

Boneka SUKOB (Susu Kotak Bekas) sebagai Media Literasi Dini dengan Teknik Bercerita untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Peserta Didik

Arum Puspitasari

PAUD Intens School, Indonesia

Email: arumpuspitasari88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan boneka SUKOB (Susu Kotak Bekas) sebagai alat peraga edukatif (APE) dalam pembelajaran anak usia dini di PAUD Intens School. Boneka SUKOB, yang dibuat dari limbah kemasan susu kotak, digunakan sebagai media bercerita untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, literasi dini, dan kesadaran lingkungan anak. Metode penelitian ini melibatkan pendekatan kualitatif melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa boneka SUKOB efektif dalam mendorong perkembangan literasi dini, termasuk kemampuan berbicara, pemecahan masalah, dan kecintaan terhadap buku. Anak-anak juga mampu memahami konsep daur ulang melalui kegiatan bermain dan belajar yang dirancang di sudut undangan. Selain itu, program ini melibatkan orang tua dalam pengolahan sampah, memperkuat kolaborasi antara lembaga pendidikan dan keluarga dalam membentuk karakter peduli lingkungan pada anak usia dini. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis terhadap pendidikan PAUD dengan menunjukkan bahwa limbah dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif yang inovatif, ekonomis, dan ramah lingkungan.

Kata kunci: Boneka SUKOB, Literasi Dini, Pendidikan Lingkungan, PAUD, Berpikir Kritis

Abstract

This study aims to implement SUKOB puppets (Recycled Milk Cartons) as educational teaching aids (APE) in early childhood education at PAUD Intens School. SUKOB puppets, created from recycled milk carton waste, are utilized as storytelling media to enhance critical thinking skills, early literacy, and children's environmental awareness. The research employed a qualitative approach involving participatory observation, interviews, and documentation. The findings reveal that SUKOB puppets effectively support the development of early literacy, including speaking skills, problem-solving, and a love for books. Children also grasp the concept of recycling through structured play and learning activities in invitation corners. Additionally, this program engaged parents in waste processing, fostering collaboration between educational institutions and families in nurturing environmentally conscious behavior in early childhood. This study offers practical contributions to early childhood education, demonstrating that waste can be transformed into innovative, cost-effective, and eco-friendly educational media.

Keywords: SUKOB Puppets, Early Literacy, Environmental Education, Early Childhood, Critical Thinking

*Correspondence Author: Arum Puspitasari
Email: arumpuspitasari88@gmail.com



PENDAHULUAN

Kegiatan Pembelajaran pada Anak Usia Dini dapat dilakukan dengan pembelajaran yang menyenangkan melalui kegiatan Bermain sambil Belajar. Aktifitas pembelajaran yang berkualitas di PAUD hendaknya menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik, khususnya terhadap 6 aspek perkembangan anak (Rosenthal & Gatt, 2020). Anak dapat berkembang secara optimal jika stimulus pembelajaran tepat (Pianta et al., 2019). Salah satu kendala yang sering dihadapi pendidik adalah kesulitan dalam membuat perencanaan

pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah kunci pendidikan berkualitas (Kim et al., 2020). Banyak sekali miskonsepsi dalam membuat perencanaan pembelajaran berkualitas yang dilakukan guru, salah satunya adalah penyediaan Alat Peraga Edukatif (APE) yang dinilai mahal, artinya harus membeli. Padahal, dalam kurikulum merdeka, lingkungan terdekat anak adalah sumber belajar yang baik (Direktorat PAUD, 2022).

PAUD Intens School merupakan satuan pendidikan anak usia dini yang berada di wilayah Kecamatan Semanding, Kabupaten Tuban. KB TK Intens School berada di lokasi sekitar pasar Bongkaran Tuban dan objek wisata Goa Akbar. Dekatnya lokasi PAUD dengan kawasan pasar, bahkan jalan menuju PAUD melewati pasar, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas pembelajaran anak. Pemandangan aktivitas pasar dan berbagai kegiatan di dalamnya sudah menjadi pemandangan sehari-hari peserta didik Intens School. Bahkan pemandangan yang kurang menyenangkan, salah satunya adalah tumpukan sampah (Rahman et al., 2023). Lokasi PAUD yang berada di dekat TPA Gunung Panggung Semanding Tuban juga sering berdampak pada aroma sampah yang tercium sampai ke lembaga Intens School. Sering kali peserta didik mengeluhkan aroma bau sampah dan banyaknya sampah (Susanto, 2023).

