

**“PELATIHAN MOTORIK ANAK DAN PEMANFAATAN LIMBAH
DAUR ULANG UNTUK MEMBUAT CELENGAN DENGAN
ORIGAMI”
(RPTRA DHARMA SUCI)
Yana Erlyana^{1)*} dan Henny Hidajat²⁾**

¹⁾Desain Komunikasi Visual/Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia

²⁾Desain Komunikasi Visual/Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia

Diterima 24 Februari 2020 / Disetujui 23 Maret 2020

ABSTRACT

Recycling is one of the efforts that can be done to save the environment and can be a fun activity to do together. There are so many benefits that can be extracted from recycling activities and of course it will be very valuable for children. 3R (reduce, reuse, recycle) is an innovation in order to provide learning media for early childhood. In addition to learning to take advantage of children's recycling waste, the purpose of this training is also to learn how to sharpen the motor by adding origami elements to the recycling work in the form of piggy bank that has been made. This study uses a collaborative and participatory action research method (PAR), which is a research activity carried out by involving the community so that they feel that they have a stake in the activity program and intends to participate actively in solving community-based problems. This study uses respondents of children aged 7-9 years who are from the Dharma Suci RPTRA located in North Jakarta. The results of this study show that children give positive responses in the development of fine motor skills by making hand movements cutting, sticking and folding. The selection of used milk boxes is quite appropriate, because most of them see and have used milk boxes in each respondent's house. Children love the theme of endangered animals because, these animals are not animals that they can see everyday. The choice of piggy bank as a form of processed processed goods made them enthusiastic to start saving early.

Keywords: *Children's Motor, Recycling, Origami*

ABSTRAK

Daur ulang merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan dalam menyelamatkan lingkungan sekaligus bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan untuk dilakukan bersama. Ada begitu banyak manfaat yang bisa digali dari kegiatan mendaur ulang dan tentunya itu akan sangat berharga bagi anak. 3R (*reduce, reuse, recycle*) merupakan inovasi dalam rangka menyediakan media pembelajaran untuk anak usia dini. Selain belajar memanfaatkan limbah daur ulang anak-anak tujuan dalam pelatihan ini juga diajarkan bagaimana mengasah motoriknya dengan menambahkan unsur origami pada karya daur ulang berupa celengan yang sudah dibuat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kolaboratif dan partisipatori (*participatory action research/ PAR*), yaitu kegiatan penelitian yang dilakukan dengan melibatkan masyarakat agar merasa ikut serta memiliki program kegiatan tersebut serta berniat ikut aktif memecahkan masalah berbasis masyarakat. Penelitian ini menggunakan responden anak-anak dengan usia 7-9 tahun yang berasal dari RPTRA Dharma Suci yang berlokasi di Jakarta Utara. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa Anak-anak memberikan tanggap positif dalam pengembangan kemampuan motorik halus dengan melakukan gerakan tangan memotong, menempel dan melipat. Pemilihan kotak susu bekas cukup tepat, karena sebagian besar melihat dan memiliki kotak susu bekas di rumah masing-masing responden. Anak-anak menyukai tema hewan langka karena, hewan-hewan tersebut bukan merupakan hewan yang dapat mereka lihat sehari-hari. Pemilihan celengan sebagai bentuk barang jadi yang diolah membuat mereka antusias untuk mulai menabung sejak dini.

Kata Kunci: Motorik anak, Daur Ulang, Origami

Corresponding Author: yerlyana@bundamulia.ac.id

PENDAHULUAN

Anak dan lingkungan adalah dua hal yang sangat penting bagi keberlangsungan masa depan dunia. Anak diajarkan menjadi bagian dari alam dan lingkungan. Dimana anak perlu ikut diajarkan dengan menjaga kelestarian lingkungannya.

Peran besar orang tua dan orang dewasa sangat dibutuhkan untuk membentuk anak menjadi pribadi yang baik dan berkarakter. Maka dibutuhkan pola pendidikan yang tepat, salah satunya adalah dengan mengajarkan peduli lingkungan lewat kegiatan daur ulang.

