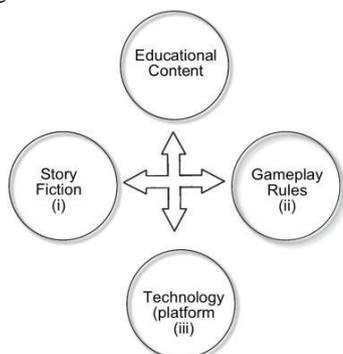
Metode permainan-permainan *Edu-Friendly Bound* dilakukan dengan memberikan pengalaman langsung pada anak dalam kegiatan bermain terstruktur, kerja kelompok, petualangan individu, dan diskusi (refleksi kegiatan). Prinsip yang diterapkan sebagai dasar program efektif dan efisien terdiri dari kurikulum, kebutuhan anak, motivasi, metode, pemilihan ragam main.

Rancangan permainan yang dapat diadaptasi dari Sedano, 2012 hlm. 329.



Gambar 2.1 *Gambar Siklus Proses Rancangan Permainan*

Gambar tersebut berisi informasi keterkaitan antara individu dengan permainan. Individu merancang, membuat permainan berdasarkan pengetahuannya, memanfaatkan teknologi, keterampilan, nilai dan budaya yang berlaku di lingkungan sekitar.



Gambar 2.2 *Gambar Desain Linderoth, Dimensi Permainan untuk Pendidikan*

Dalam konteks pendidikan, permainan yang akan dipilih dapat mengandung unsur (1)

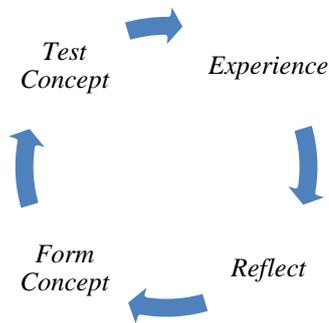
cerita dan fiksi; (2) bermain, permainan dan aturan; (3) teknologi. Unsur-unsur tersebut harus terintegrasi dalam permainan maupun komponen belajar mengajar menggunakan permainan (Linderoth (dalam Sedano, 2012 hlm. 331).

Pada praktiknya, tahapan kegiatan *outbound* meliputi pembentukan pengalaman, perenungan, pembentukan dan pengujian konsep. Anak-anak antusias ketika mengikuti permainan-permainan dalam kegiatan, bermain bersama dengan teman-temannya dirasa mereka tidak sedang belajar. Berdasarkan hasil penelitian, *outbound* berpengaruh terhadap kecerdasan moral, kerjasama, percaya diri, kepemimpinan, perseptual motor, dan mampu meningkatkan sikap individu tersebut (Lutfia, 2014; Isbayani, 2015; Umar, 2011; Maryatun, 2012; Juhola, 2013).

Edu-Friendly Bound memiliki karakteristik prinsip dasar yang terdiri dari kurikulum, kebutuhan anak, motivasi, metode, pemilihan ragam main. Sehingga peneliti perlu mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan ketidakpedulian anak terhadap lingkungan yang perlu diatasi sebelum diterapkan ragam permainan. Ragam main yang dilakukan peneliti yakni mengadaptasi dari berbagai sumber yang dipilih dan dimotifikasi agar sesuai dengan topik dan tujuan penelitian ini. Peneliti mengutamakan komponen sikap yakni pengetahuan dan perilaku yang dapat distimulus melalui ragam main.

Pada pelaksanaan ragam main tersebut dilakukan beberapa tahap yakni orientasi dan demonstrasi, implikasi, dan refleksi (Muthmainnah, 2017). Tahap orientasi dan demonstrasi atau pembukaan dimaksudkan agar anak mengetahui permainan yang akan dilakukan serta untuk menyiapkan diri anak mengikuti permainan. Tahap implikasi merupakan tahap penerapan dari langkah orientasi sebelumnya atau disebut dengan kegiatan inti. Kemudian setelah dilakukan permainan, selanjutnya adalah refleksi kegiatan yang telah dilakukan.

