

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengidentifikasi jenis permainan kreatif berbasis *art-craft* yang dapat menumbuhkan kepedulian dan rasa cinta lingkungan anak usia dini; 2) menganalisa teknik stimulasi yang efektif melalui permainan kreatif berbasis *art-craft* untuk menumbuhkan kepedulian dan rasa cinta lingkungan pada anak usia dini.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif dalam pengambilan data. Subyek penelitian ini adalah pendidik PAUD atau guru Taman Kanak-Kanak yang berada di Kecamatan Ngemplak Kabupaten Sleman Yogyakarta. Sampling dilakukan secara *purposive* dengan menggunakan karakteristik tertentu. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan survei, studi literatur, dan *Focus Group Discussion (FGD)* pada pendidik PAUD atau guru TK untuk menggali bentuk-bentuk permainan yang menstimulasi rasa cinta anak pada lingkungan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah panduan wawancara dan FGD, panduan observasi berupa checklist, serta angket.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan, ditemukan berbagai macam permainan *art-craft* di TK wilayah kecamatan Ngemplak yang menggunakan bahan alami, bahan artifisial serta bahan *mixed media*. Beberapa permainan tersebut dapat dikategorikan karakteristiknya berdasarkan hasil kreatifitas karya. Hasil kreatifitas karya anak dapat dikategorikan antara lain berupa karya hiasan, karya fungsional serta karya konstruksi. Berdasarkan teknik pembuatannya permainan *art-craft* dapat dikategorikan menjadi beberapa teknik antara lain teknik menyusun atau merangkai dan mengkonstruksi benda, teknik kolase, teknik membutsir, teknik memahat, teknik menempel, teknik melipat, teknik merekayasa bentuk lama menjadi bentuk baru dengan fungsi baru serta teknik mencetak dan mengecor.

Strategi yang diterapkan guru untuk menstimulasi anak cinta pada lingkungan secara umum dibagi 2 yaitu melalui rutinitas dan insersi langsung dalam permainan. Diantara strategi rutinitas tersebut misalnya adalah: Membiasakan dan mengkondisikan agar semua unsur yang ada di lingkungan sekolah baik anak, guru maupun staf lainnya untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan, mengklasifikasi sampah (sampah organik dan sampah anorganik) dan menempatkannya di tong yang berbeda, membiasakan anak-anak mencuci tangan setelah bermain serta sebelum dan sesudah makan, membiasakan anak untuk menggunakan air secukupnya, membiasakan anak tidak makan makanan instan, memberi pujian atas karakter positif yang ditunjukkan anak.

Sementara strategi selama aktivitas bermain diantaranya adalah melakukan permainan berbasis *art craft* di alam, penanaman nilai-nilai kecintaan pada alam melalui permainan *art craft* dengan disertai lagu, menggunakan variasi bahan, menggunakan variasi teknik, memberi kebebasan siswa untuk mengeksplorasi bakat dan kreatifitas mencipta bentuk, memanfaatkan benda yang ada di lingkungan sekitar, melakukan proses *scaffolding* selama bermain (membantu siswa).

FIP 006/WIL/L/2011