Tentunya melalui cara-cara yang menyenangkan bagi mereka dan kebiasaan yang bisa si kecil lakukan. Anak diajak untuk memanfaatkan kembali benda-benda yang masih bisa digunakan. Daur ulang merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan dalam menyelamatkan lingkungan sekaligus bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan untuk dilakukan bersama. Ada begitu banyak manfaat yang bisa digali dari kegiatan mendaur ulang dan tentunya itu akan sangat berharga bagi anak.

3R (*reduce, reuse, recycle*) merupakan inovasi dalam rangka menyediakan media pembelajaran untuk anak usia dini, 3R merupakan strategi dalam pengadaan media pembelajaran (Rohmalina, 2016). Selain belajar memanfaatkan limbah daur ulang anak-anak dalam pelatihan ini juga diajarkan bagaimana mengasah motoriknya dengan menambahkan unsur origami pada karya daur ulang berupa celengan yang sudah dibuat.

Setiap individu anak usia dini memiliki potensi untuk mengalami masalah. Salah satu masalah individu tersebut adalah perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik halus ini berkaitan dengan pengembangan kemampuan dalam menggunakan jari untuk menggunakan berbagai kegiatan, seperti melakukan gerakan (motion), menempel, mencubit, memotong, melukis, dan lain-lain (Pura, 2019). Motorik ini sangat penting untuk pertumbuhan perkembangan anak. Masalah Dalam perkuliahan di Prodi DKV eksplorasi dalam

meningkatkan motorik dituangkan dalam mata kuliah Nirmana. Mata kuliah Nirmana secara khusus mempelajari kemampuan dasar dalam mengekspresikan imajinasi pada kegiatan olah bentuk baik 2D maupun 3D.

Sehingga dalam penelitian ini, penulis akan menjabarkan rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) sebagai bentuk integrasi dengan mata kuliah Nirmana yaitu dengan mengangkat tema pemanfaatan limbah daur ulang untuk membuat celengan dengan origami (seni melipat). Pemilihan celengan sebagai bentuk utama karena pada pelatihan ini juga memiliki tujuan untuk mengajarkan anak-anak usia dini belajar menabung sejak dini. Serta pemilihan origami sendiri dinilai tepat karena sangat dekat dengan dunia anak-anak usia dini dan menambah ketertarikan anak untuk mengikuti proses pelatihan yang berlangsung. Dalam beberapa penelitian, pelaksanaan pembelajaran menggunakan kertas origami sebagai media pembelajaran sesuai dengan perencanaan dalam bentuk rencana kegiatan harian yang telah dibuat sebelumnya dan anak sangat antusias saat kegiatan melipat origami berlangsung (Zulfina, Ali, & Halida, 2014).



**Gambar 1. Contoh Origami
(Sumber: Data Internet, 2020)**

Tema origami yang diangkat adalah tentang hewan langka, dimana memiliki tujuan lain sebagai penambahan pengetahuan anak terhadap hewan yang langka yang mulai mengalami kepunahan. Dikatakan untuk mengatasi permasalahan akibat dampak lingkungan, diperlukan keterlibatan segenap

komponen masyarakat, tak terkecuali anak-anak. Anak merupakan generasi penerus yang mewariskan keberlangsungan bumi. Ketidakpedulian orang tua terhadap kelestarian lingkungan, bukan hanya mewariskan kondisi lingkungan yang buruk, namun juga menciptakan generasi penerus yang tak ramah lingkungan (Erlyana & Hidajat, 2019). Penggunaan media yang tepat akan membuat anak-anak cenderung mulai tertarik untuk mempelajari lebih lanjut mengenai hewan-hewan langka di Indonesia. Serta terlihat bahwa kemampuan motorik halus anak-anak yaitu dalam melipat kertas (origami) terlihat menjadi lebih baik dalam beberapa proses tahapan penglipatan kertas (Erlyana & Hidajat, 2019).

