

## Membuat Mainan Edukasi Menggunakan Bahan Alam dan Limbah Sampah

Ode Yahyu Herliani Yusuf<sup>1</sup> Devi Andrianti<sup>2</sup> Ayu Selfia<sup>3</sup> Rustia<sup>4</sup> Nirwati<sup>5</sup> Harida<sup>6</sup>

Jurusan Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Agama Islam YPIQ Bau Bau, Kota Bau Bau, Provinsi Sulawesi Tenggara, Indonesia<sup>1,2,3,4,5,6</sup>

Email: [ode.yahyu85@gmail.com](mailto:ode.yahyu85@gmail.com)<sup>1</sup> [deviandrianti1999@gmail.com](mailto:deviandrianti1999@gmail.com)<sup>2</sup> [ayuselfia72@gmail.com](mailto:ayuselfia72@gmail.com)<sup>3</sup> [tiarustia58@gmail.com](mailto:tiarustia58@gmail.com)<sup>4</sup> [zainniwati@gmail.com](mailto:zainniwati@gmail.com)<sup>5</sup> [harida631@gmail.com](mailto:harida631@gmail.com)<sup>6</sup>

### Abstrak

PKM merupakan program kreatifitas mahasiswa yang memiliki tujuan untuk mengoptimalkan kinerja mahasiswa dalam mengaktualisasikan program ilmu yang di pelajari kepada masyarakat umum. Dimana dalam prosesnya terdapat suatu pemecahan masalah yang terdapat pada suatu kelompok masyarakat, sehingga dapat menghasilkan suatu solusi yang tepat dan di butuhkan oleh masyarakat. Kurangnya pemahaman akan pentingnya permainan edukatif, kemudian kurangnya waktu untuk meluangkan waktu bersama anak serta kendala ekonomi serta susah nya untuk mengakses penjual yang menjual permainan edukatif menjadi salah satu pemicu masyarakat sangat jarang memberikan mainan yang memiliki nilai edukasi kepada anak. Hal inilah yang menjadi landasan utama diadakanya workshop membuat mainan edukatif menggunakan bahan alam dan limbah sampah sebagai bentuk pengabdian kepa masyarakat oleh mahasiswa dalam memberikan solusi dalam memperoleh permainan edukatif dan mengedukasi masyarakat tentang manfaat serta pentingnya permainan edukatif dalam proses tumbuh kembang anak. Sehingga para oraang tua mampu mengolah barang yang ada di sekitarnya menjadi sebuah permainan yang memiliki nilai edukatif dan bermanfaat serta menarik bagi anak dan tentunya dengan biaya yang terjangkau pula. Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah dengan adanya kegiatan ini dapat mengedukasi masyarakat tentang manfaat serta pentingnya mainan edukasi bagi anak serta dapat memicu komunikasi yang baik antara orang tua dan anak. Selain tujuan utama ada juga tujuan lain yaitu dapat di publikasikan pada jurnal nasional.

**Kata Kunci:** Anak, Permainan, Sampah

### Abstract

PKM is a student creativity program that has the aim of optimizing student performance in actualizing the knowledge programs learned to the general public. Where in the process there is a problem solving that exists in a community group, so that it can produce an appropriate solution and is needed by the community. Lack of understanding of the importance of educational games, then lack of time to spend time with children as well as economic constraints and difficulty in accessing sellers who sell educational games are one of the triggers for people to very rarely give toys that have educational value to children. This is the main basis for holding workshops on making educational toys using natural materials and waste waste as a form of community service by students in providing solutions in obtaining educational games and educating the public about the benefits and importance of educational games in the process of children's growth and development. So that parents are able to process the goods around them into a game that has educational value and is useful and interesting for children and of course at an affordable cost as well. The expected outcome of this activity is that this activity can educate the public about the benefits and importance of educational toys for children and can trigger good communication between parents and children. In addition to the main goal, there is also another goal, namely to be published in national journals.