Berdasarkan fenomena di atas, sebagai pendidik di satuan PAUD memiliki peran besar dalam menanamkan pendidikan karakter, khususnya peduli terhadap lingkungan. Sebagai seorang pendidik anak usia dini, penulis memiliki kewajiban dalam memberikan materi pembelajaran berkaitan dengan isu lingkungan hidup, yaitu sampah yang ada di sekitar (Hidayati, 2022). Tidak perlu jauh sampai mengajak anak membersihkan sampah di lingkungan pasar, tetapi pengolahan sampah di lembaga sendiri wajib untuk dikelola dengan baik (Jamilah et al., 2021). Lembaga PAUD paling banyak menyumbang sampah misalnya diapers, bungkus snack ringan, dan sebagainya (Wardhani & Nugroho, 2021). Apalagi di Lembaga Intens School, setiap hari Jumat melalui program Pemberian Makanan Tambahan (PMT), sering membagikan susu kotak UHT kepada peserta didik. Sehingga persentase sampah terbanyak adalah kemasan susu kotak ini (Kusuma et al., 2022).

Berangkat dari hal ini, saya selaku pendidik PAUD berusaha memaksimalkan penggunaan lingkungan belajar sebagai sarana belajar, dan pemanfaatan bahan bekas untuk dikreasikan menjadi produk APE berdaya guna. APE yang saya kembangkan adalah hasil pengolahan limbah kemasan susu kotak dari kegiatan PMT yang dilakukan setiap hari Jumat di sekolah. Sisa kemasan susu kotak ini dapat dimanfaatkan sebagai media boneka bercerita (Iskandar et al., 2021). Seperti yang kita ketahui, pembelajaran di PAUD akan terkesan natural jika dilakukan dengan memberikan informasi tanpa seakan-akan menasihati anak (Kurniasari, 2022). Aktivitas tersebut dapat dilakukan dengan cara pembelajaran melalui metode bercerita atau mendongeng sesuai topik pembahasan (Prasetyo et al., 2021).

Metode bercerita ini dipilih untuk meningkatkan literasi dini pada anak, karena menurut Roosie (2020: 3), literasi usia dini mencakup beberapa aspek penting, yaitu: (1) kesadaran fonemik, yakni kemampuan berinteraksi dengan satuan terkecil bunyi; (2) pengetahuan huruf, yaitu kemampuan mengidentifikasi nama-nama abjad; (3) penambahan kosakata; (4) kesadaran terhadap materi cetak; dan (5) motivasi terhadap buku serta kemampuan bahasa lisan yang dapat ditingkatkan melalui kegiatan bercerita. Literasi dini yang berkembang dengan baik dapat menjadi fondasi penting bagi keberhasilan akademik di masa depan (Harwood & Tucker, 2022). Metode bercerita juga mendukung keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Tan & Ng, 2022).

Pembelajaran di atas diikuti dengan aktifitas belajar dengan pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan *bookish play* dan sudut invitasi sesuai minat belajar anak. Pembelajaran ini mendorong anak untuk mengembangkan pembelajaran abad 21 untuk dapat menghadapi revolusi industri 4.0. Dwyer dan Stewart (2014) mengatakan bahwa Pendidikan di abad 21 berfokus pada 4C yaitu *creativity* (kreativitas), *critical*

thinking (berpikir kritis), *communication* (komunikasi) dan *collaboration* (kolaborasi). Dari fenomena yang ada di PAUD Intens School penulis berharap salah satu kemampuan tersebut mulai diasah sejak dini, yaitu kemampuan berpikir kritis. Menurut Susanto (2013) kemampuan berpikir kritis akan membuat anak lebih peka terhadap masalah kehidupan yang terjadi sehari-hari dan dengan mengaplikasikan kemampuannya anak akan mampu menyelesaikan masalah sederhana.

