

Pemanfaatan Limbah Kayu Melalui *Puzzle* Wayang sebagai Media Pengenalan Budaya untuk Anak Usia Dini

Nusrotus Sa'idah¹, Yushinta Eka Farida², Jati Widagdo³

^{1,2,3}Universitas Islam Nahdlatul Ulama' Jepara, Indonesia

¹nusrotussaidah@unisnu.ac.id

Received: 28 November 2018; Revised: 23 Januari 2020; Accepted: 9 Maret 2020

Abstract

Processing of waste in Jepara as a city of carving is still very lacking, mistakes in managing will cause harm to the environment and society, causing damage to the environment for example environmental pollution. So far, furniture factory wastes have the potential to be developed into handicrafts that are worth selling, one of which is children's playground equipment. The target of this service program is that there are two partners, namely: A productive partner, PT ERNALIM. This partner helps the implementing team to process waste from carved furniture. Participants from the first partner are 4 employees. To utilize this wood waste, we invite these partners to make children's game tools in the form of puzzles. The second partner is a partner as a form of continued utilization of waste, namely TK TARBIYATUL ATHFAL Muslimat NU in Pecangaan Jepara. This puzzle is in the form of puppets, namely punakawan consisting of semar, gareng, pethruk and bagong. This educational game counseling was received by teachers and children of TK Tarbiyatul Athfal. They were very enthusiastic in this counseling activity considering that the puzzle used was not usual. This team introduced Indonesian culture from an early age through puppet-shaped puzzle games. This activity contributes to the world of education to improve creativity skills in solving problems composing images.

Keywords: *wood waste; puppet puzzles; culture; early childhood.*

Abstrak

Pengolahan limbah di Jepara sebagai kota ukir masih sangat kurang, kesalahan dalam mengelola akan menyebabkan berbahaya bagi lingkungan dan masyarakat, sehingga menyebabkan kerusakan lingkungan contoh pencemaran lingkungan. Selama ini limbah pabrik mebel mempunyai potensi untuk dikembangkan menjadi kerajinan tangan yang bernilai jual salah satunya alat permainan anak. Sasaran program pengabdian ini ada dua mitra yaitu : Mitra yang produktif yaitu PT ERNALIM. Mitra ini membantu tim pelaksana untuk mengolah limbah dari mebel ukir. Peserta dari mitra pertama yaitu 4 orang karyawan tersebut. Untuk memanfaatkan limbah kayu ini kami mengajak mitra tersebut untuk membuat alat permainan anak-anak berupa *puzzle*. Mitra yang kedua adalah mitra sebagai bentuk kelanjutan pemanfaatan limbah yaitu TK TARBIYATUL ATHFAL Muslimat NU di Pecangaan Jepara. *Puzzle* ini berbentuk wayang yaitu punakawan terdiri dari semar, gareng, pethruk dan bagong. Penyuluhan game edukasi ini diikuti oleh guru dan anak-anak TK Tarbiyatul Athfal. Mereka sangat antusias dalam kegiatan penyuluhan ini mengingat *puzzle* yang digunakan adalah bukan biasanya. Dari Tim ini mengenalkan budaya Indonesia sejak dini melalui game *puzzle* berbentuk wayang. Kegiatan ini memberikan kontribusi pada dunia pendidikan untuk

Pemanfaatan Limbah Kayu Melalui *Puzzle* Wayang sebagai Media Pengenalan Budaya untuk Anak Usia Dini

Nusrotus Sa'idah, Yushinta Eka Farida, Jati Widagdo

meningkatkan kreativitas ketrampilan dalam memecahkan masalah menyusun gambar.

Kata Kunci: limbah kayu; *puzzle* wayang; budaya; anak usia dini.

A. PENDAHULUAN

Kemajuan pesat dibidang teknologi sangat berkembang dalam berbagai bidang yang berdampak pada kehidupan manusia termasuk pendidikan. Pendidikan ini sangat penting dalam kemajuan sumber daya manusia. Pentingnya pendidikan ini tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan pendidikan manusia dapat menggali potensi dan ketrampilan untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Menurut Murjiono dalam (Maratus Shaleha dkk, 2015) menyatakan pendidikan sangat diperlukan mulai dari anak usia dini hingga dewasa. Anak usia dini merupakan sosok yang baru mengalami suatu proses perkembangan bagi kehidupan selanjutnya. Jadi pendidikan anak usia dini perlu diperhatikan karena fase-fase perkembangan dan fundamental selanjutnya. Pembelajaran anak usia dini perlu adanya proses pemberian rangsangan, perkembangan pada anak agar memiliki kesiapan dan memasuki pendidikan selanjutnya.

