

Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Bagi Guru

Uswatun Hasanah^{1*}, Kisno², Aneka³, Revina Rizqiyani⁴, Eka Mei Ratna Sari⁵,
Alifia Luqiana Ansory⁶, Finka Indriyani⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Metro Lampung

*e-mail: uswahdeini@gmail.com

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
07.02.2022	20.02.2022	25.02.2022	03.03.2022

Abstract: *This service is motivated because most of the educational game tools owned by schools are obtained by buying and the lack of creativity and innovation in the procurement of educational game tools and the existence of educational game tools (APE) has received less attention. The approach used in this service is to use PAR (Participatory Action Research), where empowerment is the main thing. Empowerment in question is that teachers are expected to be motivated in increasing creativity in the use of used materials. This activity was attended by 4 teachers and 34 students at RA Wasilatul Huda Surabaya Udik, Sukadana District, East Lampung Regency. The results of this training are very possible for teachers to use used goods from cardboard and wood to be used as educational game tools, so that the creativity of teachers is realized in making educational game tools and reducing waste around the school.*

Keywords: *educational games, used materials, teacher*

Abstrak: Pengabdian ini dilatarbelakangi karena Sebagian besar Alat Permainan Edukatif yang dimiliki sekolah adalah diperoleh dengan cara membeli dan minimnya kreativitas serta inovatif dalam pengadaan alat permainan edukatif dan keberadaan alat permainan edukatif (APE) kurang mendapat perhatian. Pendekatan yang digunakan dalam pengabdian ini adalah menggunakan PAR (*Participatory Action Research*), dimana pemberdayaan merupakan hal utama. Pemberdayaan yang dimaksud adalah guru diharapkan dapat termotivasi dalam meningkatkan kreativitas penggunaan bahan bekas. Kegiatan ini diikuti oleh sebanyak 4 Guru dan 34 Murid di RA Wasilatul Huda Surabaya Udik, Kecamatan Sukadana, Kabupaten Lampung Timur. Hasil dari pelatihan ini sangat memungkinkan para guru untuk memakai barang bekas dari kardus dan kayu untuk dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif, sehingga terwujudnya kreatifitas guru dalam membuat Alat Permainan Edukatif dan mengurangi sampah yang ada disekitar sekolah.

Kata kunci: permainan edukatif, bahan bekas, guru

1. PENDAHULUAN

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka pada perkembangan anak. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah Plato, seorang Filsuf Yunani. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah dan mempelajari aritmetika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia 3 tahun pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan (Suryana, 2016).

Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang anak usia 2-4 tahun tentunya berbeda dengan Alat Permainan Edukatif untuk anak pada rentang usia 4-6 tahun (Astini, Nurhasanah -, Rachmayani, & Suarta, 2017). Sebagian besar APE diperoleh dengan cara membeli dan minimnya kreativitas serta inovatif dalam pengadaan alat permainan edukatif dan keberadaan Alat Permainan Edukatif (APE) kurang mendapat perhatian serta jarang sekali digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Lilawati, 2020). Untuk membekali diri dalam melaksanakan proses perencanaan Alat Permainan Edukatif (APE), yang harus diperhatikan adalah setiap pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) haruslah mengikuti kriteria yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Christianna, 2013). Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan tidak memiliki tujuan tertentu. Tujuan

permainan terletak pada permainan itu sendiri dan dicapai pada waktu bermain. Anak-anak suka bermain karena didalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri (Khobir, 2009).

Alat Permainan Edukatif (APE) yang dibuat sendiri mempunyai manfaat yaitu dapat mengembangkan keterampilan guru dan dapat menghemat dari sisi anggaran. APE yang dibuat melalui bahan bekas akan berdampak pada lingkungan yang lebih bersih (Nurani, 2012). Sebagian besar guru tidak melakukan pembuatan APE dengan bahan bekas dikarenakan tidak adanya tuntutan dari lembaga maupun organisasi, sehingga mereka lebih memilih untuk membeli APE (Hayati & Amilia, 2020). Barang-barang bekas dapat didesain menjadi APE yang dapat dijadikan media pembelajaran pada Anak usia dini. Pembuatan APE harus mengacu pada kemampuan pendidik untuk menstimulasi aspek perkembangan anak.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan melakukan mitra dengan Kecamatan Sukadana Kabupaten Lampung Timur. Tujuan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru PAUD dalam pengembangan alat permainan edukatif dari bahan bekas dan mengurangi sampah yang ada di lingkungan sekitar.