Kegiatan pelaksanaan ragam main *Edu-Friendly Bound* berusaha memberikan proses belajar yang efektif untuk anak. Proses belajar yang efektif tentu memerlukan tahapan dalam pelaksanaannya. Hal tersebut mengacu pada tahapan belajar efektif (Boyett & Boyett (dalam Ancok, 2006 hlm. 7) yaitu:



Gambar 2.3 Gambar Siklus Belajar Efektif

Beberapa ragam main yang digunakan yakni Ayo, Memungut Sampah, Gambar Berantai, Kata Berantai, Tirukan gayaku, *Cleaning Up*, Simulasi Bencana Akibat Sampah, Memilah Sampah, Mencari-Menemukan Sampah, Matikan Lampu, Pesan Berantai, Matikan Keran Air, Menanam Pohon, Berlagu, Tebak Gaya, Sambung Cerita, Mengumpulkan Daun, Membuat Kompos, Menghias Dinding, Matikan Lampu, dan lain-lain (Muthmainnah, 2017; Supendi, 2016; Syamsuddin, 2014; Nisak, 2014; Charner, 2005; Batista, 2012). Ragam main tersebut akan diterapkan dalam proses *treatment* mengatasi ketidakpedulian anak terhadap lingkungan.

3. METODE

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode *Single Case Experimental design*, yaitu desain eksperimen kasus tunggal untuk mengevaluasi efek suatu perlakuan dengan kasus tunggal, sehingga melakukan pengukuran keadaan awal beberapa aspek perilaku subjek sebelum dilakukan *treatment* (Sunanto, 2005) yang disebut *baseline phase*. *Baseline phase* berfungsi menggambarkan keadaan perilaku subjek secara alamiah tanpa

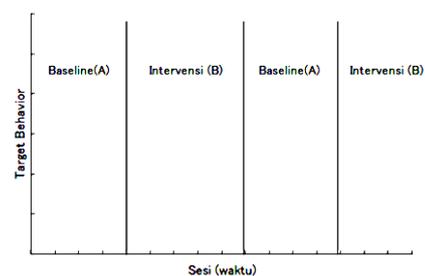
adanya *treatment*, dan fungsi prediktif untuk memprediksi perilaku subjek jika tidak ada intervensi. *Baseline* berfungsi sebagai pembandingan untuk menilai keefektifan *treatment*.

Peneliti menggunakan desain *Single Case Experimental* karena desain ini merupakan sebuah desain penelitian untuk mengevaluasi efek suatu perlakuan dengan kasus tunggal. Kasus tunggal dalam penelitiannya pun dapat beberapa subjek dalam satu kelompok atau subjek tunggal yang diteliti, dalam hal ini N=1. Desain ini dianggap paling cocok untuk meneliti manusia, terlebih lagi bila perilaku yang diamati tidak mungkin dirata-ratakan, selain itu pula *Single case designs* memiliki pendirian dasar dalam bidang klinik dan psikologi (Latipun, 2008; Kratochwill, 2015). Peneliti akan melakukan pengukuran yang sama dan berulang untuk mempelajari perubahan yang terjadi pada variabel terikat. Selain itu alasan memakai desain ini karena jumlah subjek yang digunakan dalam penelitian ini sangat terbatas, dan tidak dapat dilakukan perbandingan antar kelompok.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yakni *Single Case Experimental* desain *reserval*, dengan jenis A-B-A-B. Secara visual desain A-B-A-B digambarkan sebagai berikut.

Grafik 1

Prosedur Dasar Desain A-B-A-B



Penjelasan Grafik 1. Huruf A digunakan untuk menunjukkan kondisi *baseline*, data dicatat beberapa kali dalam kondisi natural (sebelum mendapat intervensi). Kondisi *baseline* (A) inilah sering ada di fase pertama untuk membandingkan data setelah diberikan intervensi. Huruf B menunjukkan pengukuran *target behavior*, intervensi telah diberikan. Intervensi tersebut dapat bervariasi, diberikan

lebih dari satu fase. Peneliti melakukan pengulangan desain sebanyak tiga kali dengan susunan sebagai berikut : $A_1 - B_1 - A_2 - B_2 - A_3 - B_3 - A_4$.

3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat yakni peneliti sebagai observer, kepala sekolah sebagai fasilitator, guru kelas dan orang tua sebagai mitra diskusi.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok Ba di TKA Daarunnajah Kelurahan Sukajaya Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya. Sampel penelitian ini yakni 5 orang anak Kelompok Ba TKA Daarunnajah Kota Tasikmalaya yang memiliki karakteristik sikap kurang peduli terhadap lingkungan sesuai indikator sikap ketidakpedulian anak terhadap lingkungan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini menggunakan teknik non-tes. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan validitas internal dan eksternal. Adapun yang bertindak sebagai validator internal adalah tim pembimbing dan tim ahli terutama dalam pendidikan lingkungan yang dianggap menguasai terkait permasalahan penelitian. Validitas eksternal dilakukan dengan menyebarkan angket, mengobservasi, dan mewawancarai anak pada rombongan kelas yang lain.

