

PEMANFAATAN KREATIVITAS DAUR ULANG SEBAGAI ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK STIMULASI MEMBACA ANAK USIA DINI

Dian Novita¹ , Ayu Megawati²
Universitas Indraprasta PGRI
Email : Dyan.novita21@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan bekal bagi mitra yaitu Para Tenaga Pendidik di TK Islam Rabbani Jakarta Selatan berupa materi dan pelatihan mengenai pemanfaatan kreativitas daur ulang sebagai Alat Permainan Edukatif untuk stimulasi membaca anak usia dini di TK Islam Rabbani Jakarta Selatan. Metode pelaksanaannya meliputi sosialisasi mengenai Alat Permainan Edukatif dan pemberian motivasi kreativitas pembuatan Alat Permainan Edukatif dari bahan daur ulang untuk stimulasi membaca anak usia dini. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat dalam 3 tahapan. Tahap pertama adalah Observasi langsung. Observasi langsung yakni pengabdian langsung datang ke lokasi pengabdian untuk memperoleh data. Observasi berguna untuk mengetahui kondisi dan harapan mitra tentang APE. Observasi sangat penting untuk mewujudkan kesuksesan kegiatan pengabdian masyarakat itu sendiri. Tahap kedua yaitu Workshop yakni tim pengabdian memberikan pembekalan pengetahuan dan melatih secara langsung pembuatan media pembelajaran APE. Dan tahap yang terakhir Evaluasi dan monitoring. Harapan kami setelah pelaksanaan pengabdian ini adalah meningkatkan kreatifitas para pendidik di TK Rabbani Jakarta selatan dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif.

Kata Kunci: Kreativitas, Alat Permainan Edukatif, Stimulasi Membaca

ABSTRACT

This community service aims to provide provisions for partners namely Educators in Rabbani Islamic Kindergarten in South Jakarta in the form of materials and training on the use of recycling creativity as an Educational Game Tool for stimulating early childhood reading in Rabbani Islamic Kindergarten in South Jakarta. The method of implementation includes the socialization of Educational Game Tools and the provision of motivation for the creation of Educational Game Tools from recycled materials for the stimulation of early childhood reading. The method of implementing community service in 3 stages. The first step is direct observation. Direct observation, namely the commander came directly to the location of the service to obtain data. Observation is useful to find out the conditions and expectations of partners about APE. Observation is very important to realize the success of community service activities themselves. The second stage is the Workshop, which is a team of devotees providing knowledge and training directly in making APE learning media. And the last stage is Evaluation and monitoring. Our hope after the implementation of this dedication is to increase the creativity of educators in Rabbani kindergarten in southern Jakarta in the making of Educational Game Tools.

Keywords: Creativity, Educational Game Tools, Reading Stimulation

PENDAHULUAN

Sering kali ketika kita mengkonsumsi suatu produk, kita kemudian membuang kemasan dari produk tersebut. Padahal kemasan dari produk tersebut dapat kita manfaatkan menjadi sesuatu yang lebih berharga. Tetapi masih banyak masyarakat yang belum mampu memanfaatkan dengan baik dari pengelolaan bahan daur ulang tersebut. Disinilah dibutuhkan kreativitas dari masyarakat tersebut untuk merubah bahan daur ulang tersebut menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat.

Taman Kanak-Kanak adalah suatu layanan pendidikan untuk anak usia dini yang bertujuan untuk membantu anak mengenal kepribadian, ketrampilan dan juga kreativitas anak, sebelum anak memasuki pendidikan di sekolah dasar. Salah satu yang perlu digali

dari seorang anak adalah sisi kreativitas. Sesuai dengan tahapan perkembangannya, rasa ingin tahu anak usia dini sangat tinggi. Rasa ingin tahu tersebut perlu difasilitasi oleh orang dewasa sehingga akan mendatangkan manfaat bagi dirinya dan masyarakat di sekitarnya. Karena masih banyak orang tua yang belum terlalu memahami kreativitas anaknya masing-masing. Orang tua juga sering melarang seorang anak untuk melakukan sesuatu, padahal sebenarnya ketika seorang anak sedang berbuat sesuatu, maka di situlah sisi kreativitasnya timbul secara spontan.

Belajar dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, dapat dengan bernyanyi, dan bermain. Agar anak juga tidak merasa bosan dalam kegiatan belajar. Dari bernyanyi seorang anak dapat mengenal irama lagu, menghafal kata dan mengenal intonasi lagu. Dengan bermain, seorang anak dapat menstimulasi otak kirinya. Menurut (Lasdasari, 2010), "Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu." Permainan dengan menggunakan alat peraga adalah salah satu bentuk permainan edukasi yang dirancang khusus untuk meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas melalui media bahan daur ulang merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan stimulasi membaca anak usia dini melalui Alat Permainan Edukasi.