Hidayati (2018) menyatakan bahwa pada anak usia dini kemampuan ini telah muncul secara alami. Ketika anak mulai memperhatikan benda disekitarnya dengan rasa ingin tahu. Dari rasa ingin tahu inilah, penulis ingin mengajak peserta didik di Intens School Bersama-sama memikirkan isu lingkungan hidup khususnya dalam pengolahan sampah. Kreatifitas dan keterampilan pendidik saat mengolah sampah menjadi APE ini diharapkan dapat membawa kontribusi terhadap lingkungan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil implementasi langkah inovasi penulis dalam mengurangi dampak sampah dari PMT dan mendeskripsikan karya nyata kreativitas guru dalam cipta APE sesuai kebutuhan pembelajaran di PAUD Intens School.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam karya ilmiah ini merupakan analisis teoritis yang sistematis dalam merencanakan pembelajaran bermakna, yang diterapkan melalui beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah penguatan literasi anak usia dini sebagai program lembaga. Ide inovasi disesuaikan dengan program lembaga agar kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan dan capaian yang diharapkan. Lembaga Intens School, tempat pelaksanaan program ini, memiliki program harian bernama "Cilukba" yang dilakukan setiap pagi. Program ini bertujuan menguatkan fondasi literasi dengan membacakan buku cerita kepada anak, di mana guru membacakan cerita dan mengajak anak mendengarkan. Menurut Roosie (2020), aktivitas mendengarkan cerita membantu perkembangan otak, meningkatkan kemampuan mendengar, memperluas kosakata, dan melatih rentang perhatian serta daya ingat. Selain itu, program ini memperkenalkan konsep-konsep terkait media cetak, tulisan, dan ilustrasi, yang merangsang imajinasi serta pengenalan buku dan pembelajaran.

Media bercerita berbentuk boneka bernama SUKUBE dikembangkan dari susu kotak bekas dan digunakan sebagai media bercerita untuk memvisualisasikan isi cerita kepada anak-anak. Topik yang diangkat berfokus pada isu lingkungan, terutama tentang sampah, yang selanjutnya dikembangkan menjadi bahan bacaan cerita anak. Teknik pembelajaran melalui cerita menjadi metode utama dalam pembelajaran di PAUD Intens School, di mana pendidik diwajibkan untuk merancang strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menurut Sofie dan Roosie (2018), bercerita merupakan aktivitas pembelajaran penting di kelas PAUD, yang dapat divariasikan dengan penggunaan alat peraga, diorama, boneka, dan poster sebagai latar cerita.

Kreasi boneka SUKUBE ini didesain untuk memberikan tampilan visual yang menarik bagi anak-anak, sehingga dapat meningkatkan kecakapan literasi peserta didik. Setelah mengembangkan media dan bahan ajar, pendidik merencanakan pembelajaran bermakna yang fokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis anak. Di Intens School, pembelajaran dirancang berdasarkan lingkungan sekitar dengan memperhatikan gaya belajar anak. Pembelajaran berdiferensiasi dipilih agar peserta didik dapat terlibat dalam proyek yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan belajar masing-masing.

Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, terutama dalam mengatasi masalah sehari-hari. Pendidik merancang sudut invitasi yang memungkinkan peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas yang berfokus pada mereka. Design project ini mendukung proses

pembelajaran dengan tema “Petualangan SUKOBÉ”, yang menggabungkan penggunaan alat peraga dari bahan daur ulang.

Modul ajar dengan topik “Sampah di Sekitarku” dikembangkan secara daring untuk mendukung pembelajaran. Media lain yang digunakan adalah buku cerita anak berbasis isu lingkungan, yang dikembangkan dalam bentuk flipbook, serta APE (Alat Permainan Edukatif) yang terbuat dari kardus bekas dan boneka dari susu kotak. Proses pembelajaran dimulai dengan pendidik menyiapkan media APE, membuka pembelajaran dengan buku cerita, mengajak anak bermain dengan media APE, memberikan proyek penguatan kepada anak, dan akhirnya melakukan refleksi serta penguatan belajar.