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yakni lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi.

3.6 Analisis Data

Analisis data menggunakan analisis deskriptif sederhana (statistika deskriptif) terfokus pada data individu daripada data kelompok berdasarkan pengukuran sikap ketidakpedulian terhadap lingkungan.

Tabel 3.2
Konversi Kategori Kepedulian Anak terhadap Lingkungan

Kategori Perkembangan	Persentase Skor (%)	Kategori Kepedulian Anak terhadap Lingkungan
Belum Berkembang (BB)	0-25%	Kurang
Mulai Berkembang (MB)	26-50%	Cukup
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51-75%	Baik
Berkembang Sangat Baik (BSB)	76-100%	Sangat Baik

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

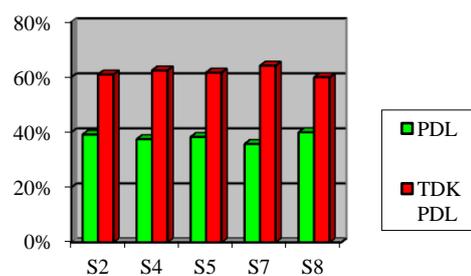
4.1.1 Profil Awal Ketidakpedulian Anak terhadap Lingkungan Sebelum Dilakukan *Treatment* Permainan *Edu-Friendly Bound* di Kelompok Ba TKA Daarunnajah

Kepedulian anak terhadap lingkungan meliputi pengetahuan dan perilaku terhadap beberapa komponen yakni: mengelola sampah secara sederhana; menjaga kebersihan, keindahan, dan kesehatan diri sendiri; menjaga kebersihan, keindahan, dan kesehatan lingkungan sekitar; melaksanakan pelestarian fungsi lingkungan hidup; penghematan listrik dan sumber daya alam. Perilaku-perilaku dari komponen tersebut dapat dilihat melalui observasi oleh peneliti langsung maupun oleh orang tua.

Tingkat Kepedulian Anak thd Lingkungan
= $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (120)}} \times 100\%$

Grafik 1

Persentase Kepedulian Anak terhadap Lingkungan Baseline 1



Pada hasil pengamatan dalam baseline 1 (A1) menunjukkan tingkat kepedulian terhadap

lingkungan pada anak diperoleh skor rata-rata A1 mencapai 45,8. Dengan skor maksimal 48 persentase 40%, dan skor minimum 43 persentase 35,8%. Baseline 1 merupakan awal sebelum dilakukan *treatment* pada subjek. Tingkat kepedulian anak terhadap lingkungan masih dalam rentang 35%-40%. Diperoleh informasi bahwa tingkat ketidakpedulian anak terhadap lingkungan pada baseline 1 yakni S2 61%; S4 62,5%; S5 61,7%; S7 64,2%; S8 60%. Diperoleh rata-rata keseluruhan tingkat kepedulian terhadap lingkungan sebesar 38,16% berarti tingkat ketidakpedulian anak terhadap lingkungan sebesar 61,84% dengan kategori 'cukup' dengan kategori aspek perkembangan 'Mulai Berkembang' (MB).

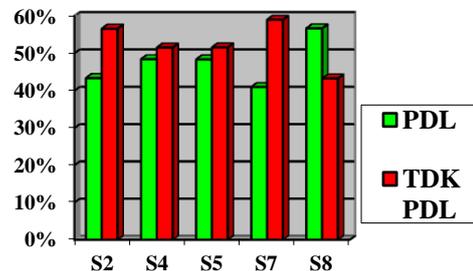
Pada baseline 1 yang merupakan baseline awal dalam melihat tingkat kepedulian anak terhadap lingkungan, yang terdiri dari aspek pengetahuan dan perilaku, maka peneliti mengukur pengetahuan anak seputar kepedulian terhadap lingkungan melalui wawancara. Dari proses wawancara tersebutlah, diperoleh informasi bahwa memang secara teoritis, sebagian besar mengetahui pengertian, akibat, dan perilaku yang dilakukan secara tidak disadari merupakan upaya peduli lingkungan. Pada proses pengambilan data baseline awal inilah diperoleh informasi bahwa anak memang secara keseluruhan sudah memahami, namun belum pada tahap penerapan pemahaman.