2. METODE

Strategi pendekatan menggunakan PAR (*Participatory Action Research*), dimana pemberdayaan merupakan hal utama. Pemberdayaan yang dimaksud adalah guru diharapkan dapat termotivasi dalam meningkatkan kreativitas penggunaan bahan bekas dan bahan alam. Guru dapat mandiri dalam pembuatan APE serta meminimalisir ketergantungan guru dalam membeli APE (Alat Permainan Edukatif). Strategi yang dilakukan oleh dosen dalam pelaksanaan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) ini dimulai dengan tindakan mikro yang memiliki konteks makro/global. Tindakan mikro yang dimaksud adalah penyelesaian masalah-masalah kecil yang memiliki konteks mendasar dan terkait dengan konteks makro. Oleh sebab itu, strategi ini dilaksanakan dengan pendekatan penguasaan-penguasaan pengetahuan teknis masyarakat, sehingga masyarakat secara langsung merasakan proses keterlibatannya dalam perubahan sosial yang dibangun oleh PKM ini (Rahadi, 2004). Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di RA Wasilatul Huda Desa Surabaya Udik Kecamatan Sukadana Kabupaten Lampung Timur. Lokasi ini dipilih karena minimnya Alat Permainan Edukatif yang dibuat dengan bahan bekas dan tersedianya bahan yang digunakan dalam kegiatan ini. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pengabdian ini meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengabdian

Berdirinya RA Wasilatul Huda Desa Surabaya Udik, Kecamatan Sukadana, Kabupaten Lampung Timur ini tidak terlepas dari Peran Ulama, tokoh Agama dan Masyarakat setempat yang mempunyai visi misi dan tujuan yang sama yaitu untuk memberikan sarana wadah suatu lembaga pendidikan guna untuk mengelola dan menampung peserta didik agar tercapainya generasi yang beriman cerdas, terampil, mandiri dan dapat memajukan pendidikan khususnya di desa Surabaya Udik Kecamatan Sukadana Kabupaten Lampung Timur. Dengan dasar pemikiran suatu visi misi dan tujuan yang sama maka dibentuklah pengurus lembaga pendidikan di RA Wasilatul Huda, dengan ketua yayasan Bapak Haji Darussalam dan digantikan Bapak Wiharno dari tahun 2005 hingga sekarang, dan kepala RA Wasilatul Huda adalah Ibu Jumilah dari tahun 1993 hingga 1999 dan digantikan oleh Ibu Sringatin, S.Pd.I. dari tahun 1999 sampai tahun 2014, dan digantikan oleh Ibu Aminah, S.Pd.I. dari tahun 2014 hingga sekarang.

Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Beberapa kegiatan pengabdian masyarakat di atas merupakan kegiatan yang sudah dilaksanakan selama kurang lebih 1 Bulan, dimulai dari tanggal 04 Oktober 2021 sampai dengan 21 Oktober 2021. Pertama, diawali dengan kegiatan Persiapan Cek Lokasi Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas. Kedua, Pemberian Materi Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Kertas dan Kayu. Ketiga, Persiapan Pemilihan Bahan Bekas dari Kertas dan Kayu. Keempat, Pelatihan teknis membuat alat permainan edukatif dari kardus dan kayu. Terakhir, Penggunaan Alat Permainan Edukatif berbahan Kardus dan Kayu.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian

Kegiatan	Sept 2021	Oktober 2021					November 2021	
	17	4	11	14	18	21	1	2
Penandatanganan Kontrak dan Pakta Integritas								
Persiapan Cek Lokasi Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas								
Pemberian Materi Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas								
Persiapan Pemilihan Bahan Bekas								
Pelatihan teknis membuat alat permainan edukatif berbasis bahan bekas								
Monitoring dan Evaluasi Kegiatan Penggunaan Alat Permainan Edukatif berbasis Bahan Bekas								
Penyusunan Laporan Kegiatan								
Pencetakan dan Finalisasi Laporan Kegiatan								

Kegiatan ini diawali dengan kegiatan persiapan cek lokasi pelatihan pembuatan alat permainan edukatif berbasis bahan bekas. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh lembaga. Dari hasil pengamatan dan wawancara diketahui bahwa para guru belum banyak yang melakukan pengembangan alat permainan edukatif melalui bahan bekas. Dilingkungan juga ditemukan banyak bahan bekas yang dapat digunakan untuk membuat APE.



