

KEGIATAN MEMBUAT PLAYDOUGH DENGAN MELIBATKAN PESERTA DIDIK DALAM RANGKA MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN

Gina Kania^{1*}, Yudi Wahyu Widiana², Nurlela Sabilah³

^{1,2,3}PIAUD, STIT Rakeyan Santang, Indonesia

ginakania30@gmail.com, yudiwahyu@gmail.com, nurlelasabilah@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Pembelajaran di TKQ Al-Barokah masih menggunakan metode klasikal, dan alat permainan edukatif yang digunakan masih sangat sederhana dan belum bervariasi. Hal ini yang menjadi alasan pentingnya dilakukan pengabdian masyarakat. Tujuan pengabdian yakni untuk menambah keberagaman alat permainan edukatif di TKQ Al-barokah sehingga dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih optimal. Metode pengabdian yang dilakukan yakni dengan melakukan sosialisasi, dan praktikum pada para peserta didik. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan terlihat bahwa peserta didik terlihat antusias dan senang melakukannya. Kegiatan ini menstimulasi aspek-aspek perkembangan AUD, yaitu motorik kasar pada kegiatan meremas-remas adonan yang akan menjadi pasir kinetik, mengenal warna, mengenal benda cair, mengenal tekstur pada saat pencampuran minyak ke dalam adonan tepung beras dan mengenal bentuk serta mengenal besar kecil pada saat peserta didik mencetak pasir kinetik/pasir ajaib.

Kata Kunci: Permainan Edukatif; Peserta didik; Pembelajaran.

Abstract: Learning at TKQ Al-Barokah still uses classical methods, and the educational game tools used are still very simple and not varied. This is the reason for the importance of community service. The purpose of the service is to increase the diversity of educational game tools at TKQ Al-barokah so that the learning process can be carried out more optimally. The service method used is by conducting outreach and practicum for students. Based on the results of the implementation of the activity, it can be seen that students look enthusiastic and happy to do it. This activity stimulates aspects of AUD development, namely gross motor skills in the activity of kneading dough that will become kinetic sand, getting to know colors, getting to know liquids, getting to know texture when mixing oil into rice flour dough and getting to know shapes and getting to know the size of the dough. when students print kinetic sand / magic sand.

Keywords: Educational Games; Learners; Learning.

Article History:

Received: 03-12-2022

Revised : 07-12-2022

Accepted: 01-01-2023

Online : 31-01-2023

A. LATAR BELAKANG

Media Playdough Playdough adalah adonan mainan dalam kamus Bahasa Inggris play yang artinya bermain, dan dough yang artinya adonan, atau plastisin yang bentuk modern dari mainan tanah liat, playdough mainan yang aman yang terbuat dari bahan tepung terigu dengan campuran air, minyak, garam dan berbagai perwarna makanan. kata media berasal dari Bahasa Latin medius secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau pengantar.

Menurut Gerlach dan Elly sebagaimana yang dikutip oleh (Hanafiah, 2022), bahwasannya media bisa dapat dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang dapat membangun koordinasi yang mampu membuat siswa memperoleh pengetahuannya, keterampilan atau sikap. Sedangkan playdough adalah merupakan salah satu alat permainan edukatif yang aman untuk anak dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Melalui permainan playdough anak akan mendapatkan pengalaman langsung, anak dapat menggunkan tangan dan peralatan untuk membentuk adonan melalui pengalaman tersebut, sehingga anak-anak dapat mengembangkan koordinasi mata, ketangkasan tangan serta dapat meningkatkan kreativitasnya melalui media playdough pada saat anak membentuk menggunakan media playdough.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 berbunyi : Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk menjadikan anak yang dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga anak dapat tumbuh dengan optimal dan dapat mempersiapkan diri untuk memasuki pendidikan dasar atau jenjang berikutnya. Menurut (Tanjung, 2022) bahwa untuk dapat mencapai tujuan dari pendidikan tersebut salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran yaitu adanya motivasi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Menurut (Arifudin, 2021) yang menyatakan bahwa Anak usia dini merupakan anak dengan usia 0-6 tahun. Beberapa orang menyebut fase ini adalah masa golden age karena masa inilah dimana mereka sangat menentukan seperti apa mereka kelak ketika dewasa, baik dari segi fisik, mental maupun dari segi kecerdasannya. Anak Usia Dini ini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dapat dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Menurut (Ulfah, 2022) bahwa usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, dan pematangan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, dan bertahan.