4.1.2 Profil Ketidakpedulian Anak terhadap Lingkungan Saat Dilakukan *Treatment* Permainan *Edu-Friendly Bounddi* Kelompok Ba TKA Daarunnajah

Setelah dilakukan intervensi 1 (B1), maka anak akan diobservasi kembali beberapa hari yang akan sebagai untuk baseline 2. Baseline 2 dilakukan pada Selasa, 24 April 2018. Berikut ini adalah rekapitulasi baseline 2 subjek penelitian. Pada hasil pengamatan dalam baseline 2 (A2) yang dilakukan hari Selasa, 24 April 2018 menunjukkan tingkat kepedulian terhadap lingkungan pada anak diperoleh skor rata-rata A2 mencapai 57. Dengan skor maksimal 68 persentase 48,4%,

dan skor minimum 49 persentase 41%. Terdapat peningkatan kepedulian anak terhadap lingkungan dari baseline sebelumnya.

Grafik 2
Persentase Kepedulian Anak terhadap Lingkungan Baseline 2



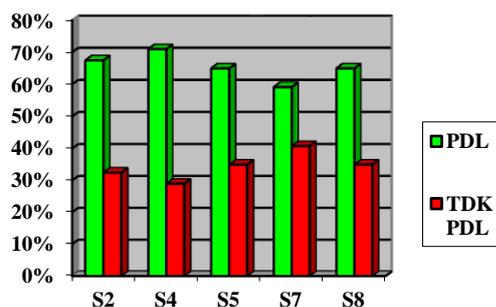
Dari Grafik 2 di atas diperoleh informasi bahwa tingkat kepedulian anak terhadap lingkungan memiliki rata-rata 47,59% dengan kategori kepedulian 'cukup' dan kategori aspek perkembangan 'Mulai Berkembang' (MB).

Selain itu, diperoleh informasi tingkat ketidakpedulian anak terhadap lingkungan pada baseline 2 yakni mengalami penurunan dari baseline sebelumnya menjadi: S2 56,6%; S4 51,5%; S5 51,6%; S7 59%; S8 43,3%. Penurunan sikap ketidakpedulian anak terhadap lingkungan dari baseline 1 ke baseline 2 memiliki selisih sebesar : S2 4,4%; S4 11%; S5 10,1%; S7 5,2%; S8 16,7%.

Beberapa hari kemudian setelah dilakukan intervensi kedua (B2), peneliti melakukan pengamatan untuk memperoleh baseline 3 yang dilakukan pada Sabtu, 28 April 2018. Berarti berjarak tiga hari pasca proses intervensi 2 (B2). Pada baseline 3 ini akan diperoleh keberanian (ingatan maupun perilaku) sebagai dampak dari intervensi yang telah dilakukan bersama.

Grafik 3

Persentase Kepedulian Anak terhadap Lingkungan Baseline 3



Pada baseline 3 yang menunjukkan tingkat kepedulian terhadap lingkungan pada anak diperoleh skor rata-rata A3 mencapai 7,86. Dengan skor maksimal 85 persentase 67,5%, dan skor minimum 71, persentase 59,2%. Terdapat peningkatan kepedulian anak terhadap lingkungan dari baseline sebelumnya. Dari Tabel 4.58 diperoleh informasi bahwa rata-rata skor pada baseline 3 sebesar 65,54% dengan kategori kepedulian 'baik', berarti secara aspek perkembangan anak mencapai kategori 'Berkembang Sesuai Harapan (BSH)'.

Dari tabel dan grafik kepedulian anak terhadap lingkungan di atas, secara otomatis dapat diketahui pula bahwa tingkat ketidakpedulian anak terhadap lingkungan pada baseline 3 yakni mengalami penurunan dari baseline sebelumnya menjadi: S2 32,5%; S4 29%; S5 35%; S7 40,8%; S8 35%. Maka dari itu, dapat diperoleh selisih kepedulian anak terhadap lingkungan antara baseline 2 dengan baseline 3 (A3-A2) yakni sebesar: S2 24,1%; S4 22,55%; S5 16,6%; S7 18,2%; S8 8,3%. Secara keseluruhan tingkat kepedulian pada saat pelaksanaan intervensi yakni 56,56% yang termasuk kategori Baik dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