Gambar 1. Persiapan Cek Lokasi Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas

Langkah kedua yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah Pemberian Materi Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Kertas dan Kayu. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan

pemahaman tentang pentingnya membuat APE dari bahan bekas, bahan-bahan apa saja yang dapat digunakan untuk membuat APE, dan langkah-langkah dalam pembuatan APE dari bahan bekas.



Gambar 2. Pemberian Materi Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas

Langkah ketiga adalah persiapan pemilihan bahan bekas. Adapun bahan dasar yang digunakan adalah kardus dan kayu. Selain itu diperlukan alat pendukung seperti penggaris, gunting, dan lem.



Gambar 3. Persiapan Pemilihan Bahan Bekas

Langkah keempat adalah Pelatihan teknis membuat alat permainan edukatif dari kardus dan kayu. Kardus dibuat pola tertentu, digunting, dan dihubungkan sehingga terbentuk seperti balok dan boneka. Kayu bekas juga dapat dibentuk menjadi bentuk-bentuk trigonometri seperti balok dan segitiga.



Gambar 4. Pelatihan teknis membuat alat permainan edukatif berbasis bahan bekas

Setelah melakukan praktek pembuatan APE dari bahan bekas, tim pengabdian dan guru melakukan diskusi untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Dari hasil diskusi dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat APE dari bahan bekas. Dengan menggunakan bahan bekas, maka para guru akan bereperan untuk mengurangi sampah yang ada di lingkungan.

3.2. Pembahasan

Komunitas masyarakat merupakan pilar utama dalam kehidupan sosial, sebab pada skala ini komunitas masyarakat terdorong untuk melakukan identifikasi kebutuhan dan upaya kolaborasi bersama yang diperlukan untuk memenuhinya (Koem, Jaya Lahay, K Nasib, & Ismail, 2021). Adapun Tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu: (1) terwujudnya kreativitas yang dimiliki oleh guru dalam pembuatan alat permainan edukatif dari bahan bekas; (2) terwujudnya masyarakat yang tidak membuang sampah sembarangan dan dapat memanfaatkan bahan bekas dengan digunakannya alat permainan edukatif.

Terwujudnya Kreativitas yang Dimiliki oleh Guru dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif dari Bahan Bekas

Untuk memahami Alat Permainan Edukatif, maka perlu dijelaskan konsepnya. Alat Permainan Edukatif menunjuk pada benda yang difungsikan. Alat Permainan Edukatif dibedakan menjadi alat permainan dan alat peraga. Pentingnya Alat Permainan Edukatif dapat melatih konsentrasi anak, mengajar dengan lebih cepat, mengatasi masalah keterbatasan waktu dan tempat, mengatasi masalah keterbatasan bahasa, membangkitkan emosi manusia, menambah daya pengertian, dan dapat menambah ingatan murid. Adapun bagi guru APE berfungsi untuk menambah kesegaran dan semangat dalam mengajar (Hayati & Amilia, 2020)

Guru yang mengajar di Taman Kanak/Kanak atau Raudlatul Athfal diharapkan dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menggunakan alat permainan edukatif yang tepat untuk tercapainya tujuan atau kompetensi yang diharapkan dalam perencanaan yang telah ditetapkan (Rahma, 2017) Persiapan sumber daya manusia (guru) dan siswa diperlukan karena infrastruktur dan fasilitas yang baik saja tidak cukup meningkatkan pembelajaran (Rusli, 2021).

Alat Permainan Edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegitan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik (Pratiwi, 2017). Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Beberapa cara dilakukan kepada anak didik untuk belajar adalah dari permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif adalah alat

peraga yang dirancang untuk mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan anak yang mengandung nilai pendidikan.

Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar anak di Taman Kanak-kanak, namun dalam penulisan kali ini pembahasan hanya akan dikhususkan pada pengembangan kemampuan kognitif anak. Dalam kaitannya dengan kemampuan kognitif, alat permainan edukatif sangat berperan untuk merangsang pertumbuhan otak anak agar lebih kognitif. Adapun salah satu manfaat alat permainan edukatif adalah membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan tersebut adalah kemampuan kognitif” (Rahman, 2010) Orangtua dan guru harus menyadari bahwa bermain merupakan salah satu kebutuhan penting anak dan bermain sebagai salah satu kebutuhan dasar anak karena dunia anak adalah dunia bermain. Sambil bermain anak dapat mengembangkan aspek fisik motorik, sosial emosional, daya pikir, dan kreativitasnya (Susanto, 2017). Peran guru adalah mengarahkan agar bermainnya anak menjadi lebih berdaya guna, dan memfasilitasi permainan anak agar memperoleh pengalaman, serta anak dapat berekspresi. Salah satu yang dapat dilakukan adalah mengondisikan anak agar dalam permainan si anak terdapat kegiatan pembelajaran. Sudah saatnya bidang pendidikan memformulasikan kembali tujuan-tujuan pembelajaran disekolah karena sudah tidak dapat dipertahankan lagi karena tidak sesuai dengan kompetensi-kompetensi untuk hidup di Revolusi Industri 4.0 (Sitompul, Rufi'i, Ibut Priono Leksono, & Heri Wahyu Rejeki, 2021)

Pemilihan Alat Permainan Edukatif di desain untuk kepentingan pendidikan yaitu supaya mengoptimalkan potensi kemanusiaan peserta didik. Oleh karena itu, kita tidak boleh memilih alat permainan edukatif secara sembarangan yang pada akhirnya hal ini justru dapat menjadi kontra produktif dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Terkait dengan ini, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih bahan dan peralatan belajar untuk bermain anak, diantaranya: ditunjukkan untuk anak usia dini, dapat berfungsi untuk meningkatkan kreativitas anak.

Kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi. Seseorang yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban, dengan kata lain mereka senang memecahkan masalah (Asmara, 2019). Barang bekas merupakan barang yang tidak berguna atau tidak di pakai lagi, kemudian diolah kembali agar menghasilkan karya dan merupakan salah satu media karena dapat digunakan untuk menyampaikan isi ataupun informasi yang hendak disampaikan kepada anak didik guna mengembangkan kreativitasnya (Dewi, 2018)

Pengembangan media permainan edukatif berbahan limbah ditujukan untuk mengatasi masalah yang ada, yaitu kurangnya konsentrasi anak didik dalam belajar dan juga kurangnya variasi alat permainan dan media pembelajaran yang digunakan guru untuk anak didik. Media Permainan Edukatif yang terbuat dari bahan limbah di peroleh dari limbah-limbah di halaman sekolah dan juga hasil limbah rumahan yang dibawa oleh anak didik (Baharun, Zamroni, Amir, & Saleha, 2020)

Sampah menurut Bakar, Risnita, dan Yusria (2021) terdiri dari dua jenis, yakni sampah organik dan sampah anorganik. Sampah organik biasa disebut juga sebagai sampah basah, merupakan sampah yang berasal dari makhluk hidup seperti daun-daunan dan sampah dapur. Sampah organik dapat dimanfaatkan untuk dijadikan kompos vermin kompos atau cacing (pengomposan dengan cacing), biogas, atau dijadikan makanan ternak sehingga dapat mengembalikan nutrisi-nutrisi kedalam tanah. Sampah anorganik merupakan sampah kering seperti plastik, logam dan kaca yang tidak dapat diuraikan secara alami.

Bahan sisa adalah bahan/barang bekas yang bukan baru yang masih bisa dimanfaatkan kembali seperti kertas bekas (majalah, koran, karton bekas), kardus, bahan/kain, plastik, kaleng, dan lain-lain. Barang bekas dapat dimanfaatkan dalam mengajar karena di sekitar kita banyak sekali terdapat barang bekas yang tidak terpakai. Namun, barang itu masih dapat kita gunakan lagi, di antaranya kita ubah fungsi barang bekas itu sebagai media pembelajaran (Aulia, 2019).