Secara umum proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak implementasinya sangatlah lebih menekankan pada bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain dan bermain adalah bekerja bagi anak (Apiyani, 2022). Sehingga terkesan bahwa bermain merupakan kebutuhan mutlak bagi anak dan bermain merupakan sarana yang efektif dalam upaya pengembangan motivasi belajar anak usia dini, hal ini dapat dipahami secara kasat mata dalam kehidupan sehari-hari dimana konsep bermain yang mempunyai nilai edukasi yang diberikan kepada anak harus merangsang daya imajinasi dan daya pada kecerdasan karena bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Misalnya menggunakan metode bermain peran atau pura pura bermain pura pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu bercakap atau bertingkah berpura-pura bertingkah laku, seperti benda tertentu atau situasi tertentu.

Menurut (Ulfah, 2021) bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Menurut (VF Musyadad, 2022) bahwa masa usia dini ini adalah masa dimana anak sangat menentukan bagi perkembangannya dan pertumbuhan anak selanjutnya karena merupakan masa peka dan masa emas dalam kehidupan anak. Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui pendidikan inilah orang akan mampu bekerja efektif dan efisien yang mampu memperoleh dan mengelola sumber daya alam secara efektif sehingga kehidupannya akan menjadi lebih baik. Oleh karena itu pemerintah berusaha meningkatkan kualitas pendidikan melalui jenjang yang dasar yaitu, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga ke perguruan tinggi.

Menurut (Sofyan, 2020) yang mengemukakan bahwa keberhasilan pelaksanaan suatu program pendidikan sangat tergantung pada pengelolaan sumber belajar. Guru hendaknya mempunyai kemahiran dalam mengelola pembelajaran. Pengelolaan adalah merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam setiap kegiatan. Pentingnya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang senantiasa mendapatkan perhatian dari pengelola taman kanak-kanak. Menurut (Supriani, 2022) bahwa keberhasilan guru dalam mengembangkan aspek yang dimiliki anak tidak lepas dari kemampuannya dalam mengelola alat permainan khususnya alat permainan edukatif.

APE (Alat Permainan Edukatif) merupakan sarana pendukung pembelajaran di sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). APE terdiri dari APE luar dan APE dalam, APE luar terdiri dari ayunan, jungkat jungkit dan lain sebagainya, sedangkan APE dalam terdiri dari puzzle, leggo, balok kayu dan lain sebagainya. Dengan bermain APE biasanya anak akan merasa senang, kegiatan bermain mereka lebih bermakna, membangun daya imajinasi dan mereka tidak cepat jenuh/bosan di kelas.

Di TKQ Al-Barokah, di desa setempat dan kami lihat pembelajarannya masih menggunakan metode klasikal, kami pun melihat peserta didiknya merasa haus pembelajaran yang bertema belajar sambil bermain, sehingga kami terpikir untuk mengajak peserta didik belajar sambil bermain dengan membuat pasir kinetik/pasir ajaib. Selanjutnya kami meminta izin kepada kepala sekolah dan guru kelas untuk mengajak peserta didik membuat APE dari bahan-bahan yang ada di rumah, yang biasa dijumpai di dapur.

Berdasar latar belakang yang ada, dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi oleh mitra TKQ Al-Barokah pembelajarannya masih menggunakan metode klasikal, dan alat permainan edukatif yang digunakan masih sangat sederhana dan belum bervariasi. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk menambah keberagaman alat permainan edukatif di TKQ Al-barokah sehingga dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih optimal.