Materi ajar dikembangkan dalam bentuk modul digital dan buku cerita yang menggunakan ilustrasi dari sumber terbuka seperti Pinterest. Selain itu, “Bookish Play” berbentuk Pop-Up Book dikembangkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran kreatif. Untuk pengayaan materi, E-LKPD berbasis digital dikembangkan agar peserta didik dapat mengaksesnya melalui perangkat tablet yang tersedia di sekolah. Hal ini bertujuan untuk mengasah keterampilan teknologi anak sambil mempelajari materi tentang sampah di sekitar mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implikasi

Implikasi adalah suatu akibat yang muncul atau terjadi karena suatu hal. Suatu hal ini adalah pemberian perlakuan yang dilakukan dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai. Hasil yang didapatkan dari pelaksanaan praktik baik ini adalah sebagai berikut :

A. Hasil Saat Peserta Didik Mendengarkan Cerita

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, yang dilakukan penulis menggunakan penilaian pengamatan terhadap peserta didik dalam bentuk catatan anekdot dapat disimpulkan sebagai berikut:



Gambar 1. Aktivitas Peserta Didik Mendengarkan Cerita

Pada saat mendengarkan cerita dengan dibacakan nyaring hasil yang didapatkan :

1. Mampu mengolah rasa ingin tahu yang dimiliki menjadi berkembang kearah berpikir kritis dalam memecahkan masalah terkait kebiasaan sehari-hari misalnya dampak dari membuang sampah, dan upaya menjaga lingkungan.
2. Kemampuan literasi anak usia dini berkembang.
3. Peserta didik menjadi cinta buku, dan memahami bahwa buku adalah sumber

informasi yang baik.

4. Daya nalar peserta didik berkembang dan terasah dengan baik.

B. Hasil Saat Peserta Didik Belajar Sambil Bermain

Pada saat aktivitas main yang dilakukan anak, maka pengamatan dilakukan berdasarkan catatan anekdot dan foto berseri dalam sudut invitasi masing-masing:

1. Sudut invitasi memilah sampah:



Gambar 2. Aktivitas Belajar Sambil Bermain di Sudut Invitasi Memilah Sampah

Hasil belajar yang dicapai peserta didik adalah :

- a) Peserta didik dapat memahami perbedaan jenis sampah (organik dan anorganik)
 - b) Peserta didik dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan jenisnya
 - c) Kemampuan numerasi peserta didik berkembang saat menghitung jumlah benda
 - d) Kemampuan berkolaborasi/ bekerja sama dalam proyek terlihat (Azka memilahsmpah, Sakha menghitung sampah, Fazli mencatat hasil)
2. Sudut invitasi menggunakan Bookish Play



Gambar 3. Aktivitas Belajar Sambil Bermain di Sudut Invitasi Bookish Play

Hasil belajar yang dicapai peserta didik adalah :

- a) Peserta didik dapat memahami perbedaan sampah (organik dan anorganik)
- b) Peserta didik mendapatkan informasi tentang TPA, pengolahan sampah, dll.
- c) Kemampuan berpikir kritis anak berkembang pada saat mengikuti alur petualangan SUKUBE dari limbah susu kotak bekas menjadi boneka

- dongeng
- d) Kemampuan komunikasi anak berkembang pada saat menjelaskan dan melakukan komunikasi Bersama sejawat (Caca menerangkan kepada Rafa)
3. Sudut invitasi pengolahan limbah susu kotak bekas



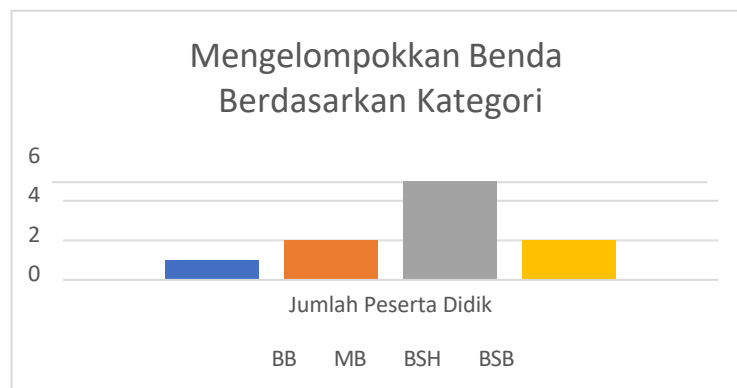
Gambar 4. Aktivitas Belajar Sambil Bermain di Sudut Invitasi Pengolahan Limbah

