



BUKU PANDUAN BERMAIN

FLASHCARD KATUPA (KARTU ANAK PEDULI SAMPAH)



**PEMERINTAH KOTA BIMA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA BIMA**

DAFTAR ISI

Pendahuluan	1
Mengenal <i>Flashcard</i> Katupa	2
Cara memainkan <i>Flashcard</i> Katupa	7
Daftar pustaka	8

PENDAHULUAN

Media belajar merupakan sarana penyampai pesan (bahan pembelajaran) yang dapat mengundang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Martin dalam Sumiharsono, 2017). Media bisa dibuat dengan mudah melalui pemanfaatan teknologi berupa aplikasi desain grafis seperti Canva. Media yang dibuat dapat berupa poster, puzzle, dan kartu bergambar atau flashcard.

Penggunaan media belajar flashcard di lembaga PAUD dapat menjadi media penyampai pesan untuk mulai mengembangkan karakter peduli lingkungan pada anak usia dini, karena di tengah isu perubahan iklim yang kini sudah mulai dirasakan oleh seluruh warga dunia, upaya preventif akan isu tersebut menjadi hal yang sangat penting. Penggunaan kartu bergambar memiliki banyak kelebihan seperti praktis dibawa kemana-mana, menarik, dan menyenangkan untuk dimainkan dalam mendukung kegiatan pembelajaran khususnya dalam pendidikan lingkungan untuk anak usia dini (Indrianam dalam Iswari, 2017).

Flashcard Katupa (Kartu anak peduli sampah) adalah media belajar yang tepat digunakan untuk menunjang pemahaman anak dalam mengenal jenis-jenis sampah sebagai upaya awal untuk bisa memilah sampah yang kemudian akan berdampak baik pada minimnya pencemaran di lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga dan masyarakat. Katupa terdiri dari empat tema bahasan, yaitu 1) pengenalan jenis sampah organik, 2) jenis sampah anorganik, 3) bahan beracun berbahaya (B3) dan 4) upaya sederhana yang potensial dilakukan oleh anak usia dini dalam mencegah pencemaran lingkungan.

MENGENAL FLASHCARD KATUPA (KARTU ANAK PEDULI SAMPAH)

Kartu bergambar Katupa adalah akronim dari Kartu anak peduli sampah, kata Katupa berasal dari bahasa Bima yang berarti memperbaiki dan menyempurnakan. Katupa dibuat khusus sebagai sebuah inovasi yang bertujuan untuk membangun karakter peduli lingkungan pada anak usia dini. Anak usia dini merupakan generasi yang harus punya pemahaman akan pentingnya menjaga lingkungan, hal sederhana yang bisa dilakukan oleh para pendidik di PAUD adalah melalui kegiatan bermain dan belajar bersama kartu Katupa.

Katupa dibuat dengan ukuran 25x30 cm dengan menggunakan kertas art paper dengan ujung setiap sisi kartu yang dibuat melingkar agar mengurangi resiko anak tertusuk ujung kartu. Katupa memiliki empat warna yang berbeda, warna dibedakan berdasarkan jenis sampah dan solusinya.

Warna hijau digunakan sebagai warna latar untuk jenis sampah organik. Sampah organik adalah sampah-sampah yang mudah diurai oleh tanah secara alami. Dalam kartu hijau, jenis sampah terdiri dari gambar sampah kulit pisang, kulit semangka, kulit melon, kertas, kulit jeruk, daun kering, kulit kacang, dan biji salak sebagaimana gambar berikut ini



Warna biru digunakan sebagai warna latar untuk jenis sampah anorganik. Anorganik adalah jenis sampah yang sulit diurai, sampah ini umumnya terbuat dari material keras yang bisa didaur ulang. Dalam katupa, jenis ini terdiri dari gambar sampah kaleng, botol plastik, kresek, gelas plastik, sedotan plastik, kemasan makanan ringan, botol kaca dan bungkus permen. sebagaimana gambar berikut ini.



Warna merah digunakan sebagai warna latar untuk jenis sampah B3. Sampah B3 adalah sampah dari bahan berbahaya dan kimia beracun. Jenis ini terdiri atas gambar sampah baterai, pecahan kaca, obat nyamuk, detergen, lem, oli bekas, dan limbah pestisida sebagaimana gambar berikut ini.



Warna kuning digunakan sebagai warna latar untuk pengenalan upaya potensial untuk mengurangi pencemaran lingkungan, seperti memungut sampah, mendaur ulang, membawa botol minum isi ulang, mengurangi kemasan plastik, mengompos, meletakkan sampah di tempatnya, menyapu, dan mengelap sebagaimana gambar berikut ini.



CARA MEMAINKAN FLASHCARD KATUPA (KARTU ANAK PEDULI SAMPAH)

Memainkan kartu Katupa dapat dipimpin oleh guru di PAUD atau bahkan orang tua di rumah. Berikut langkah-langkah dalam memainkan *flashcard* Katupa.

1. Tunjukkan setiap jenis kartu berdasarkan warnanya.
2. Jelaskan bahwa gambar yang tertera pada setiap kartu.
3. Setelah menjelaskan gambar di dalam kartu, ajak anak-anak menebak gambar sampah dan jenis sampah dalam kartu.
4. Tunjukkan 3 tempat sampah/ box yang digunakan sebagai tempat memasukan kartu.
5. Demonstrasikan cara memasukan kartu ke dalam box/ tempat sampah sesuai jenis sampah yang tertera dalam gambar kartu.
6. Berikan kesempatan ke setiap anak untuk memasukan kartu pada box yang tepat.
7. Ulangi permainan dengan mencoba semua kartu
8. Beri apresiasi kepada anak.

DAFTAR PUSTAKA

Iswari, Fitria. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar. p-ISSN: 2085-2274, e-ISSN 2502-227X

Sumiharsono, rudi. 2017. Media pembelajaran. Pustaka Abadi: Jember