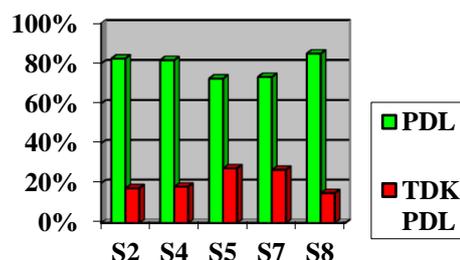
4.1.3 Profil Akhir Ketidakpedulian Anak terhadap Lingkungan Setelah Dilakukan Treatment Permainan Edu-Friendly Bound di Kelompok Ba TKA Daarunnajah

Profil akhir ketidakpedulian anak terhadap lingkungan secara umum merupakan rekapitulasi antar baseline per anak. Baseline

ini merupakan sebelum dilakukan intervensi berikutnya. Jarak atau rentang waktu dari intervensi satu menuju baseline berikutnya terdiri dari 3 sampai satu minggu guna melihat keberlanjutan intervensi yang dilakukan setiap sesinya. Jarak dari intervensi 3 (B3) menuju proses pengamatan perolehan baseline 4 (A4) berjarak tujuh hari.

Grafik 4

Persentase Kepedulian Anak terhadap Lingkungan Baseline 4



Setelah dilakukan Intervensi 3, maka selanjutnya dilakukan pengamatan kembali pada Sabtu, 5 Mei 2018 untuk melihat keberlanjutan perlakuan yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. Pada penelitian ini, peneliti mengulang proses pengamatan hanya pada baseline 4.

Pada baseline 4 yang menunjukkan tingkat kepedulian terhadap lingkungan pada anak diperoleh skor rata-rata A4 mencapai 9,48. Dengan skor maksimal 102 persentase 85%, dan skor minimum 87 persentase 72,5%. Rata-rata kepedulian anak terhadap lingkungan pada baseline 4 sebesar 78,33% dengan kategori 'Sangat Baik' atau 'Berkembang Sangat Baik (BSB)'. Terdapat peningkatan kepedulian anak terhadap lingkungan dari baseline sebelumnya.

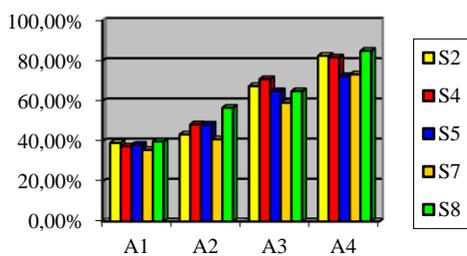
Dari Grafik 4 menunjukkan kepedulian anak terhadap lingkungan di atas, dapat diketahui pula bahwa tingkat ketidakpedulian anak terhadap lingkungan pada baseline 4 yakni mengalami penurunan dari baseline sebelumnya menjadi: S2 17,50%; S4 18,30%; S5 27,50%; S7 26,70%; S8 15,00%. Kemudian dapat diperoleh rata-rata keseluruhan ketidakpedulian anak terhadap lingkungan sebesar 21%. Sedangkan untuk selisih penurunan sikap ketidakpedulian anak

terhadap lingkungan sebesar : S2 15%; S4 10,7%; S5 7,5%; S7 14,1%; S8 20%.

Perkembangan sikap kepedulian anak antar baseline, dari baseline 1 hingga baseline 4. Aspek pengetahuan yang diperoleh dengan teknik wawancara pun diukur kembali pada saat proses observasi baseline 4 berlangsung.

Grafik 5

Rekapitulasi Persentase Kepedulian Anak terhadap Lingkungan



Dari tabel dan grafik tersebut dapat diperoleh informasi bahwa perbandingan antar baseline tiap anak semakin meningkat. Perilaku S2, S4, S5, S7, dan S8 di sekolah dan di rumah menunjukkan adanya penurunan sikap ketidakpedulian terhadap lingkungan, yang ditandai dengan naiknya garis grafik kepedulian terhadap lingkungan setiap baseline secara konsisten perlahan. Setiap baseline memiliki rata-rata per baseline kepedulian terhadap lingkungan sebagai berikut: A1 38,16%; A2 47,59%; A3 65,54%; A4 79%. Sedangkan ketidakpedulian anak terhadap lingkungan memiliki rata-rata per baseline sebesar A1 61,74%; A2 52,41%; A3 34,46%; A4 21%. Dari baseline tersebut dapat diketahui penurunan sikap ketidakpedulian anak terhadap lingkungan sebesar 40,74%.