Lembaga Pendidikan anak usia dini yang menjadi target dalam pelaksanaan kegiatan Pemberdayaan Kepada Masyarakat adalah 1 (satu) Lembaga TKQ, yaitu TKQ Al-barokah yang beralamat di dusun Babakan Cikonju RW 04 Desa Kutapohaci Kecamatan Ciampel Karawang. Luaran yang akan dihasilkan dari kegiatan pengabdian ini adalah satu paket pengadaan alat peraga edukatif (APE), keterlibatan siswa TKQ

dalam pembuatan alat peraga edukatif (APE), pemberian Reward kepada siswa, dan publikasi ilmiah pada jurnal.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan program pengabdian masyarakat yang dilakukan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kegiatan membuat playdough dengan melibatkan peserta didik dilakukan dengan beberapa tahapan pelaksanaan program, yaitu sebagai berikut:

Tahapan awal

Pada tahapan ini menurut (Arifudin, 2020) bahwa dalam rangka mempersiapkan seluruh kegiatan dari pengabdian kepada masyarakat. Tim PkM melakukan semua persiapan untuk pelaksanaan kegiatan, dimulai dari mencatat jumlah dan kesiapan peserta atau mitra yang akan mengikuti pelatihan untuk memudahkan komunikasi dan pembagian materi sebelum dan selama pelatihan. Selain itu pada tahap ini tim PkM mempersiapkan materi powerpoint tentang kegiatan membuat playdough dengan melibatkan peserta didik dalam rangka mengoptimalkan pembelajaran yang akan disampaikan mulai dari pengenalan, manfaat, cara membuat hingga cara menggunakannya.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini menurut (Hanafiah, 2021) bahwa seluruh aktifitas-aktifitas dari pengabdian masyarakat sesuai dengan tahapan awal. Tahapan ini dilakukan penyampaian Materi baik itu cara membuat hingga cara menggunakannya. Tahapan penyampaian materi dilakukan dengan cara presentasi menggunakan powerpoint, setelah itu Tim PkM menjelaskan dan menunjukkan langkah-langkah membuat dan menggunakan playdough dengan melibatkan peserta didik dalam rangka mengoptimalkan pembelajaran. Setelah itu dilakukan bimbingan latihan/praktek, dimana sebelum dimulainya kegiatan peserta (mitra) telah diberikan informasi terlebih dulu terkait rencana kegiatan dengan menjelaskan secara perlahan dan bertahap setiap langkahnya agar peserta kegiatan dapat memahami dan mengikuti dengan mudah.

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini menurut (Tanjung, 2020) bahwa merupakan tahapan dalam rangka menilai sejauh mana pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dan indikator ketercapaian kegiatan yang dirasakan oleh masyarakat. Tahapan ini tim PkM melakukan evaluasi atas pelaksanaan kegiatan dengan menyebarkan angket menggunakan kertas biasa yang terdiri dari beberapa pertanyaan berkaitan dengan perkembangan kemampuan dan respon peserta atau mitra sebagai peserta dalam menggunakan playdough dengan melibatkan peserta didik dalam rangka mengoptimalkan pembelajaran. Hasil evaluasi juga diperkuat dengan dilakukannya wawancara oleh Tim PkM kepada masing-masing peserta.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari pengabdian masyarakat dengan program pendampinga kegiatan membuat playdough dengan melibatkan peserta didik dalam rangka mengoptimalkan pembelajaran di TKQ Al-Barokah Dusun Cikonju RW 04 Desa

Kutapohaci Kecamatan Ciampel Kabupataen Karawang dapat dijelaskan hasil dan luaran program serta dampaknya terhadap perubahan mitra selama proses pendampingan ini.

Kegiatan pengabdian terhadap masyarakat melalui kegiatan PKM ini di bidang pendidikan dilakukan mulai dari hari Rabu 1 September 2021 sampai Kamis 30 September 2021 dengan tuntutan waktu yang harus ditempuh adalah 120 jam. Pandemi tidak menghalangi dan mengurangi semangat mahasiswa dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Bila kegiatan pendidikan dan pengajaran yang dilakukan, begitu pun dengan kegiatan Kuliah Kerja Nyata yang diadakan oleh kampus Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyyah Rakeyan Santang Karawang. Selama ini kegiatan Kuliah Kerja Nyata atau yang biasa disebut PKM mengharuskan mahasiswa untuk berbaur dengan warga sekitar tempat PKM dilaksanakan, kegiatan PKM berbeda dimana pelaksanaannya dilakukan secara optimal dengan selalu menjaga protokol kesehatan (Prokes) yaitu dengan menerapkan selalu memakai masker.