Hasil belajar yang dicapai peserta didik adalah :

- Peserta didik dapat memahami salah satu pengolahan sampah (recycle)
- Peserta didik dapat mengasah kemampuan motoriknya dalam menggunting, menempel, dll
- Kemampuan kognitif dalam memilih warna, menghitung jumlah terlatih
- Kemampuan berkolaborasi/bekerjasama dalam proyek terlihat (Arsya dan Shezan menggunting kemasan, Anes menyiapkan flannel dan Fahri menentukan pola gambar SUKOBÉ)

Data di atas adalah hasil saat penerapan aktivitas belajar sambil bermain, dalam kemampuan berpikir kritis anak, penilaian yang digunakan sesuai dengan indikator ketercapaian kemampuan berpikir kritis topik sampah di sekitarku dengan ketentuan penilaian BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) seperti berikut :

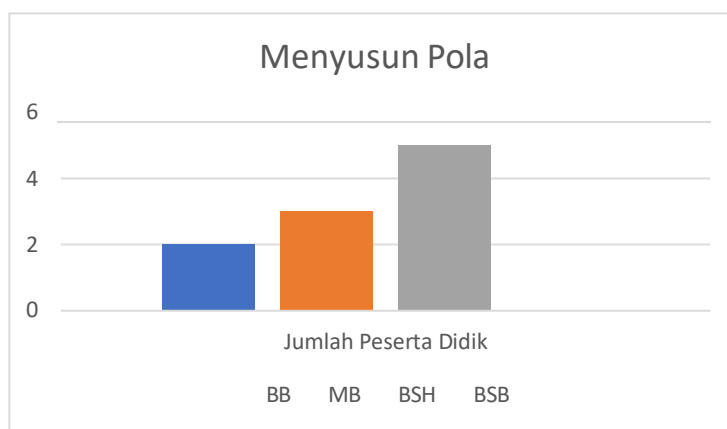
- Kemampuan Mengelompokkan Benda Berdasarkan Kategori



Gambar 5. Kemampuan Mengelompokkan Benda Berdasarkan Kategori

Dari diagram kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan kategori diketahui sebanyak 1 peserta didik yang belum berkembang kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan kategori. Dalam hal ini tugas yang dilakukan peserta didik adalah mengelompokkan sampah organik dan anorganik. Satu peserta didik yang belum berkembang ini dikarenakan peserta didik tersebut tidak mau menyentuh sampah. Sebanyak 2 peserta didik mulai berkembang, anak mampu membedakan tetapi masih ada beberapa benda yang ditanyakan kepada guru, misalnya kertas termasuk sampah organik atau anorganik. Sedangkan 5 peserta didik berkembang sesuai harapan dan 1 peserta didik berkembang sangat baik. 2 orang tidak masuk sekolah pada saat dilakukan pengamatan.