Eksistensi perguruan tinggi ditentukan oleh kemampuannya memberi kontribusi pada masyarakat. Pengabdian masyarakat memiliki esensi yang sangat penting bagi aspek tata guna laksana dari pengembangan ilmu pengetahuan. Atas dasar nilai-nilai normatif tersebut di atas Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia Jakarta melalui PKM ini, mengangkat sebuah tema lanjutan yaitu pelatihan/pembekalan motorik anak dan pemanfaatan limbah daur ulang untuk membuat celengan dengan origami kepada pengelola RPTRA dan anak-anak usia 7-9 tahun dilingkungan RPTRA Dharma Suci yang terletak di Jakarta Utara.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memadukan dari pemberian materi tentang pentingnya melestarikan lingkungan hidup terutama hewan-hewan langka Indonesia dan menggunakan metode penelitian tindakan kolaboratif dan partisipatori (*participatory action research/ PAR*) yaitu kegiatan penelitian yang dilakukan dengan melibatkan masyarakat agar merasa ikut serta memiliki program kegiatan tersebut serta berniat ikut aktif memecahkan masalah berbasis masyarakat (Arikunto & Suharsimi, 2006). Masyarakat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak usia 7-9 tahun dilingkungan RPTRA Dharma Suci Jakarta Utara.

Dalam teori PAR terdapat siklus yang dijadikan tolak ukur keberhasilan proses penelitian berbasis pemberdayaan masyarakat. Adapun siklus tersebut dikenal dengan istilah KUPAR (*to Know, to Understand, to Plan, to Action dan to Reflection*). *To Know* (untuk mengetahui) merupakan proses awal dalam pemberdayaan dengan mempertimbangkan pandangan subyektif peneliti terhadap kehidupan masyarakat yang diteliti, serta membangun kesepakatan sehingga peneliti diterima oleh masyarakat tersebut. Sehingga dalam proses ini, penulis mencari tahu dengan mempertimbangkan kemampuan serta kebiasaan kehidupan dari masyarakat yang dituju.

To Understand (untuk memahami) dimaknai sebagai suatu proses dimana peneliti dan masyarakat yang diberdayakan mampu mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam kehidupan mereka, kemudian dikolerasikan dengan aset-aset yang dimiliki masyarakat, sehingga dapat mewujudkan komitmen masyarakat dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kehidupan mereka. Dalam tahapan ini penulis dan masyarakat mencoba memahami masalah-masalah yang muncul dalam kesehariannya.

To Plan (untuk merencanakan) sebagai proses merencanakan aksi-aksi strategis dalam menyelesaikan persoalan yang muncul dalam masyarakat. Perencanaan ini mempertimbangkan keseimbangan antara *human resources* dan *natural resources* serta alur *stakeholder* yang menghimpun masyarakat tersebut. Tahap perencanaan ini harus dimaksimalkan dengan kesertaan penuh masyarakat atas penyelesaian masalahnya sendiri. Sehingga pemberdayaan tidak hanya diartikan sebagai perubahan sosial saja, namun juga media pendidikan masyarakat. Dalam hal ini diharapkan materi yang dibawakan dapat meningkatkan nilai kehidupan maupun perubahan social yang terjadi terutama pola pikir masyarakatnya.

To Action (melancarkan aksi) merupakan implementasi produk pemikiran masyarakat untuk membangun, mengelola, merubah, menajamkan aset-aset yang dimiliki masyarakat sehingga dapat difungsikan secara

optimal dan proposional. Menggunakan bahan-bahan limbah yang didaur ulang sebagai bagian proses implementasi pembuatan produk baru yang bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungan.