Salah satu aspek perkembangan pendidikan anak usia dini yaitu sosial emosional, aspek mempengaruhi perkembangan lainnya. dengan adanya aspek sosial emosional ini siswa mudah berinteraksi serta mengembangkan aspek perkembangan bahasa, kognitif, motorik dan moral. Oleh karena itu guru perlu memahami perkembangan sosial emosional anak (Maratus Shaleha dkk, 2015). Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) dalam

memperoleh pendidikan. masa ini anak mulai mengenali berbagai macam fakta bagi perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif, bahasa dan sosialnya (Rahmawati, 2012). Masa digital ini anak usia dini sudah mengenal banyak elektronik digital misalnya *handphone*. Anak kurang berinteraksi dengan yang lain, selalu ingin menang sendiri (egosentrisme), bersifat agresif, cepat marah dan anak suka bertengkar. oleh karena itu perlu adanya kontrol pada aspek sosial emosional anak sehingga dapat mengendalikan siswa serta menghindari hal-hal yang menimbulkan berbagai masalah sosial emosional dengan yang lain. Anak usia dini belum banyak mengenal wayang yang merupakan kesenian asli dari Indonesia padahal merekalah yang akan melanjutkan untuk melestarikan budaya bangsa ini.

Salah satu ciri khas kebudayaan bangsa Indonesia khususnya berada di tanah Jawa adalah kebudayaan wayang. Saat ini keberadaan kebudayaan wayang sudah mulai menurun apalagi untuk anak-anak usia dini maupun sekolah dasar. Wayang merupakan salah satu sumber belajar dalam menyampaikan pendidikan budi luhur bagi anak usia dini. pertunjukan wayang banyak mengandung pesan moral dalam bentuk *sanepa*, *piwulang*, dan *pituduh* dapat di hubungkan dengan kehidupan manusia untuk mencapai kehidupan yang damai (Purwanto & Yuliana, 2016). Kebudayaan merupakan cerminan karakter bangsa. pada anak usia dini akan tumbuh dan berkembang pada lingkungan tertentu dan membentuk budaya yang mempengaruhinya. kebudayaan merupakan aspek penting yang perlu diterapkan pada anak usia dini karena kebudayaan menentukan pola pandang manusia (Rahmawati, 2012). Seni wayang merupakan kearifan lokal yang bermanfaat dalam membangun karakter dan jati diri

bangsa melalui penggambaran tokoh dalam wayang (Fajrie, 2013).

Salah satu kendala dalam menyampaikan pembelajaran yang efektif dan inovatif ini menjadi tantangan bagi guru untuk menghasilkan *output* yang berkualitas. Media pembelajaran yang dapat dibuat oleh guru salah satunya adalah media pembelajaran *puzzle*. Menurut (Antari Ayuning Arsi, 2017) menyatakan dalam pembelajaran untuk anak usia dini, permainan merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini karena anak usia dini masih mempunyai ketertarikan atau senang bermain yang sesuai dengan kematangan jiwanya sehingga belajar sambil bermain (*playing by learning*). Permainan *Puzzle* dapat mengembangkan kecerdasan motorik, visual dan spasial anak, dan sebagainya

Banyak mainan sekarang ini yang semakin kreatif, mahal dan beraneka macam. Tentunya hal ini akan banyak membuat orang tua bingung. Banyak mainan yang dibuat oleh pabrik yang sebetulnya kurang berfaedah bagi anak-anak karena sebenarnya alat bermain hanyalah alat bantu saja bagi seorang anak dan bukan merupakan indikator mutlak untuk anak berkembang lebih baik. Jadi mahal dan murahnya alat mainan bukanlah merupakan indikator. Anak akan dapat bermain dengan manfaat yang besar apabila orang tua dapat mengetahui sisi kegunaannya mainan tersebut. Melihat perkembangan zaman sekarang, anak-anak sudah dimanjakan dengan permainan masa kini yang berbasis teknologi, seperti Playstation, iPad, Xbox, tablet, dan lain-lain. Meskipun permainan ini sangat menjamur tapi tidak kalah dengan permainan non elektronik seperti mobil-mobilan, *puzzle*, dan boneka. Mainan non elektronik memiliki kelebihan dibanding dengan elektronik yaitu meningkatkan interaksi siswa, berkomunikasi, berorganisasi dengan teman sebayanya, menstabilkan emosi anak, dan membentuk rasa percaya diri (Fallis, 2013).