**Keywords :** Child, Game, Trash



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Permainan adalah kebutuhan esensial bagi anak dimana dalam proses bermainnya yang terdapat banyak sekali potensi-potesi yang dapat dikembangkan oleh anak diantaranya motorik, bahasa, emosi, dan lain lainnya yang mencakup keseluruhan proses perkembangan tumbuh kembang anak. Ada banyak sekali orang tua di Indonesia yang tidak menyadari mengenai betapa pentingnya merangsang aspek motorik anak di usia emasnya dengan memberikan alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan si kecil. Ada beberapa hal juga yang menjadi pemicu orang tua tidak memberikan permainan yang tepat bagi anak mereka. Diantaranya ialah kurangnya edukasi terhadap para orang tua tentang pentingnya permainan edukatif bagi perkembangan anak mereka, yang kedua kendala ekonomi. Dimana pada desa koholimombono sebagian besar berprofesi sebagai petani dan nelayan sehingga sangat susah untuk memberi kebutuhan permainan edukatif untuk anak mereka dan yang terakhir ialah dikarenakan susah untuk mendapatkan akses penjual mainan edukatif dikarenakan untuk area kabupaten buton sangat susah menemukan pembuat mainan edukatif atau penjual mainan edukatif. Padahal, hal tersebut sangat baik untuk perkembangan fisik dan motorik anak. Hal ini juga di kemukakan oleh Mayke Sugianto dalam bukunya yang berjudul Badru Zaman (2007:63) iya berpendapat bahwa alat permainan edukatif merupakan permainan yang dengan sengaja di rancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Sementara Badru Zaman (2007:63) juga tertera sebuah pernyataan bahwa APE untuk anak TK adalah alat yang sengaja dirancang untuk meningkatkan aspek aspek perkembangan anak TK.

Luaran yang di diharapkan adalah dengan adanya kegiatan ini dapat membantu mengedukasi masyarakat tentang pentingnya memilih atau memberi permainan yang memiliki fungsi edukatif bagi tumbuh kembang anak. Diharapkan juga dapat menambah kreatifitas orang tua serta mampu mengolah bahan bahan yang ada di sekitar mereka menjadi barang yang bernilai edukatif dan memiliki nilai manfaat khususnya bagi anak. Selain itu dalam kegiatan ini juga terdapat praktek membuat mainan edukatif dari bahan alam dan limbah sampah sehingga para orang tua dapat belajar membuat mainan edukatif sendiri dan dengan menggunakan bahan yang murah dengan tujuan utama ialah dapat memupuk rasa kebersamaan antara anak dan orang tua dalam proses membuat hingga memainkan permainan edukasi ini.

## METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan “Workshop Membuat Mainan Edukasi Menggunakan Bahan Alam Dan Limbah Sampah” ini melakukan pendekatan ke masyarakat secara langsung melalui. Yaitu pada saat pelaksanaan kegiatan workshop serta pada praktek cara mengolah bahan alam dan sampah menjadi permainan edukasi. Ada beberapa tahapan tahapan yang di lalui diantaranya dapat dilihat dari gambar sebagai berikut:

Tabel 1. Pelaksanaan PKM

Tahapan Persiapan	Tahap Implementasi/ Pelaksanaan	Tahap Monitoring/ Evaluasi
Observasi	Workshop	Membuat Laporan PKM
Administrasi		Membuat Jurnal
Penyediaan Alat dan Bahan		

### Tahap Persiapan

Tahapan persiapan terdiri dari tiga jenis yaitu tahap observasi, tahapan administrasi dan penyediaan alat dan bahan.

1. Kegiatan Observasi. Kegiatan observasi ini di mulai dengan menentukan desa mana yang akan di jadikan sebagai desa sasaran. Dan setelah melalui diskusi kelompok, Diputuskan

bahwa desay yang akan menjadi sasaran PKM kali ini ialah desa Koholimombono Kec. Wabula Kabupaten Buon Sulawesi Tenggara.

2. Proses Administrasi. Dalam proses ini meliputi beberapa pengurusan perizinan dan hal hal terkait pengkoordinasian terhadap pihak pihak terkait dalam rangka pelaksanaan kegiatan diantaranya pengurusan surat izin dari pihak kampus ke pada kepala desa Koholimombono, Pengurusan surat undangan terhadap orang tua murid sebagai sasaran pendengar.
3. Penyediaan Alat Dan Bahan. Alat dan bahan yang di gunakan ialah antara lain:
  - a. Alat untuk persiapan kegiatan: Banner/spanduk kegiatan, Konsumsi, *Sound sistem*, Kursi, dan Tempat kegiatan.
  - b. Bahan Praktek: Botol plastik, Daun warna hijau,kuning, dan coklat, Lidi, Kardus, Batu kerikil, Lakban atau lem, dan Gunting.

