

ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBAHAN LIMBAH CANGKANG SAWIT DALAM PENGENALAN WARNA ANAK USIA DINI

Rini Mustikasari Kurnia Pratama¹⁾

¹⁾Program Studi D3 Kebidanan, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Bengkulu,
Bengkulu, Indonesia

Corresponding author : Rini Mustikasari Kurnia Pratama
E-mail : rini.mskp@unib.ac.id

Diterima 03 September 2023, Direvisi 21 September 2023, Disetujui 22 September 2023

ABSTRAK

Pembelajaran pada anak usia dini dituntut yang bersifat menyenangkan, kreatif, dan inovatif sehingga mudah diingat khususnya dalam pengenalan warna. Hal ini memberikan stimulus anak usia dini dalam perkembangan kemampuan kognitifnya. Permasalahan yang umum adalah monotonnya alat permainan edukatif (APE) yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dikembangkan APE dengan memanfaatkan limbah dari cangkang sawit. Sasaran kegiatan berjumlah 22 orang, yaitu peserta didik PAUD Al-Farhad Desa Tanjung Marwo, Kecamatan Muara Tembesi, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah membantu menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diingat oleh anak usia dini dengan memanfaatkan limbah dari cangkang sawit yang mudah didapatkan di lingkungan sekitar. Kegiatan dilakukan dengan melakukan demonstrasi langsung kepada peserta didik. Hasil pelaksanaan kegiatan ini anak usia dini menjadi mudah mengingat warna, dan aktif mengutarakan pendapatnya dengan APE limbah cangkang sawit.

Kata kunci: cangkang sawit; APE; anak usia dini

ABSTRACT

Learning in early childhood is intended to be fun, creative and innovative so that it is easy to remember, especially in recognizing colors. This provides stimulus for early childhood in the development of their cognitive abilities. A common problem is the monotony of educational game tools used in the learning process, so educational game tools was developed by utilizing waste from palm kernel shells. The target of the activity was 22 people, namely Al-Farhad Early Childhood Education students, Tanjung Marwo Village, Muara Tembesi District, Batanghari Regency, Jambi Province. The aim of this community service is to help stimulate children's cognitive development through learning media that is fun and easy for young children to remember by utilizing waste from palm shells which is easily available in the surrounding environment. Activities are carried out by conducting direct demonstrations to students. As a result of implementing this activity, young children can easily remember colors and actively express their opinions with palm shell waste educational game tools.

Keywords: palm kernel shell; educational game tool; early childhood

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini bersifat unik dengan segala proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pemberian stimulus atau rangsangan pada anak usia dini sangat mudah sebagai kontribusi dalam perkembangan kecerdasannya secara optimal. Stimulus ini termasuk dalam pemberian pembelajaran pada anak usia dini dalam mencapai perkembangan sesuai karakteristik, minat, dan potensinya (Widayati et al., 2020).

Pendekatan pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan berorientasi pada kebutuhan anak, melalui bermain dan kreatif,

efektif, menyenangkan serta berbentuk kegiatan konkrit. Pendekatan ini sebagai stimulus dan dorongan seluruh perkembangan kognitif anak yang dimilikinya (Rahmawati et al., 2023). Terdapat lima aspek perkembangan anak yang harus diperhatikan yaitu aspek fisik motorik, aspek intelektual, aspek sosial emosional, dan aspek bahasa. Kelima aspek ini berkembang pesat pada anak usia dini, namun aspek yang paling krusial dalam pendidikan anak adalah aspek intelektual atau kognitif (Widayati et al., 2020).

Perkembangan intelektual atau kognitif dalam pendidikan anak usia dini diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan tentang

apa yang diketahui melalui panca indera yang dimiliki. Salah satu kemampuan yang dapat dikembangkan adalah mengenal warna melalui suatu benda. Pengenalan warna pada anak usia dini dapat dievaluasi melalui penyebutan warna dengan benar, penyampaian hasil percobaan warna, atau mengklasifikasikan warna. Pengenalan warna anak usia dini adalah dengan mengenali 5 sampai 7 macam warna dasar. Pengenalan warna ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada anak sebagai bekal pengetahuan selanjutnya (Damayanti et al., 2022; Sakerani & Sari, 2023).

Kemampuan mengenal beberapa symbol pada anak usia dini 3 sampai 4 tahun dikenal sebagai tahap perkembangan kognitif Piaget. Tahapan selanjutnya dari pengenalan symbol adalah kemampuan memecahkan masalah sederhana yang masih melekat pada kemampuan sebelumnya. Pembelajaran pengenalan warna penting dilakukan pada anak usia dini sebagai kemampuan awal yang mempengaruhi kemampuan lanjutan sesuai tahapan dan karakteristik anak (Sakerani & Sari, 2023).