Partisipasi masyarakat dalam pengelolaan sampah merupakan aspek yang terpenting untuk diperhatikan dalam sistem pengelolaan sampah secara terpadu (Teuku Athaillah, Bagio, & Husin, 2021). Membuang sampah ke aliran sungai juga akan menimbulkan berbagai macam gangguan kesehatan, membuat air sungai tercemar, dan menimbulkan bau menyengat keperkampungan. Untuk menghindari berbagai macam akibat yang ditimbulkan maka diperlukan upaya untuk mengajarkan dan memberdayakan masyarakat desa agar bisa mengelola sampah dan limbah rumah tangga menjadi produk yang bernilai ekonomis (Teuku Athaillah, Bagio, & Husin, 2021). Pelibatan masyarakat dalam pemulihan ekonomi dan perbaikan lingkungan menjadi sangat penting (Z, Sari, & Prihati, 2021)

Terwujudnya Masyarakat Yang Tidak Membuang Sampah Sembarangan Dan Dapat Memanfaatkan Bahan Bekas Dengan Digunakannya Alat Permainan Edukatif

Media yang biasa digunakan di Taman Kanak-kanak adalah Alat Permainan Edukatif. Alat permainan edukatif tepat digunakan untuk anak TK, karena sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan yang lebih ditekankan pada cara dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan tersebut. (Kumalasari, 2015, hlm. 5) Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) senantiasa disesuaikan dengan tema, ketersediaan alat permainan yang terbatas. Pendidikan masa kanak-kanak memegang peran penting dan sangat esensial memberikan pengaruh yang sangat dalam, yang mendasari proses pendidikan dan perkembangan anak selanjutnya. Freud memandang usia lima tahun pertama pada masa kanak-kanak sebagai masa terbentuknya kepribadian dasar individu (Nurhayati, 2011)

Setiap anak yang dilahirkan mempunyai fitrah ilahiah, yaitu kekuatan untuk mendekati Tuhan dan cenderung berperilaku baik. Ibarat bangunan, fitrah adalah fondasi sehingga bangunan (manusia) yang berdiri di atasnya mestinya adalah bangunan kebaikan dan jika terjadi sebaliknya, pasti ada faktor penyebabnya (Munif Chatib, 2012).

Alat permainan edukatif adalah bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sehingga menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan seluruh aspek pengembangannya. Sedangkan Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Kustiawan, 2016). Alat permainan edukatif (APE) merupakan salah satu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan anak usia dini (Yunita, 2015). Dengan demikian, Permainan edukatif merupakan permainan yang memiliki unsur mendidik yang diperoleh dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.

Minimnya pengetahuan, kemampuan, pengalaman dan kreativitas guru di RA Wasilatul Huda Desa Surabaya Udik Kecamatan Sukadana Kabupaten Lampung Timur dalam mengelola limbah kardus dan kayu bekas menjadi produk-produk seperti alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini. Tak berhenti sampai di situ, kualitas produk alat permainan edukatif harus memenuhi syarat relevansi dengan tema-tema yang ada di TK/PAUD sesuai kurikulum 2013 (Yanthi, Yuliariatiningsih, Hidayah, & Sari, 2020)

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain dan mengandung nilai edukatif serta dapat menstimulasi beberapa atau semua aspek perkembangan anak usia dini. Alat permainan edukatif tentunya secara khusus didesain untuk anak usia dini (Iman, Irfan, Syarafuddin, & Endriani, 2020) Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal (Kusnadi, Sudarismiati, & Ibrahim, 2017)

Alat permainan edukatif (APE) adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Tujuan penggunaan alat permainan edukatif ini agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami melalui bahan sederhana yang ditemukan di lingkungan sekitar (Jazariyah, Latifah, & Atifah, 2021) Agar siswa lebih memahami dan tertarik dalam melaksanakan pendampingan belajar, maka siswa diajarkan untuk memanfaatkan barang-barang bekas sebagai media pembelajaran (Jannah & Pratiwi, 2021)

Program Pengabdian Masyarakat harus dapat dirasakan manfaatnya bagi masyarakat (Seri Hartati, Amir Syamsuadi, & Luluk Elvitaria, 2021). Dalam kegiatan pengabdian masyarakat bagi guru di RA Wasilatul Huda Desa Surabaya Udik Kecamatan Sukadana Kabupaten Lampung Timur ini tidak hanya akan diberikan pelatihan-pelatihan pembuatan Alat Permainan Edukatif berbasis bahan bekas. Namun juga, akan diberikan bagaimana cara menggunakan Alat Permainan Edukatif tersebut.