Memperhatikan dari kunjungan tim pelaksana menemukan keadaan pembelajaran

yang belum maksimal karena fasilitas belajar yang belum memadai, pola pikir guru yang belum kreatif dalam mengembangkan pembelajaran. Oleh karena itu kami dari tim pelaksana memberikan pengalaman mengenai pelatihan *problem solving* dengan memanfaatkan limbah kayu sebagai media belajar. Alat permainan edukatif kelanjutannya dipilih untuk meningkatkan kompetensi pedagogis khususnya kreativitas kader-kader PAUD. Alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas dan kecerdasan anak.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Pelaksanaan program pengabdian ini dilaksanakan pada dua mitra yaitu mitra PT Ernalim dan TK Tarbiyatul Athfal Muslimat NU. Adapun langkah metode pelaksanaan sebagai berikut:

Mitra I: Pendampingan pada PT Ernalim dengan mendesain produk *puzzle* wayang

Pada tahap ini memberikan pengetahuan, perencanaan dan pemanfaatan limbah kayu sebagai alat permainan edukatif. langkah dalam mendesain produk *puzzle* wayang dilakukan dengan pemilihan bahan limbah yang akan digunakan, pemotongan bentuk sesuai dengan gambar wayang, perakitan bentuk dan penempelan stiker wayang pada kayu.

Mitra II: Sosialisasi penggunaan *puzzle* wayang sebagai pengenalan budaya untuk siswa PAUD

Sosialisasi ini dilakukan bersama guru TK Tarbiyatul Athfal terkait *problem solving* penggunaan *puzzle* wayang dalam pembelajaran. setelah dilakukan sosialisasi pada guru dilanjutkan implementasi penggunaan *puzzle* wayang pada pembelajaran dalam mengenalkan budaya Indonesia pada siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan pengabdian ini pemanfaatan limbah kayu dari pabrik ukir PT Ernalim berjalan dengan baik dengan beberapa tahapan yaitu: (1) memilih bahan pokok yang digunakan, (2) proses

Pemanfaatan Limbah Kayu Melalui *Puzzle* Wayang sebagai Media Pengenalan Budaya untuk Anak Usia Dini

Nusrotus Sa'idah, Yushinta Eka Farida, Jati Widagdo

pengemalan, (3) penghalusan pola, (4) pengeleman dan pengetaman, serta (5) pembentukan *puzzle*.

Pada tahap Pemilihan Bahan yaitu memilih bahan limbah dari hasil kerajinan meubel. Limbah kayu yang dipilih berukuran sekitar 15 cm dan tebal sekitar 5 sampai 7 cm. Kemudian membuat pola dari kertas manila yang di bentuk persegi, persegi panjang dan segitiga. Limbah kayu dibentuk sesuai dengan ukuran pola.



Gambar 1. Pemilihan Bahan dari Limbah Kayu

Tahap kedua yaitu pengemalan, dalam kegiatan ini pola dibentuk dalam potongan kecil-kecil yang sesuai dengan pola besar. Pola kecil ini berbentuk segitiga dan persegi panjang.



Gambar 2. Pembentukan Pola Wayang

Penghalusan pola merupakan lanjutan dari tahap pengemalan, pada tahap ini pola dihaluskan dengan alat. selanjutnya adalah pengeleman dan pengetaman. Kemudian tahap terakhir adalah pembentukan *puzzle*. Hasil akhir dari pembentukan *puzzle* yaitu ditempel stiker yang berbentuk wayang punakawan yang sesuai dengan pola. Untuk selanjutnya produk akhir dari *puzzle* ini dibuat *game* edukasi untuk anak-anak TK

Tarbiyatul Athfal Muslimat NU Desa Ngeling pecangaan Jepara.



Gambar 3. Pengemalan dan Penghalusan Pola



Gambar 4. Penempelan Stiker dan Produk Jadi *Puzzle* Wayang

Kegiatan kedua yakni memberikan penyuluhan pada guru dan main bersama siswa-siswa TK Tarbiyatul Athfal Muslimat NU di Desa Ngeling Pecangaan Jepara. Kegiatan yang dilakukan adalah penyuluhan mengenai permainan edukatif berupa *puzzle*. Penyuluhan ini disampaikan di satu kelas mengingat waktu dan produk yang dihasilkan terbatas. implementasi pengenalan budaya melalui *puzzle* wayang ini diharapkan untuk meningkatkan cinta budaya dan mengenalkan pada siswa sejak usia dini. Berikut gambar 4 merupakan kegiatan pengenalan budaya wayang dalam pembelajaran.