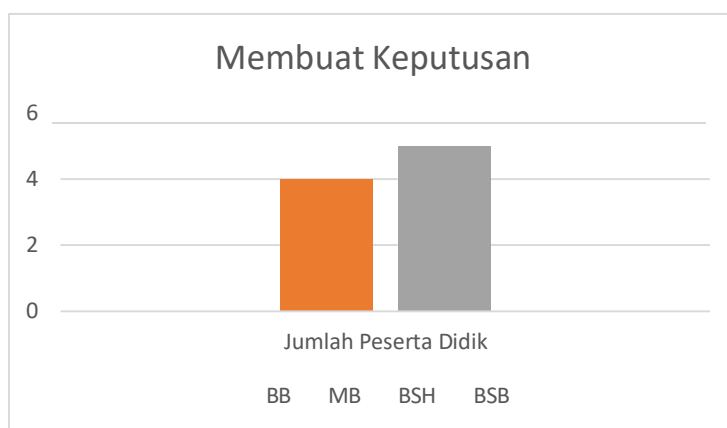
2. Kemampuan Menyusun Pola



Gambar 6. Kemampuan Menyusun Pola

Dari gambar diagram kemampuan menyusun pola, diketahui sebanyak 2 peserta didik yang belum berkembang, 3 anak mulai berkembang dan 5 anak berkembang sesuai harapan. Menyusun pola memang membutuhkan motorik yang baik. Pola yang dikerjakan peserta didik dalam proyek ini adalah pola membuat boneka SUKUBE.

3. Kemampuan Membuat Keputusan



Gambar 7. Diagram Kemampuan Membuat Keputusan

Dari gambar diagram kemampuan membuat keputusan, diketahui sebanyak 4 peserta didik mulai berkembang dan 6 peserta didik telah berkembang sesuai harapan. Kemampuan membuat keputusan ini adalah bagaimana peserta didik mampu memecahkan masalah dengan menjawab pertanyaan guru dalam

memecahkan masalah terkait sampah.

C. Hasil Saat Peserta Didik Mengerjakan E-LKPD

E-LKPD di design untuk mengukur pemahaman materi peserta didik. Bentuk E-LKPD berisi lembar pengayaan materi, dan bentuk LKPD adalah permainan, jadi anak senang menjawab pertanyaan di dalam E-LKPD.



Gambar 8. Aktivitas Peserta Didik Saat Mengerjakan E-LKPD

Hasil yang di dapatkan peserta didik adalah :

1. Pemahaman materi lenih kuat
2. Peserta didik cakap memanfaatkan Teknologi
3. Hasil belajar peserta didik terlihat dari :
 - a. Penguasaan materi jenis sampah
 - b. Menghitung bilangan
 - c. Membaca dasar
 - d. Pemecahan masalah

D. Hasil Saat Peserta Didik Menggunakan APE Boneka SUKOB

Implementasi penggunaan APE Boneka SUKOB ini dilakukan di hari Senin, karena jambelajar pada hari jumat telah selesai.



Gambar 9. Aktivitas Peserta Didik saat Presentasi Bercerita Menggunakan Boneka SUKUBE

Hasil yang muncul pada saat implementasi kegiatan menceritakan petualangan SUKUBE menggunakan APE boneka SUKUBE adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan berbicara anak terlatih
2. Kemampuan komunikasi anak dalam menceritakan kembali isi cerita berkembang dengan baik
3. Kemampuan social anak berkembang dalam memecahkan permasalahan di kehidupan sehari-hari
4. Kemampuan berpikir kritis anak saat menemukan permasalahan terlatih
5. Kemampuan kreativitas anak dalam pembuatan boneka SUKUBE dan memainkan boneka dapat meningkat

Kebermanfaatan

Kebermanfaatan berimbas dalam kegiatan tindak lanjut project, yaitu melibatkan orang tua/ wali murid secara aktif dalam mendukung aksi kepedulian terhadap masalah lingkungan khususnya dalam pengolahan sampah. Berikut beberapa keterlibatan orang tua/wali murid dalam berperan aktif dalam penugasan.



Gambar 10. Tugas Orang Tua/Wali Murid Untuk Membuat Media Dari Sampah Kardus Bekas

Hasil kreasi orang tua/wali murid selanjutnya akan ditampilkan dalam pameran gelar karya yang akan diselenggarakan pada bulan September 2024 di PAUD Intens School. Dari gambardi atas, orang tua wali murid diberikan tugas yang sama dalam memanfaatkan limbah menjadi kiasi diorama, dan selanjutnya hasil kreasi ini dapat digunakan guru dalam pembelajaran berikutnya.