Media diperlukan dalam mengarahkan anak usia dini pada proses pembelajaran agar tidak membosankan dan tetap menyenangkan. Pada anak usia dini dalam belajar kurang fokus, kurang menarik cara penyampaian materi, serta kurang bervariasi dalam menggunakan alat permainan edukatif yang ada sehingga belum mampu memotivasi anak usia dini dalam belajar secara optimal (Rakhmawati, 2022). Sikap yang ditunjukkan oleh anak usia dini tersebut menjadikan dasar dalam pemanfaatan limbah cangkang sawit, dimana sawit yang mudah didapat di daerah perkebunan Desa Tanjung Marwo Kecamatan Muara Tembesi Kabupaten Batanghari, Jambi.

Pengelolaan limbah cangkang sawit dikelola dalam bentuk *puzzle* berbentuk buah-buahan. *Puzzle* merupakan permainan anak yang dapat menstimulasi perkembangan motoric dengan gambar, warna dan bentuk untuk merangkainya. *Puzzle* melatih anak usia dini untuk menyelesaikan masalah dengan menyusun cangkang sawit yang telah diberi warna mengikuti pola yang telah dibuat sebelumnya. *Puzzle* merupakan permainan yang menyenangkan dan mampu membantu mengasah kemampuan anak dalam berkonsentrasi dan melatih kesabaran. Anak usia dini yang bermain *puzzle* akan menggunakan imajinasinya dan mengembangkan strategi untuk menyelesaikan susunan *puzzle* dengan bermain logika berpikir (Fitriana, 2021).

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan pemanfaatan bahan limbah cangkang sawit untuk meningkatkan kognitif anak usia dini dengan pengenalan warna. Kegiatan dilakukan di PAUD Al-Farhad Desa Tanjung Marwo, Kecamatan Muara Tembesi, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi dengan jumlah sasaran anak usia dini sebanyak 22 orang. Adapun tahapan yang dilakukan sebagai berikut :

1. Persiapan

Pada persiapan awal pelaksana menentukan tempat pengabdian dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya melakukan identifikasi masalah dengan berdiskusi bersama pihak PAUD sekaligus melakukan observasi dan wawancara langsung dengan siswa. Setelah mendapatkan gambaran masalah, pelaksana menyusun proposal, melengkapi administrasi, membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari cangkang sawit yang telah dikeringkan, dibuat dalam bentuk lebih kecil dan diberi warna, serta pola gambar buah sebagai bahan dasar penempelan cangkang sawit.

2. Pelaksanaan; dilakukan *outdoor* namun masih dalam area lingkungan sekolah, dengan jumlah siswa 22 orang. Pelaksanaan kegiatan membutuhkan waktu 45-60 menit, dimana siswa didampingi oleh mahasiswa pendamping pelaksana.

3. Monitoring dan Evaluasi; dilakukan dengan monev perencanaan, pelaksanaan, dan hasil. Monev perencanaan meliputi kondisi mitra dan sasaran, tujuan program, permasalahan dan solusi, waktu pelaksanaan, sarana dan prasarana yang dibutuhkan, serta dana yang digunakan. Selanjutnya Monev pelaksanaan, dilihat pada keaktifan siswa, kemampuan mahasiswa pendamping dalam membantu siswa memecahkan masalah. Untuk monev hasil dilihat pada hasil akhir menempelan cangkang sawit berwarna terhadap pola buah yang telah disediakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini berfokus pada pemanfaatan limbah cangkang sawit yang dibuat menjadi Alat Permainan Edukatif (APE). Mitra tim dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah tenaga pendidik di PAUD Al-Farhad Desa Tanjung Marwo, Kecamatan Muara Tembesi, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Sasaran kegiatan ini adalah peserta didik sebanyak 22 orang siswa PAUD Al-Farhad. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini sebagai berikut :

1. Pemahaman tentang APE

Optimalisasi potensi anak usia dini melalui berbagai macam kemampuan merupakan harapan yang diperlukan untuk mewujudkan impian setiap orang tua, pendidik atau guru, lembaga, organisasi, maupun pemerintah. Penerapannya dengan memaksimalkan pendidikan anak usia dini dengan mengintegrasikan seluruh aspek lingkungan anak yang memiliki visi dan misi pada sektor layanan pendidikan.

2. Pengarahan APE limbah cangkang sawit sebagai stimulasi kognitif

Meningkatkan kemampuan pengenalan warna pada anak usia dini dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dengan menempelkan cangkang sawit yang telah diberi warna dan menyusunnya pada pola buah yang telah disediakan tim pelaksana pada bekas kardus yang telah dipotong dan ditempelkan pola gambar buah. Penerapan metode eksperimen dilakukan untuk meningkatkan kognitif anak usia dini. Pengalaman siswa lebih mudah didapat dengan menggunakan APE. Dengan menghubungkan antara pelajaran yang diterapkan dengan pengalaman peserta didik, yang akan lebih mudah memahami dan mengerti tentang pengenalan warna. Proses refleksi memudahkan peserta didik melakukan proses mengingat, mengamati, dan menganalisis.