To Reflection (refleksi) merupakan tahapan dimana peneliti dan masyarakat mengevaluasi dan memonitoring aksi pemberdayaan yang telah dilakukan sehingga pemberdayaan menjadi terarah dan terukur. Pada tahapan ini merupakan proses terakhir sebagai hasil evaluasi yang diperoleh dari pembelajaran yang telah di berikan dalam proses sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan lanjutan dari penelitian sebelumnya dengan judul "Pelatihan Pembuatan Kartu dengan Origami Mengambil Tema Hewan Langka Indonesia (RPTRA Dharma Suci- Jakarta)" (Erlyana & Hidajat, 2019). Pada penelitian ini menggunakan responden yang sama hanya saja ada pergeseran umur yaitu 6-8 tahun menjadi 7-9 tahun (diasumsikan perubahan ini terjadi karena perbedaan waktu penelitian diadakan). Responden berasal dari RPTRA Dharma Suci yang berlokasi di Jakarta Utara. Sehingga ketika dilakukan siklus pertama yaitu *to know* atau mengenali/ mempertimbangkan masalah yang muncul dalam masyarakat responden terlihat bahwa permasalahan yang dihadapi oleh responden (anak-anak) RPTRA Dharma masih sama, yaitu kurangnya pengembangan pengetahuan dalam pelestarian lingkungan. Serta masih perlu adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak dan kreativitas. Walaupun terlihat adanya peningkatan dari penelitian terakhir bahwa responden lebih terbuka dalam menerima materi lanjutan dari tahapan yang lalu.

Kemudian peneliti tetap melakukan inkulturasi dan membangun kepercayaan yaitu dengan membuat kelompok-kelompok kecil dan bertanya secara personal kepada anak-anak (dibantu oleh asisten pembicara yang menjadi pendamping kelompok) untuk mengetahui sejauh mana anak-anak mengenal hewan langka Indonesia dari tahapan penelitian yang lalu dan pada proses ini

peneliti juga melakukan uji coba kecil (memberikan contoh lipatan sederhana dan meminta mereka mencoba tanpa diperlihatkan tahapan-tahapannya) untuk lebih memahami sejauh mana kemampuan motorik halus anak terutama dalam melipat origami. Hal ini dalam rangka mendapat pemahaman yang lebih dalam yaitu siklus *to understand* Pada tahapan ini juga diperoleh bahwa responden memiliki kedekatan dengan limbah (sampah) yang masih dapat didaur ulang sehingga adanya pengurangan biaya dalam pelatihan lanjutan.



Gambar 2. Kelompok Responden
(Sumber: Data Pribadi, 2020)

Setelah permasalahan diketahui dan dimengerti maka dalam siklus *to plan*, peneliti dan tim mempertimbangkan perubahan bahan yang digunakan pada penelitian lanjutan. Pada penelitian terdahulu menggunakan kertas gambar sedangkan pada penelitian lanjutan ini, dengan memanfaatkan prinsip 3R (*reduce, reuse, recycle*) maka kotak bekas dalam hal ini kotak susu terpilih sebagai bahan utama yang digunakan pada pelatihan ini. Kotak susu bekas dipilih karena sesuai dengan hasil analisis limbah rumah tangga yang mudah ditemukan pada sekitar responden.



Gambar 3. Contoh Kotak Susu Bekas
(Sumber: Data Internet, 2020)

Setelah penetapan material terpilih, tahapan lanjutannya peneliti melakukan inkulturasi dan membangun kepercayaan yaitu dengan membuat kelompok-kelompok kecil dan bertanya secara personal kepada anak-anak (dibantu oleh asisten pembicara yang menjadi pendamping kelompok) untuk mengetahui sejauh mana anak-anak mengenal bahan daur ulang, memahami tema hewan langka Indonesia dan memahami sejauh mana kemampuan motorik halus anak terutama dalam melipat origami.

Siklus *to action* berlangsung pada proses ini dimana kegiatan PKM dilanjutkan dengan membagikan alat bantu berupa materi informasi (cara melipat secara tertulis), kertas origami, lem, pensil warna dan kardus susu bekas yang telah dibersihkan. Tahapan lanjutan merupakan aksi utama dimana, pelatih pertama memberikan penjelasan di depan dengan memaparkan pemanfaatan limbah rumah tangga yang dapat dijadikan alat yang berguna seperti kotak susu yang mereka temui setaip harinya menjadi sebuah celengan. Setelah pengetahuan mengenai material, pelatih berikutnya (kedua) memberikan secara singkat kondisi mengenai hewan-hewan langka di Indonesia.