Praktik baik dalam paper ini memiliki kebermanfaatan sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

Komponen media yang dikembangkan dalam paper ini dapat mencakup 6 aspek perkembangan peserta didik, seperti **NAM** : menyayangi lingkungan dengan turut serta menjaga kebersihan lingkungan terbebas dari sampah, **KOGNITIF** : memberikan pemahaman terhadap penanggulangan bencana melalui topik yang dikembangkan, peserta didik mendapatkan pengetahuan penyebab banjir dan bagaimana siklus air terbentuk, dan diikuti dengan kemampuan kognitif lainnya, **MOTORIK** : melalui aktifitas bercerita menggunakan boneka tangan, peserta didik

dapat mengembangkan motorik kasar untuk melatih kekuatan tangan dan keterampilan fisik lainnya, **SOSIAL EMOSIONAL** : pada saat bermain peran mikro melalui panggung dongeng topik “sampah di sekitarku” peserta didik dilatih empati dan memiliki kesadaran pentingnya menjaga lingkungan, **BAHASA** : kemampuan bahasa peserta didik dapat berkembang dalam aktifitas saat menceritakan kembali topik melalui dongeng menggunakan panggung dongeng, **SENI** : melalui proyek kreatifitas mengolah barang bekas, kemampuan seni mencipta peserta didik dapat berkembang dengan baik.

2. Bagi Pendidik PAUD

Kebermanfaatan bagi Pendidik PAUD adalah :

- a. Memiliki pengalaman dalam memanfaatkan barang bekas menjadi barang tepat gunaseperti produk APE
- b. Kreatifitas dan inovasi dalam mengolah pembelajaran yang menyenangkan dapatberkembang
- c. Kemampuan guru dalam mengolah pembelajaran sesuai kebutuhan belajar siswadapat maksimal
- d. Pemanfaatan barang bekas menjadi APE dapat meminimalisir pendanaan sarpraslembaga

Originalitas/ Orisinalitas/ Unsur Kebaruan Project

Produk Pengembangan ini belum pernah diikuti sertakan dalam lomba apapun, sehingga masihorisinil karya yang disertakan dalam LINKAR 2024. Unsur Kebaharuan Project adalah :

1. Buku cerita dibuat sendiri sebagai pendukung literasi yang dapat digunakan sebagai media ajar pembangun apersepsi peserta didik terhadap topik yang dikembangkan mengenai “Lingkunganku bebas sampah”
2. Paper ini berperan serta dalam menggalakkan program pemerintah maupun ASTRA dalam isu Lingkungan Hidup yaitu bagaimana pemanfaatan limbah atau barang bekas menjadi produk layak guna
3. Belum ada produk serupa hasil karya guru PAUD dalam mengolah Kardus menjadi panggung dongeng, dan sisa kemasan susu kotak menjadi boneka dongeng
4. Kekuatan implementasi praktik baik pembelajaran maupun hasil produk dalam prototype ini adalah menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik dalam pembentukankarakter peduli terhadap lingkungan sekitar
5. Hasil produk pengembangan ini, dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran yaitudalam bentuk Modul Ajar, produk bahan bacaan anak berupa buku digital (e-book) danjuga produk media pembelajaran dalam bentuk APE Panggung Dongeng dan Boneka Dongeng
6. Implementasi Karya yang disuguhkan dalam prototype paper ini menjelaskan tentang alat ajar, materi ajar, dan metode ajar yang dapat memberikan kontribusi dalampendidikan khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini.
7. Implementasi karya ini dapat digunakan ASTRA dalam mengembangkan pelayanankhususnya dalam isu Lingkungan Hidup

Selain pertimbangan di atas unsur kebaruan project dalam paper ini mengkaji dari aspek-aspek sebagai berikut :

a. Proses

- 1) Ide inovasi dikembangkan sendiri
- 2) Seluruh bahan ajar (buku cerita, *bookish play*, APE boneka SUKOB, E-LKPD) dikembangkan sendiri
- 3) Pembuatan pengembangan bahan ajar dikerjakan sendiri

- 4) Perencanaan pembelajaran dikembangkan sendiri
- b. Hasil
 - 1) Belum ada karya tulis ataupun karya ilmiah lainnya yang sama
 - 2) Hasil implementasi praktik baik baru dan belum dipublikasikan dimanapun
 - 3) Belum ada pengembangan proyek serupa (pertama dibuat oleh penulis)