Menurut (Lasdasari, 2010), "Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik". Permainan disebut memiliki nilai edukatif jika permainan tersebut dapat merangsang daya pikir anak, meningkatkan konsentrasi dan dapat mengajarkan anak memecahkan suatu permasalahan. Sedangkan Menurut (Rahmawati, 2014), "Penggunaan Alat Permainan Edukatif akan membantu anak untuk lebih memahami materi pembelajaran, karena anak usia dini masih belum memiliki berpikir abstrak".

Pemahaman dan pengetahuan para pendidik di TK Rabbani Jakarta Selatan tentang pemanfaatan kreativitas bahan daur ulang yang masih rendah harus ditingkatkan agar dapat membantu kemampuan membaca anak didik yang khususnya masih usia dini.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat pemanfaatan kreativitas bahan daur ulang sebagai Alat Permainan Edukasi ini adalah sebagai berikut

1. Observasi Langsung

Observasi langsung yakni pengabdian langsung datang ke lokasi pengabdian untuk memperoleh data. Hal ini kami lakukan pada saat menjelang maupun saat kegiatan berlangsung. Observasi berguna untuk mengetahui kondisi dan harapan mitra tentang APE. Observasi sangat penting untuk mewujudkan kesuksesan kegiatan pengabdian masyarakat itu sendiri.

2. Workshop

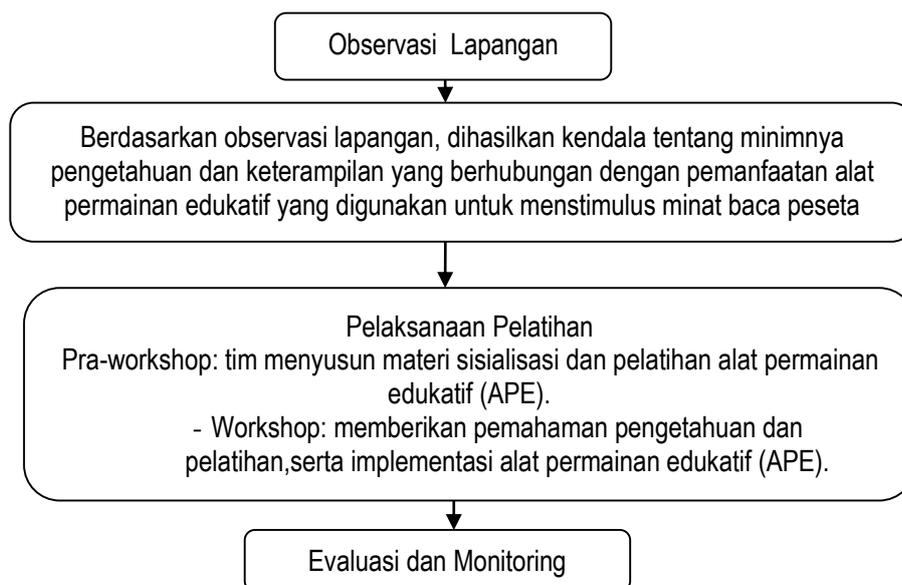
Yaitu tim pengabdian memberikan pembekalan pengetahuan dan melatih secara langsung pembuatan media pembelajaran APE. Pelatihan akan dilakukan dalam

2hari yang berlangsung selama 8 jam/ hari agar mitra lebih terampil dalam mendesain media permainan edukatif yang akan digunakan dalam kelas.

3. Evaluasi dan monitoring.

Yaitu melakukan proses evaluasi dan monitoring proses pembuatan media pembelajaran dan implementasinya.

Tahapan pengabdian masyarakat ini meliputi observasi lapangan, pelaksanaan kegiatan, evaluasi dan monitoring sebagaimana pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengabdian Masyarakat

HASIL

Kegiatan pengabdian masyarakat ini fokus terhadap pemanfaatan kreativitas bahan daur ulang sebagai Alat Permainan Edukasi (APE). Mitra tim dalam pengabdian ini adalah tenaga pendidik di TK Rabbani Jakarta Selatan. Dalam pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian menjadi tutor bagi para guru di TK rabbani. Materi yang di berikan meliputi peningkatan kreativitas bahan daur ulang untuk meningkatkan stimulasi membaca anak usia dini. Hasil yang di peroleh dari kegiatan pengabdian masyarakat sebagai berikut :

a. Memahami dan mengetahui apa itu alat permainan edukatif.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini dan dapat meningkatkan kemampuan anak, salah satunya kemampuan anak untuk mengenal huruf dan kemampuan membaca.

Menurut (Adiarti, 2009), "Alat permainan pada intinya berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya". Anak didik secara aktif melakukan kegiatan bermain secara optimal menggunakan seluruh panca inderanya secara aktif.

Sedangkan menurut (Hermoyo, 2014), “Pada anak usia dini, anak menjadi komunikator ketika sedang bertanya kepada orang tua, teman bahkan guru, isi pesan yang disampaikan anak didominasi oleh pikiran anak. Anak yang sering bertanya cenderung aktif dalam melihat atau mendengar sesuatu”.

Kegiatan atau permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktivitas sel otak mereka. Lebih lanjut, keaktifan sel otak akan membantu proses pembelajaran anak.