Setelah semua materi dan material dibagikan pada setiap responden, maka setiap asisten pembicara yang ada dalam masing-masing kelompok kecil memulai menjelaskan tahapan-tahapan pembentukan celengan. Tahapan pertama adalah melipat, mengunting dan mengelem kotak susu bekas sesuai dengan ukuran celengan yang diinginkan, serta melubangi bagian atas kotak susu sebagai bagian untuk memasukkan uang/koin. Kemudian kotak susu dilapisi (menggunakan lem) dengan kertas berwarna (kertas origami) sesuai dengan keinginan anak. Pada tahapan ini anak diuji untuk berpikir kreatif dalam pemilihan warna yang sesuai. Setelah semua tahapan dilakukan selanjutnya bagian atas kotak susu di tutup dengan lem dan ditahan dengan penjepit kertas, lalu biar beberapa saat hingga lem mengering.



Gambar 4. Proses Kerja PKM Tahap 1
(Sumber: Data Pribadi, 2020)

Tahapan berikutnya adalah membuat elemen dekorasi untuk kotak celengan yang telah dibuat menggunakan kertas origami yang telah disediakan dengan membentuk beberapa hewan langka Indonesia. Cara melipat hewan langka yang dipilih diajarkan langsung oleh masing-masing asisten pembicara yang berada di dalam kelompok kecil. Pada PKM kali ini, hewan gajah Sumatera dan Harimau Sumatera kami pilih sebagai hewan yang kami ajarkan.

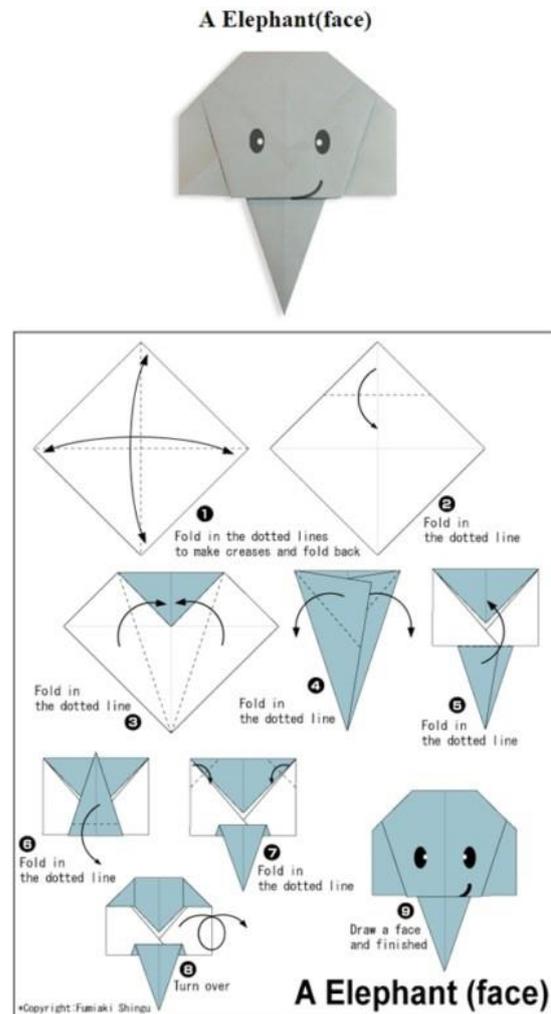


Gambar 5. Proses Kerja PKM Tahap 2
(Sumber: Data Pribadi, 2020)

Gajah Sumatera (*Elephas maximus sumatranus*) saat ini berada dalam status Kritis (*Critically Endangered*) dalam daftar merah spesies terancam punah yang dikeluarkan oleh Lembaga Konservasi Dunia – IUCN). Di Indonesia, Gajah Sumatera juga masuk dalam satwa dilindungi menurut Undang-Undang No 5 Tahun 1990 tentang Alam Hayati dan Ekosistemnya dan diatur dalam peraturan pemerintah, yaitu PP 7/1999 tentang Pengawetaan Jenis Tumbuhan dan Satwa. Kini diperkirakan telah menurun jauh dari angka tersebut karena habitatnya terus menyusut dan pembunuhan yang terus terjadi. Kajian WWF-Indonesia menunjukkan bahwa populasi gajah Sumatera kian hari makin memprihatinkan, dalam 25 tahun, Gajah Sumatera telah kehilangan sekitar 70% habitatnya, serta populasinya menyusut hingga lebih dari separuh (wwf.or.id, 2020).