### **Tahap Implementasi atau pelaksanaan**

Pada tahapan implementasi atau pelaksanaan di lapangan terdapat kegiatan *Workshop* yang di adakan guna mencapai hasil luaran yang di inginkan. Kegiatan *workshop* "Membuat Permainan Edukatif Menggunakan Bahan Alam Dan Limbah Sampah" yang di laksanakan di ruang aula kantor desa Koholimombono pada hari selasa 14 juni 2022 pada pukul 10:00 hingga selesai.

### **Tahap Monitoring dan Evauasi**

1. *Monitoring*. Kegiatan *monitoring* yang di lakukan ialah untuk memantau tentang apakah setelah kegiatan *workshop* selesai terdapat dampak positif yang terjadi pada masyarakat sekitar khususnya para ibu yang menghadiri kegiatan *worshop*. dan hasil dari kegiatan *monitoring* tersebut terdapat perubahan pola permainan yang di lakukan oleh anak-anak mereka walaupun tidak begitu signifikan. Namun diharapkan dapat terus berlanjut sehingga dari yang tadinya hanya sebagian kecil orang yang mengetahui bisa menjadi lebih banyak lagi. Selain itu kegiatan ini dimudahkan dengan adanya grup "mama kece" yang di mana semua anggota grup merupakan perkumpulan dari para ibu-ibu dari desa Koholimombono yang dimana para ibu-ibu dapat saling *sharing* tentang tumbuh kembang anak mereka.
2. Evaluasi. Kegiatan evaluasi di lakukan setelah kegiatan *workshop* membuat mainan edukatif menggunakan bahan alam dan limbah sampah selesai, kemudian di lanjutkan dengan pembuatan laporan mengenai hasil dari kegiatan PKM. dan nantinya akan dibuatkan jurnal peneliti yang menjadi muara terakhir kegiatan PKM kami.

## **HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Pengabdian**

Berikut merupakan rangkuman hasil yang di capai berdasarkan luaran program:

1. *Workshop* membuat mainan edukatif menggunakan bahan alam dan limbah sampah.

Kegiatan *workshop* ini di lakukan pada hari selasa 14 juni 2022 di aula kantor desa Koholimombono dengan jumlah peserta *workshop* sekitar 25 orang yang sebagian besarnya merupakan ibu rumah tangga yang sudah memiliki anak yang kisaran usianya 1 - 6 tahun. Dalam kegiatan ini kami dengan sengaja mengundang orang tua yang memang memiliki anak dengan kisaran antara 1 - 6 tahun di kerenakan sesuai dengan tema kegiatan kami, kami membantu daripada para orang tua dalam membuatkan permainan edukatif yang dapat bermanfaat dan dapat di gunakan oleh anak untuk melatih motoriknya. Dalam kegiatan ini juga terdapat beberapa wejangan dari dosen pembimbing kami yang kami

undang secara khusus untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang tumbuh kembang anak serta manfaat permainan edukatif bagi anak. Dalam program kami kami juga mempraktekkan secara langsung cara membuat permainan edukatif yang dapat di buat sendiri oleh orang tua serta dengan menggunakan bahan yang ramah di kantong yaitu bahan alam dan limbah sampah. Selain itu kami juga menjelaskan cara untuk memainkan permainan tersebut dan fungsi dari setiap aspek permainan tersebut. Dalam kegiatan ini kami menyajikan kegiatan dimana membuat alat permainan edukatif yang dapat di lihat secara langsung oleh orang tua murid yang hadir dalam kegiatan tersebut. Tidak hanya itu terdapat materi dan wejangan dari dosen Fakultas PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) Sekolah Tinggi Agama Islam atau STAI YPIQ Bau-Bau yang berkaitan dengan materi atau tema *workshop*. selain pembahasan tentang materi pembuatan mainan edukasi, pemateri juga membahas tentang tumbuh kembang anak yang bisa di jadikan tambahan referensi bagi para ibu dalam mengawasi tumbuh kembang anak mereka. Dan terdapat sesi tanya jawab untuk membantu para pendengar untuk menggali lebih dalam tentang tujuan dari kegiatan *workshop*.