Pembangunan masyarakat berbasis sumber daya lokal, potensi lokal, modal sosial, budaya dan kearifan lokal merupakan prasyarat penting bagi keberhasilan program pembangunan daerah, dengan kolaborasi pemerintah-masyarakat yang efisien dalam pengambilan keputusan strategis terkait potensi sumber daya daerah yang dimiliki dan diprioritaskan untuk dikembangkan sesuai kebutuhan spesifik mereka (Erialdy, 2021)

4. KESIMPULAN

Setelah dilaksanakannya kegiatan Pengabdian ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa materi pengabdian yang diberikan mudah dikuasai oleh peserta, karena materinya bersifat praktis, hanya diperlukan ketekunan, ketelitian, dan penerapan pembuatan Alat Permainan Edukatif langsung. Selama kegiatan pengabdian, peserta menunjukkan partisipasi yang antusias. Hal ini ditunjukkan dengan semangat yang luar biasa dengan kehadiran jumlah peserta sebanyak 4 Guru dan 34 Murid Di RA Wasilatul Huda Surabaya Udik Kecamatan Sukadana Kabupaten Lampung Timur. Hasil dari pelatihan ini sangat memungkinkan para guru untuk memakai barang bekas dari kardus dan kayu untuk dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif di RA Wasilatul Huda Surabaya Udik Kecamatan Sukadana Kabupaten Lampung Timur. Kegiatan ini dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat APE dari bahan bekas dan mengurangi sampah di lingkungan sekitar.

Saran yang bisa diberikan atas pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Bagi Guru Di RA Wasilatul Huda Surabaya Udik Kecamatan Sukadana Kabupaten Lampung Timur yaitu:

- 1) Perlunya semangat untuk mencoba memulai usaha dan mengembangkannya khususnya mengelola limbah agar pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Bagi Guru Di RA Wasilatul Huda Surabaya Udik Kecamatan Sukadana Kabupaten Lampung Timur menjadi program peningkatan jiwa wirausaha menjadi terwujud dengan baik.
- 2) Untuk bisa mewujudkan menjadi guru yang profesional, maka diperlukan latihan dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif dengan penuh ketelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada IAIN Metro melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah memberikan dukungan dan bimbingan kepada tim pengabdian. Penulis juga berterimakasih kepada Kepala Sekolah dan Guru-guru di RA Wasilatul Huda Surabaya Udik Kecamatan Sukadana Kabupaten Lampung Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, B. (2019). Penggunaan Media Bahan Daur Ulang Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa S1 PG-PAUD Di Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. *Education and Human Development Journal*, 4(1), 50–62. doi: 10.33086/ehdj.v4i1.1083
- Astini, B. N., Nurhasanah -, Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40. doi: 10.21831/jpa.v6i1.15678
- Aulia, S. F. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Pengolahan Bahan Bekas. *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Untirta 2019*, 345–354.
- Baharun, H., Zamroni, Z., Amir, A., & Saleha, L. (2020). Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395. doi: 10.31004/obsesi.v5i2.763
- Bakar, A., Risnita, R., & Yusria, Y. (2021). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Di PAUD Nusantara Kuala Tungkal* (Masters, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi). UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Diambil dari <http://repository.uinjambi.ac.id/7299/>
- Christianna, A. (2013). Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya. *SHARE: "SHaring - Action - Reflection,"* 1(1), 7–13. doi: 10.9744/share.1.1.7-13
- Dewi, R. (2018). *Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Barang Bekas Di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung* (Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung). UIN Raden Intan Lampung, Lampung. Diambil dari <http://repository.radenintan.ac.id/4735/>
- Erialdy. (2021). Pendampingan Masyarakat Sebagai Fasilitator Dalam Memandu Kegiatan Musrenbang Tingkat Kelurahan. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 342–348. doi: 10.31849/dinamisia.v5i2.5244
- Hayati, K., & Amilia, F. (2020). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEKS*, 6(2), 144–149. doi: 10.32528/jpmi.v6i2.4936
- Iman, N., Irfan, A. Z., Syarafuddin, H. M., & Endriani, A. (2020). Pelatihan Teknik Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Di PAUD Merpati Ampenan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cahaya Mandalika (Abdimandalika)*, 1(2 Desember), 73–77.
- Jannah, N. R., & Pratiwi, W. (2021). Pendampingan Kegiatan Belajar Siswa dengan Memanfaatkan Barang Bekas untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Belajar Siswa pada Era Covid-19. *Bulletin of Community Engagement*, 1(1), 10.
- Jazariyah, J., Latifah, E., & Atifah, N. Z. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 180–190. doi: 10.19105/kiddo.v2i2.5038
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 197–208.
- Koem, S., Jaya Lahay, R., K Nasib, S., & Ismail, M. (2021). Best Practice Berbasis Komunitas Dalam Mewujudkan Ketahanan Masyarakat Terhadap Bencana. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5). doi: 10.31849/dinamisia.v5i5.7259
- Kumalasari, E. (2015). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kartu Kata Dan Gambar Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B Di TK Aba Playen II Kabupaten Gunungkidul*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kusnadi, E., Sudarismiati, A., & Ibrahim, M. Y. (2017). Program Peningkatan Jiwa Wirausaha Melalui Pelatihan Pembuatan Produk Alat Permainan Edukatif (APE) Berbahan Dasar Koran Bekas Bagi Wali Murid PAUD Matahari Di Kecamatan Situbondo. *INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian*, 1(1), 8–16.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].