Gambar 6. Gajah Sumatera
(Sumber: Data Internet, 2020)

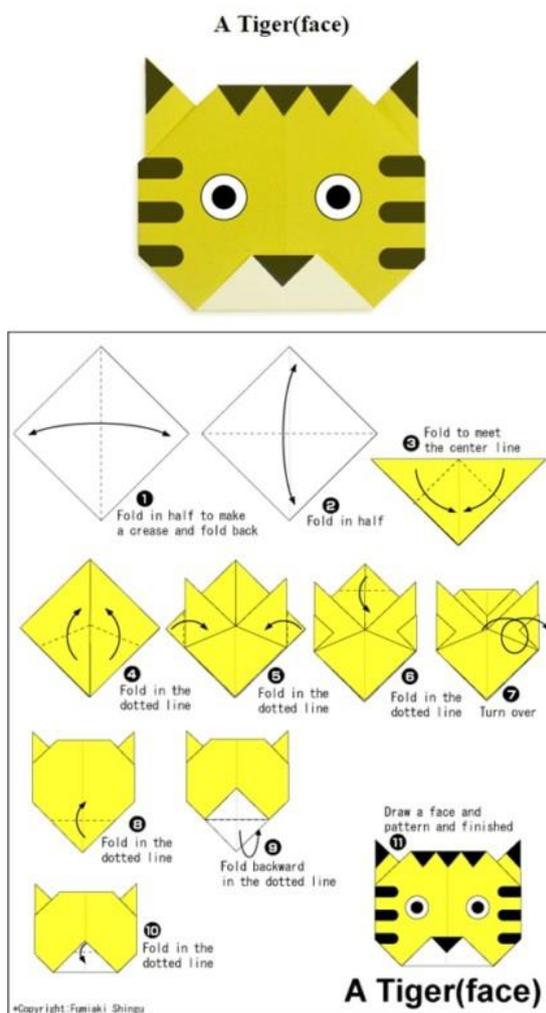


Gambar 7. Pola Origami Gajah Sumatera
(Sumber: Data Internet, 2020)

Harimau Sumatera (*Panthera tigris sumatrae*) merupakan satu dari enam sub-spesies harimau yang masih bertahan hidup hingga saat ini. Harimau Sumatera memiliki tubuh yang relatif paling kecil dibandingkan semua sub-spesies harimau yang hidup saat ini. Warna kulit Harimau Sumatera merupakan yang paling gelap dari seluruh harimau, mulai dari kuning kemerah-merahan hingga oranye tua. Satwa ini masuk dalam status Kritis (*Critically Endangered*). Propinsi Riau adalah rumah bagi sepertiga dari seluruh populasi Harimau Sumatera. Sayangnya, sekalipun sudah dilindungi secara hukum, populasi harimau terus mengalami penurunan hingga 70% dalam seperempat abad terakhir (wwf.or.id, 2020).



Gambar 8. Harimau Sumatera
(Sumber: Data Internet, 2020)



Gambar 9. Pola Origami Harimau Sumatera
(Sumber: Data Internet, 2020)

Selain hewan langka, anak-anak diajarkan juga memotong dan beberapa elemen lainnya seperti daun dan rumput untuk meningkatkan nilai estetika ketika origami di tempelkan pada kotak susu. Setelah semua atribut selesai dibuat, anak-

anak di tantang untuk kembali berpikir kreatif dalam proses penempatan dekorasi yang dibuat. Tahapan akhir adalah menunggu sampai lem mengering dan semua elemen dekorasi yang dibuat terempel dengan baik dan sesuai keinginan masing-masing anak.