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa implementasi boneka SUKUBE (Susu Kotak Bekas) sebagai alat peraga edukatif (APE) efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi dini pada peserta didik PAUD Intens School. Boneka SUKUBE, yang terbuat dari limbah kemasan susu kotak, tidak hanya membantu mengatasi masalah sampah, tetapi juga menjadi media yang menarik bagi anak-anak untuk belajar melalui teknik bercerita. Peningkatan kemampuan berpikir kritis terlihat dari bagaimana anak-anak mampu memecahkan masalah sederhana terkait lingkungan, sedangkan literasi dini berkembang melalui ketertarikan mereka terhadap buku dan cerita. Program ini juga berhasil melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran melalui pengolahan sampah menjadi media edukatif, yang mendukung pembentukan karakter peduli lingkungan pada anak-anak usia dini.

BIBLIOGRAFI

- Direktorat PAUD. (2022). Pedoman pembelajaran berbasis lingkungan untuk PAUD. Jakarta: Kemdikbud.
- Dwyer, C., & Stewart, B. (2014). Learning in the 21st century: Teaching for creativity, critical thinking, communication, and collaboration. *Educational Innovations Quarterly*, 10(3), 15-23.
- Harwood, D., & Tucker, E. (2022). Early childhood literacy development through storytelling: A critical perspective. *Journal of Early Literacy Research*, 15(2), 112-128.
- Hidayati, R. (2022). Peran pendidik dalam menanamkan pendidikan karakter peduli lingkungan pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 45-52.
- Iskandar, M., Yusuf, A., & Fatimah, N. (2021). Pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran di PAUD. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 7(3), 32-40.
- Jamilah, N., Rahmawati, D., & Aziz, A. (2021). Strategi pengelolaan sampah di lingkungan sekolah berbasis partisipasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Lingkungan*, 14(1), 89-96.
- Kim, H., Lee, S., & Park, J. (2020). Creating meaningful play in early childhood education. *Journal of Play and Learning*, 18(3), 207-219.
- Kusuma, S., Wardhana, T., & Triana, R. (2022). Implementasi program PMT di PAUD: Dampak terhadap pengelolaan sampah. *Jurnal Gizi dan Pendidikan Anak*, 11(2), 98-104.
- Kurniasari, N. (2022). Pentingnya bercerita dalam pembentukan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(2), 56-70.
- Pianta, R. C., Downer, J. T., & Hamre, B. K. (2019). Quality of early childhood education environments and outcomes. *Annual Review of Psychology*, 70, 505-525.
- Prasetyo, A., Susanti, L., & Wahyuni, S. (2021). Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran di PAUD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 44-58.
- Rahman, F., Sari, A., & Putri, L. (2023). Dampak lingkungan terhadap pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Lingkungan*, 8(2), 23-35.

- Roosie, H. (2020). Literasi usia dini: Panduan bagi pendidik dan orang tua. Yogyakarta: Deepublish.
- Rosenthal, M., & Gatt, Y. (2020). Exploring the dimensions of meaningful play in early education. *International Journal of Early Years Education*, 28(4), 401-418.
- Sofie, A., & Roosie, H. (2018). Storytelling as a transformative practice in early childhood education. *Indonesian Journal of Literacy Education*, 3(1), 1-12.
- Susanto, S. (2023). Implementasi pendidikan lingkungan hidup di PAUD. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, 12(1), 32-49.
- Tan, L. Y., & Ng, S. T. (2022). Storytelling as a tool for early literacy engagement in preschools. *International Journal of Early Literacy*, 20(1), 56-72.
- Wardhani, I., & Nugroho, T. (2021). Analisis pengelolaan limbah di lembaga PAUD. *Jurnal Lingkungan Hidup*, 13(2), 78-85.
- Wijaya, A., & Hartono, F. (2022). Pembelajaran berbasis literasi lingkungan di PAUD. *Jurnal Pendidikan Berbasis Lingkungan*, 9(3), 56-68.
- Wilson, L., & Brown, E. (2020). Integration of critical thinking and creativity in early childhood education. *Childhood Education International*, 96(3), 14-20.



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).