- Lilawati, A. (2020). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di RA Team Cendekia Kota Surabaya. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2).
- Munif Chatib. (2012). *Orangtuanya Manusia*. Bandung: Kaifa.
- Nurani, Y. (2012). Pengembangan Media Daur Ulang Berbasis Kecerdasan Jamak dalam Peningkatan Keterampilan Hidup Anak Usia Dini. *Cakrawala Pendidikan*, (1), 86711. doi: 10.21831/cp.v0i1.1467
- Nurhayati, E. (2011). *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratiwi, I. (2017). *Implementasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif di Sentra Kreativitas Kelompok TK B Di TK Taqiyya Ngadirejo Kartasura Tahun Pelajaran 2016/2017*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta, Surakarta.
- Rahadi, R., & dkk. (2004). *Belajar Bersama Masyarakat*. Solo: Susdec LPTP.
- Rahma, D. (2017). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Al Fikri. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(10). Diambil dari <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/22166>
- Rahman, S. A. (2010). *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, (Palu: Tadulako University Press, 2010), h.22. Palu: Tadulako University Press.
- Rusli, D. (2021). Pelatihan Media Belajar Digital Bagi Guru SDIT Mutiara Pariaman Di Era New Normal. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5). doi: 10.31849/dinamisia.v5i5.7886
- Seri Hartati, Amir Syamsuadi, & Luluk Elvitaria. (2021). Keterlibatan Mahasiswa dan Akademisi dalam Pengabdian Masyarakat Menghadapi Pandemi Covid-19. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 474–480. doi: 10.31849/dinamisia.v5i2.5307
- Sitompul, N. C., Ruffi'i, Ibut Priono Leksono, & Heri Wahyu Rejeki. (2021). Perancangan Blog Guru untuk Penyediaan Bahan Ajar di Era Pembelajaran Abad 21. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 320–329. doi: 10.31849/dinamisia.v5i1.4143
- Suryana, D. (2016). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Teuku Athaillah, Bagio, & Husin, H. (2021). Edukasi Pemanfaatan Limbah Sisa Makanan Menjadi Produk Yang Bernilai Ekonomis. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 437–442. doi: 10.31849/dinamisia.v5i2.5262
- Yanthi, N., Yuliaratiningsih, M. S., Hidayah, N., & Sari, M. P. (2020). Pemanfaatan Limbah Bahan Tekstil Menjadi Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 26–35. doi: 10.31004/obsesi.v5i1.363
- Yunita, E. (2015). *Hubungan Antara Aktivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dengan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Lampung.
- Z, A., Sari, F. M., & Prihati. (2021). Pemulihan Ekonomi Melalui Pembangunan Kebun Bibit Desa Menggunakan Metode Participatory Action Research (PAR). *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 356–364. doi: 10.31849/dinamisia.v5i2.5351