4.2 Pembahasan

Sikap ketidakpedulian anak terhadap lingkungan tersebut dapat semakin digantikan secara optimal dengan peduli terhadap lingkungan melalui menstimulus permainan *Edu-Friendly Bound*, jika didukung pula secara optimal oleh beberapa faktor yang memberikan kontribusi terhadap perubahan sikap anak di bawah ini (Goleman, 2001 hlm. 45).

1. Faktor psikis

Perilaku baik dapat dioptimalkan karena faktor psikis anak, karena perilaku meliputi segala reaksi terhadap stimulus, menyadari, memberi arti, belajar dan mengingat hal yang telah dipelajari. Gunarsa (2008, hlm. 4) bahwa sikap, perasaan, suasana didalam diri dimunculkan oleh kesadaran terhadap stimulus yang diberikan. Dapat disimpulkan bahwa antara stimulus yang diterima dari lingkungan akan memunculkan sikap, perasaan sebagai tanggapan terhadap stimulus tersebut.

2. Faktor fisik

Fasilitator perlu memberikan kode isyarat bahwa fasilitator benar-benar ingin bermain dan belajar bersama dengan anak, seperti *toss*, mengacungkan jempol, atau melambaikan tangan setiap bertemu. Sejalan dengan pernyataan Le Dove tersebut, Diana (dalam Muslim, 2017 hlm. 46) menjelaskan bahwa: “*secure base attachment requires both physical and emotional closeness*”. Artinya pendekatan fisik dan emosional sangat dibutuhkan dalam membentuk rasa aman pada sikap.

3. Faktor lingkungan

Faktor ini meliputi semua pengaruh lingkungan, termasuk lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat sebagai tempat berlangsungnya proses pendidikan informal, formal, dan nonformal (Sarigiannis, 2017).

5. KESIMPULAN

Peneliti dapat menyimpulkan data yang diperoleh dari penelitian terkait profil kepedulian subjek anak laki-laki melalui intervensi permainan *Edu-Friendly Bound* yakni:

1. Profil awal tingkat kepedulian anak terhadap lingkungan sebelum dilakukan intervensi memiliki kategori *cukup* peduli atau Mulai Berkembang (MB);
2. Profil tingkat kepedulian anak terhadap lingkungan saat dilakukan intervensi memiliki kategori *baik* atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH);
3. Profil akhir tingkat kepedulian anak terhadap lingkungan setelah dilakukan

intervensi memiliki kategori *sangat baik* atau *Berkembang Sangat Baik (BSB)*.