Gambar 4. Implementasi Pembelajaran Menggunakan *Puzzle* Wayang di TK Tarbiyatul Athfal Pecangaan Jepara

Penyuluhan ini disampaikan di satu kelas mengingat waktu dan produk yang dihasilkan terbatas. Permainan ini selain menyenangkan bagi anak juga meningkatkan ketrampilan anak dalam memecahkan masalah, dalam hal ini merangkai pola dari gambar berbentuk wayang. Mengenalkan budaya Indonesia sejak dini sangat penting karena hal ini merupakan salah satu

partisipasi kita dalam melestarikan budaya Indonesia.

Puzzle dari bahan limbah kayu ini sangat kuat dan tidak berbahaya bagi anak-anak. Lem dan bahan cat juga terjamin untuk kesehatan anak. Kegiatan sangat disambut positif oleh para guru dan juga anak-anak sangat antusias untuk mengikuti penyuluhan dan bermain bersama. Gambar wayang yang kami tampilkan ini adalah punakawan yaitu; semar, gareng, pethruk dan gareng. Kegiatan ini berlangsung sekitar satu jam bersama anak-anak untuk bermain membongkar *puzzle* untuk dirangkai menjadi gambar yang rapi.

Meski dari kegiatan ini dikatakan sukses, yang ditandai dengan antusiasnya para karyawan untuk mitra I dan para guru beserta anak-anak TK untuk mitra II yang diberikan oleh Tim tetapi ada juga sisi kelemahan. Mitra I hasil produk *puzzle* yang dibuat ada produk yang tidak pas dengan ukuran pola. Dari mitra II yaitu waktu yang sangat singkat kami dari tim hanya memberikan penyuluhan satu kelas dalam waktu satu jam.

D. PENUTUP

Simpulan

Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa terbentuk tim kreatif dari karyawan PT Ernalim untuk mengolah limbah ,tim dengan mitra pertama memberikan penyuluhan mengenai pengolahan limbah untuk menjadi produk *game* edukasi “satu set *puzzle* berbentuk wayang punakawan”, serta guru dan siswa TK Tarbiyatul Athfal Desa Ngeling Pecangaan Jepara antusias dalam mengikuti penyuluhan pengenalan budaya indonesia sejak dini melalui *game puzzle* berbentuk wayang punakawan.

Saran

Saran yang diberikan adalah kegiatan ini dapat dukungan bukan hanya karyawan pabrik tetapi masyarakat juga dapat mengeksplorasi kreativitas dalam bidang desain produk. Selain itu, perlu adanya kerja

sama dengan dinas terkait dalam penyuluhan ini sehingga acara dapat berjalan secara kontinu.

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini kami ucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam terlaksananya pengabdian ini. Ucapan terima kasih ini kami sampaikan kepada Rektor UNISNU melalui Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UNISNU yang telah memfasilitasi pengabdian masyarakat ini sehingga dapat berjalan dengan lancar. Tak lupa mitra kami dari PT Ernalim dan TK Tarbiyatul Athfal Desa Ngeling Pecangaan yang telah memberikan kesempatan pada tim untuk belajar bersama serta meluangkan waktunya pada kami. Harapan kami penelitian ini memberikan manfaat kepada segala pihak yang membutuhkan dan terkait dengan peningkatan dalam pembelajaran.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Antari Ayuning Arsi. (2017). *Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru SD/MI di Kebumen. Jurnal UNNES.*
- Fajrie, N. (2013). *Media Pertunjukan Wayang Untuk Menumbuhkan Karakter Bangsa* (pp. 218–233). Surakarta: UMS.
- Maratus Shaleha dkk. (2015). Penerapan Metode Bermain Peran Berbantuan Media Wayang untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B2 TK Kumara Jaya Denpasar Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1).
- Purwanto, E., & Yuliana, M. E. (2016). Penerapan animasi pertunjukan wayang sebagai media pendidikan budi pekerti dan memperkenalkan budaya bangsa kepada anak usia dini. *Jurnal Sainstech*, 1(6), 21–31.
- Rahmawati, Y. (2012). Pengenalan Budaya Melalui Ber cerita untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 72–78.