## 2. Munculnya kesadaran tentang pentingnya mainan edukatif

Usai pelaksanaan kegiatan *workshop* mulai muncul kesadaran masyarakat untuk memperhatikan pola bermain anak menggunakan permainan yang sesuai. Walaupun belum banyak namun perlahan lahan para orang tua mulai sadar tentang pentingnya permainan yang memiliki nilai edukasi terhadap perkembangan belajar anak. Kebanyakan dari mereka sudah mau meluangkan waktu mereka untuk anak-anak mereka dan bermain bersama menggunakan permainan yang kadang mereka buat sendiri. dan hal tersebut di harapkan bisa terus berlanjut dan semakin banyak orang tua yang sadar akan pentingnya memberikan alat permainan yang bermanfaat bagi anak khususnya permainan yang memiliki unsur edukatif.

## 3. Membantu orangtua dalam melakukan pendekatan secara emosional dengan anak mereka

Pada kegiatan *workshop* membuat permainan edukatif menggunakan bahan alam dan limbah sampah tidak hanya berfokus pada pembahasan mengenai bahan dan cara membuat permainan saja, tetapi juga membahas tentangmu fungsi lain dari permainan edukatif yaitu membantu anak dalam melakukan kedekatan dengan orang tua juga sosialnya. dimana dapat diketahui dalam permainan edukatif itu biasanya dilakukan atau dimainkan lebih dari satu orang, dimana yang lain menadi instruktur dalam permainan.

## Pembahasan

Berdasarkan kegiatan PKM yang telah di laksanakan pada hasil yang tertera di atas, masyarakat yang mengikuti kegiatan ini begitu antusias serta sangat mendukung adanya kegiatan ini. Ada sekitar 20 orang undangan yang di sebarakan dan semua orang yang di undang dengan sukarea hadir dan mau meluangkan waktu untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan ini.



Gambar 1. Peserta PKM

## KESIMPULAN

Terselenggaranya kegiatan pengabdian masyarakat dengan mengusung tema workshop membuat mainan edukatif menggunakan bahan alam dan limbah sampah merupakan upaya untuk memberi edukasi tentang pentingnya mengatur pola, metode serta alat yang di gunakan oleh anak dalam proses bermainnya. Dimana terdapat banyak sekali aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan di dalamnya. Salahsatu dari dampak yang di harapkan iyalah memberikan permainan edukatif kepada anak. Namun seperti yang kita tau sendiri bahwa permainan edukatif sangat jarang ditemui dan walaupun ada harganya bisa sangat mahal maka dari itu dalam program kali ini kami mencoba mebuat permainan edukatif yang dapat di buat sendri dan pastinya dari bahan yang mudah di dapat dan tidak mengurangi nilai edukatif didalamnya. Sehingga dapat memaksimalkan aspek pertumbuhan pada anak khususnya desa Koholomombono. Masyarakat juga sangat antusias dan menyambut baik kegiatan ini terbukti dari 20 orang undangan semua peserta dengan sukarela datang dalam kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asik belajar <https://www.asikbelajar.com/beberapa-pengertian-alat-permainan/> di akses pada 03 agustus 2022, pukul 04:01
- Badru Zaman Dkk, Media dan Sumber Belajar TK, Tangerang selatan: Universitas Terbuka, 2015
- Hurlock.E.B. 1991. Perkembangan Anak. Jilid I. Edisi ke 6. Jakarta: Erlangga
- Nurfadilah, dkk.2021. panduan apr aman bagi anak usia dini. Direktorat pendidikan anak usia dini tahun ajaran 2021/2022. Laman: <https://paudpedia.kemendigbud.go.id/>
- Sugianto, Mayke T. 1995. Bermain Manan dan Permainan. Jakarta: Depdikbud.