6. SARAN

(1) Lembaga pemerintahan agar memperkuat orientasi sistem pendidikan berbasis pengembangan karakter kepedulian terhadap lingkungan. (2) Permainan *Edu-Friendly Bound* sebagai metode permainan dalam mengatasi ketidakpedulian anak terhadap lingkungan secara menyeluruh pada seluruh anak dalam konteks pembelajaran di sekolah. (3) Pendidik terus menerus memfasilitasi upaya pengembangan karakter mengatasi ketidakpedulian anak terhadap lingkungan berdasarkan potensi masing-masing anak. Kemudian, perkuat pula koordinasi dan kerjasama antar orang tua dengan guru dalam mengatasi ketidakpedulian anak terhadap lingkungan. (4) Peneliti selanjutnya agar melakukan generalisasi penelitian yang lebih luar terkait mengatasi ketidakpedulian anak terhadap lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Anwari, A.M. (2014). *Strategi Pembentukan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Adiwiyata Mandiri*. Jambi: IAIN Sulthan Thahah Saifuddin. Jurnal Ta'dib Vol. XIX No. 02 Edisi November 2014.
- Ancok, D. (2006). *Outbound Management Training*. Yogyakarta: UII Press.
- Badan Pusat Statistik. (2013). *Indikator Perilaku Peduli Lingkungan*.
- Batista, Y. (2012). *Games Indoor-Outdoor Paling Gress & Trik Modifikasi*. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisher.
- Charner, K. dkk. (2005). *Brain Power Aktivitas Pengisi Waktu*. Erlangga.
- El-Khuluqo, Ihsana (2014). *Manajemen PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) Pendidikan Taman Kehidupan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Garrett, L. (2006). *Earth Smart: How to Take Care of the Environment*. Singapura: Darling Kindersley, Inc.
- Goleman, D. (2001). *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Jakarta: Gramedia.
- Goleman, D. (2009). *Ecological Intelligence: How Knowing the hidden impacts of what we buy can change everything*. New York: Broadway Books.
- Gunarsa, S. (2008). *Psikologi Praktis Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Halawany, H.S. dkk (2018). *Effectiveness of oral health education intervention among female primary school children in Riyadh, Saudi Arabia*. Saudi Dental Journal (2018) 30, pp. 190–196. <https://doi.org/10.1016/j.sdentj.2018.04.001>
- Halimah, L. (2016). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Handayani, A. (2013). *Peningkatan Sikap Peduli Lingkungan melalui Implementasi Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat (STM) dalam Pembelajaran IPA Kelas IV.1 di SDN Keputran "A"*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Isbayani. (2015). *Penerapan Metode Outbound untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak*. Vol. 3 No. 1 Bandung : UPI
- Juhola, S. dkk (2013). *Social Strategy Games In Communicating Trade-Offs Between Mitigation And Adaptation In Cities*. Urban Climate 4 (2013) 102–116 <http://dx.doi.org/10.1016/j.uclim.2013.04.003>
- Kilicgun, M.Y. (2014). *The Games 3-6 Aged Children's Wish To Play In The School Garden*. Procedia - Social and Behavioral Sciences 152 (2014) 233 – 240. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.09.186
- Kratochwill, T.R, dkk. (2015). *Single-Case Experimental Designs*. USA: University of Wisconsin-Madison.
- Latipun. (2008). *Psikologi Eksperimen II*. Malang: UMM Press
- Lutfia, D. Dkk (2014). *Pengaruh Outbound terhadap Kecerdasan Moral Anak*

- Sekolah Dasar*. Jurnal RAP UNP, Vol. 5 No. 2 pp. 125-135.
- Maryatun, I.B. (2012). *Pengembangan Perseptual Motor Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Kegiatan Outbound Low Impact*. Jurnal Pendidikan Anak Vol. 1 Edisi 2 Desember 2012.
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslim, M.Z.N. (2017). *Kemampuan Anak Usia Dini Mengelola Emosi Diri pada Kelompok B TK Pertiwi DWP Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya*. UPI Tasikmalaya : Skripsi
- Muthmainnah. (2017). *100 Permainan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nisak, Raisatun. (2014). *Seabrek Games Asyik-Edukatif untuk Mengajar PAUD/TK*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rarasandy, L. (2013). *Pembelajaran Biologi Mengarah pada Penanaman Karakter Peduli Lingkungan pada Materi Pengelolaan Lingkungan*. Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan Universitas Negeri Semarang, Vol. 42 No.2 September 2013. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LK>.
- Rustini, Tin (2012). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Vol.3 No. 1, link: <http://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10321/6360>
- Sarigiannis, D.A. (2017). *Assessing the impact of hazardous waste on children's health: The exposome paradigm*. Environmental Research 158 (2017) 531–541. <http://dx.doi.org/10.1016/j.envres.2017.06>
- Sedano, C.I. (2012). *Workshop: Designing games for specific contexts*. Procedia Computer Science 15 (2012) 328 – 339. doi: 10.1016/j.procs.2012.10.097
- Sobkin, V.S. dkk (2014). *Sociology Of Preschool Childhood: Age Dynamics Of The Child's Play*.Procedia - Social and Behavioral Sciences 146 (2014) pp 450 – 455. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.08.153
- Sunanto, Juang. Dkk (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. CRICED University of Tsubuka.
- Supendi, P. & Nurhidayat. (2016). *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasyikkan*. Jakarta: Penebar Plus+ (Penebar Swadaya Grup).
- Syamsuddin, H. (2014). *Brain Game untuk Balita*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Umar, T. (2011). *Pengaruh Outbound Training terhadap Peningkatan Rasa Percaya Diri, Kepemimpinan dan Kerjasama Tim*. Surakarta: Universitas Tunas Pembangunan Surakarta. Jurnal Ilmiah Spirit. ISSN: 1411-8319 Vol.11 No. 3 Tahun 2011.
- Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang RI No. 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah
- Utari, R. dkk. (2011). Jurnal: Pusdiklat KNPk, 2011 - academia.edu ; <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/50/47> .
- Wawan, A. & Dewi M. (2010). *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.