Keseluruhan tahapan-tahapan pembentukan celengan ini tentunya mengacu pada peningkatan kemampuan motorik halus anak. Selain penggunaan material yang tidak terlalu besar sehingga mereka cenderung akan fokus pada material yang sedang dikembangkan, anak-anak diarahkan melakukan beberapa gerakan jari seperti memotong, melipat dan mengelem.



Gambar 10. Foto Berkelompok
(Sumber: Data Pribadi, 2020)

Dalam siklus *to reflection* yang merupakan siklus akhir pada proses PKM, peneliti membagikan kuesioner yang diisi oleh para peserta pelatihan (dengan bantuan asisten pelatih) dan di peroleh secara umum dinilai baik dari segi materi ataupun dari segi manfaat. Hasil penilaian terhadap instruktur utama juga dinilai baik dan dianggap dapat menyampaikan materi maupun membawakan instruksi secara jelas dengan tingkat kepuasan di atas 90%.

Berdasarkan kuesioner di bagian manfaat materi, pembicara dinilai dapat memberikan materi yang bermanfaat bagi peserta. Konten acara ini juga dinilai relevan dengan kebutuhan peserta dimana selain mengenal hewan langka juga belajar menabung. Dapat dilihat dari jumlah peserta yang direncanakan sebanyak 30 anak menjadi 33 anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, pelatihan ini telah berhasil meningkatkan pembekalan pengetahuan dan keterampilan para anak-anak, sesuai sasaran dan tujuan kegiatan yang telah dicanangkan sebelumnya.

SIMPULAN

Keseluruhan proses berjalan dengan baik karena pelatihan ini disiapkan jauh sebelum hari kegiatan dilakukan, mulai dari persiapan material hingga materi dan pembicara. Serta pelatihan ini juga merupakan hasil lanjutan dari serangkaian penelitian sebelumnya.

Adapun beberapa hal yang dapat dijadikan simpulan akhir dari pelatihan, yaitu:

1. Anak-anak memberikan tanggap positif dalam pengembangan kemampuan motorik halus dengan melakukan gerakan tangan memotong, menempel dan melipat. Hal ini terlihat dari kemahiran mereka yang bertambah dari pelatihan sebelumnya.
2. Pemilihan kotak susu bekas cukup tepat, karena sebagian besar melihat dan memiliki kotak susu bekas di rumah masing-masing responden.
3. Anak-anak menyukai tema hewan langka karena, hewan-hewan tersebut bukan merupakan hewan yang dapat mereka lihat sehari-hari. Selain hal tersebut hewan gajah dan harimau yang dipilih memiliki fisik yang cukup menarik secara visual.
4. Pemilihan celengan sebagai bentuk barang jadi yang diolah membuat mereka antusias untuk melakukan tindakan mulai menabung sejak dini.

Keterbatasan (*Limitation*) dalam penelitian ini, adalah responden yang hanya mewakili satu area kecil. Serta Pemilihan material yang sedikit sebagai alat bantu penelitian. Disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan responden yang lebih luas atau besar. Kemudian dapat

menambah material daur ulang lainnya yang dapat meningkatkan proses kreatif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, & Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erlyana, Y., & Hidajat, H. (2019). Pelatihan Pembuatan Kartu dengan Origami Mengambil Tema Hewan Langka Indonesia (RPTRA Dharma Suci-Jakarta). *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 3(2), 83–90. Retrieved from <https://journal.ubm.ac.id/index.php/pengabdian-dan-kewirausahaan/article/view/1863/1560>
- Pura, D. N. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>
- Rohmalina. (2016). “3R“ (Reduce, Reuse, Recycle) “ Sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAUD dalam Menyongsong Indonesia Bebas Sampah di PAUD Siaga Kota Cimahi. *Tunas Siliwangi*, 2(2), 43–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/t.s.v2i2p43-53.333333>
- wwf.or.id. (2020). Gajah dan Harimau Sumatera. Retrieved February 20, 2020, from https://www.wwf.or.id/program/spesies/gajah_sumatera/
- Zulfina, S., Ali, M., & Halida. (2014). Pemanfaatan Kertas Origami sebagai Media Pembelajaran dalam mengembangkan Kreativitas Anak TK Mujahidin II Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(7), 1–10.