Inilah salah satu tugas kita sebagai seorang pendidik maupun orang tua di rumah untuk menyediakan permainan edukatif, tapi terkadang tanpa kita sadari, pemanfaatan bahan daur ulang ternyata dapat juga di jadikan untuk permainan edukatif. Daur ulang yang sering kita anggap tidak bermanfaat. Ada beberapa bahan atau media yang dapat di gunakan untuk Alat Permainan Edukatif, antara lain:

1. Kotak dengan berbagai ukuran
2. Pakaian yang terlalu kecil atau tidak terpakai lagi
3. Potongan-potongan benang
4. Segala benda yang beroda (misalnya kereta bayi tua, kereta belanja, atau kereta dorong)
5. Peralatan dapur yang tidak terpakai lagi
6. Gelas, mangkuk dan wadah bekas makanan
7. Potongan perca dari berbagai ukuran
8. Segala macam kertas, surat kabar, kertas gambar, karton, kertas warna
9. Majalah berisi foto dan gambar yang berwarna cerah
10. Bahan pengeras terutama yang bentuknya aneh dan pembalut alat elektronik atau peralatan lain (Adiarti, 2009)

Tahap awal kegiatan pengabdian ini dilakukan sosialisasi dan motivasi kepada mitra akan pentingnya kreativitas bahan daur ulang untuk menstimulasi membaca anak usia dini.



Gambar 2. Sosialisasi dalam pengenalan Alat Permainan Edukasi (APE)

b. Pengarahan Alat Permainan Edukasi (APE) sebagai Stimulasi Membaca

Setelah dilakukannya pengenalan mengenai Alat Permainan Edukasi, kemudian kegiatan pengabdian masyarakat dilanjutkan dengan workshop mengenai penggunaan

APE sebagai stimulasi membaca. Pukul 08.00-09.00 peserta melakukan registrasi. Selanjutnya pembukaan oleh kepala sekolah Paud Rabbani. Pukul 09.00 acara diisi oleh narasumber dimulai dengan materi pertama dimulai dengan media pembelajaran stimulasi membaca dengan alat permainan edukatif dari barang bekas. Pukul 10.00 stimulasi pengajaran membaca dengan alat permainan edukatif oleh orang tua murid. Pukul 11.00 presentasi para guru tentang cara main, tujuan, dan manfaat alat permainan edukatif. Pukul 13.30 isoma, peserta dipersilakan meninggalkan auditorium, peserta guru melakukan refleksi pukul 13.30-15.00 sekaligus penutup sebagaimana pada gambar 3 dan 4.



Gambar 3. Implementasi APE untuk stimulasi membaca



Gambar 4. Foto bersama Guru TK Rabbani dan siswa

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat di laksanakan tim Pengabdi memilih lokasi TK Rabbani Jakarta Selatan ketika tim pengabdi melakukan kunjungan lapangan di temukan bahwa TK Rabbani masih minim terhadap Alat Permainan Edukasi. Selama ini guru hanya menggunakan media tulis saja sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan juga dari hasil wawancara dengan salah satu guru yang mengajar di TK Rabbani tersebut.

Setelah ditemukan permasalahan, tim pengabdi bertindak untuk mencari solusi dengan meningkatkan kreativitas bahan daur ulang sebagai stimulasi membaca anak usia dini. Adapun tahapan pelaksanaannya ada dua, yaitu yang pertama mengenai pengetahuan mengenai Alat Permainan Edukasi (APE). Tahapan kedua yaitu dengan mengadakan workshop dan pelatihan mengenai penggunaan Alat Permainan Edukasi (APE) sebagai stimulasi membaca anak usia dini di TK Rabbani Jakarta Selatan.

Hasil dari kegiatan ini para peserta dapat memahami dan mempraktikkan pengajaran stimulasi membaca dengan alat permainan edukatif untuk anak usia TK. Selain itu, kegiatan ini memberikan kesempatan berkreaitivitas bagi guru dan orang tua murid dengan membuat media pembelajaran alat permainan edukatif.

Dari hasil evaluasi akhir, dapat diambil simpulan bahwa peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan mendapatkan pembekalan berupa beragam alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi membaca siswa usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada kepala sekolah dan para pendidik di TK Rabbani Jakarta Selatan yang telah bersedia menjadi mitra dalam pengabdian masyarakat ini. Dan semua Tim pengabdian atas kerjasamanya sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiarti, W. (2009). Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 38(1), 78–84.
- Hermoyo, R. . (2014). Membentuk Komunikasi yang Efektif Pada Masa Perkembangan. *Jurnal Pedagogi*, 1(1), 1–22.
- Lasdasari, R. (2010). *Permainan Edukatif Dalam Metode Pendekatan Sentra Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality* (Universitas Lampung). Retrieved from <http://digilib.unila.ac.id/19530/2/SKRIPSI.pdf>
- Rahmawati, A. (2014). Bermain Peranan Cerita Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, III(1), 382–392.