APE pengenalan warna dengan memanfaatkan limbah cangkang sawit juga memberikan kesempatan peserta didik untuk menyampaikan pendapat dan memberikan kesimpulan terhadap pertanyaan yang dilontarkan oleh pelaksana dan mahasiswa sebagai pendamping. Keadaan ini memberikan kesempatan bagi anak usia dini yang berani mengutarakan rasa ingin tahunya dan memberikan rangsangan kepada teman-temannya yang belum berani untuk dapat mengeluarkan ide atau pikirannya terhadap bahan diskusi yang sedang dibahas (Novita & Megawati, 2019).

Pengembangan APE limbah cangkang sawit dilakukan untuk mengatasi masalah yang ada pada proses pembelajaran seperti kurangnya konsentrasi peserta didik dalam belajar, kurangnya media pembelajaran dan variasi alat permainan yang digunakan sehingga APE membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan aktif. Hal ini merangsang kognitif anak usia dini (Yanthi et al., 2020).

Alat permainan edukatif ini terbuat dari limbah cangkang sawit, dimana masyarakat Desa Tanjung Marwo sebagian bekerja di kebun sawit dan memiliki kebun sawit milik sendiri sehingga mudah untuk didapatkan. Cangkang sawit dibagi menjadi beberapa bagian kecil, dibersihkan dengan sikat sehingga rambut-rambut halus yang masih tersisa pada cangkang dapat terlepas. Cangkang yang sudah dibersihkan dijemur sampai benar-benar kering kemudian diberi pewarnaan. Pembuatan APE dilakukan dengan memperhatikan keramahan bagi peserta didik, dimana tidak membahayakan (Damayanti et al., 2022).

Dalam kegiatan ini, selain mengasah kognitif anak usia dini terdapat aspek perkembangan yang dapat terstimulasi seperti kemampuan fisik motorik, kemampuan bahasa, kemampuan seni, kemampuan moral dan etika, kemampuan sosial dan emosional anak usia dini. Pada penerapannya, banyak manfaat juga sebagai alat permainan edukatif, yaitu menghemat biaya karena pembuatannya berasal dari limbah dan mudah didapatkan. Selain itu tenaga pendidik termotivasi untuk membuat alat permainan edukatif lain dengan mengembangkan kreasi dan inovasi sebagai media pembelajaran di PAUD (Novita & Megawati, 2019).



Gambar 1. Persiapan bahan limbah cangkang sawit dengan pewarnaan



Gambar 2. Penjelasan APE



Gambar 3. Penerapan APE Ke Peserta Didik

SIMPULAN DAN SARAN

Alat Permainan Edukatif (APE) berbahan dasar limbah cangkang sawit yang dikemas dengan metode tepat guna memiliki manfaat sebagai optimalisasi proses pembelajaran peserta didik. APE membantu menstimulasi kemampuan kognitif, terutama dalam mengenal dan memahami warna. Kemampuan anak usia dini lain yang dapat terstimulasi adalah kemampuan fisik motorik, kemampuan bahasa, kemampuan seni, kemampuan moral dan etika, kemampuan sosial dan emosional anak usia dini, sehingga sangat disarankan dalam penerapan APE sebagai media pembelajaran. APE merupakan media atau sarana pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diingat oleh anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kepala PAUD

dan tenaga pendidik PAUD Al-Farhad Desa Tanjung Marwo, Kecamatan Muara Tembesi, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi yang telah memberikan izin dan bersedia menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih juga kepada tim pengabdian atas kerjasamanya sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *As-Sabiqun*, 4(2), 443–455.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1780>
- Fitriana, D. (2021). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Journal of Childhood Education*, 1–23.
- Novita, D., & Megawati, A. (2019). Pemanfaatan Kreativitas Daur Ulang Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Stimulasi Membaca Anak Usia Dini. *Symposium Nasional Ilmiah*, November, 947–952.
<https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.314>
- Rahmawati, H., Fatmawati, T. Y., Efni, N., & Ariyanto, A. (2023). Optimalisasi Gerakan Nusantara Tekan Obesitas (GENTAS) pada Remaja. *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, 5(2), 375.
<https://doi.org/10.36565/jak.v5i2.538>
- Rahmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387.
<https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>
- Sakerani, S., & Sari, D. D. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Lingkungan Dan Barang Bekas Untuk Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(2), 1353.
<https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.13551>
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- 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.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.363>