Adapun program PKM yang dilaksanakan sesuai dengan program yang telah disusun dari awal hingga akhir, mulai dari program wajib sampai program pilihan semuanya dapat dilaksanakan dan dilakukan dengan lancar dan tidak ada halangan. Dikarenakan sudah bisa berinteraksi langsung dengan masyarakat dengan jumlah waktu yang lama karena adanya social distancing. Pelaksanaan program yang penulis lakukan yaitu program PKM di bidang pendidikan sesuai dengan yang telah kampus tentukan yaitu memilih sekolah mulai dari TK/PAUD- SMA/SMK, target dalam PKM di bidang Pendidikan ini jatuh pada TKQ Al-Barokah Dusun Cikonju RW 04 Desa Kutapohaci Kecamatan Ciampel Karawang. Alasan memilih TKQ Al-Barokah tersebut karena, lembaga tersebut berada sesuai dengan Program studi dari Mahasiswa yaitu Program Studi PIAUD.

Hasil dari kegiatan pengabdian ini berupa pendampingan siswa melalui kegiatan pembuatan alat peraga edukatif (APE) yang dilaksanakan dosen dan mahasiswa PKM di lembaga TKQ Al-Barokah di RW 04 Dusun Cikonju Desa Kutapohaci Ciampel, Karawang. Kegiatan membuat alat peraga edukatif (APE) di kelas ini merupakan kegiatan dalam PKM STIT Rakeyan Santang yang dilaksanakan antara dosen dan mahasiswa sebagai upaya pelaksanaan pengabdian terhadap masyarakat di perguruan tinggi. Kegiatan membuat alat peraga edukatif (APE) ini yang dilakukan tetap dengan mematuhi protokol kesehatan yang ada. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan banyak manfaat, wawasan dan pengetahuan kepada anak-anak di TKQ Al-Barokah, terutama dalam membantu pemberian motivasi siswa dalam belajar mengembangkan kreativitas, menumbuhkan rasa percaya diri, dan mengembangkan kemampuan kerja sama antar siswa. Hal ini sejalan dengan (Sulaeman, 2022) yang mengemukakan bahwa dalam mengoptimalkan proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik memahami.



Gambar 1.1 Kegiatan Pembuatan APE yang melibatkan siswa

Kenyataan empirik memperlihatkan bahwa dalam penggunaan APE lebih umum digunakan pada pelaksanaan kegiatan inti. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan kegiatan dimana kegiatan awal dan akhir lebih didominasi dengan kegiatan bernyanyi dan membaca doa. Saat pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan APE, guru terlebih dahulu menyediakan alat-alat yang dibutuhkan oleh anak saat melakukan kegiatan sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Dalam hal ini guru senantiasa bertindak sebagai fasilitator antara kebutuhan anak dengan bentuk permainan. Setelah menyediakan permainan, guru akan memberikan pemahaman dan penjelasan awal kepada anak mengenai jenis permainan dan fungsi dari alat permainan yang disediakan sehingga sistem pembelajaran akan lebih inovatif dimana guru diharapkan dapat menggunakan alat dan bahan permainan yang mudah didapat. Hal ini sejalan dengan (Arifudin, 2022) yang mengemukakan bahwa seorang guru merupakan vilar penting dalam proses pembelajaran peserta didik untuk dapat memahami setiap proses pembelajaran.

Kegiatan ini terlaksana dengan baik tentunya dengan pengorganisasian yang telah direncanakan sebelumnya. Terdapat bagian-bagian dalam kepanitiaian kegiatan pengabdian masyarakat dan pihak- pihak pada bagian-bagian tersebut berfungsi dengan baik. Hal ini sejalan dengan (Arifudin, 2019) bahwa pelaksanaan program dapat terlaksana dengan baik dengan menggunakan pendekatan manajemen.

Dalam proses evaluasi, dilakukan saat pengabdian berakhir. Kemudian akan dilakukan perbaikan pada pengabdian selanjutnya dengan pengembangan tema pengabdian pada mitra.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan tersebut peserta didik terlihat antusias dan senang melakukannya. Kegiatan ini menstimulus aspek-aspek perkembangan AUD, yaitu motorik kasar pada kegiatan meremas-remas adonan yang akan menjadi pasir kinetik, mengenal warna, mengenal benda cair, mengenal tektkstur pada saat pencampuran minyak ke dalam adonan tepung beras dan mengenal bentuk serta mengenal besar kecil pada saat peserta didik mencetak pasir kinetik/pasir ajaib. Dari kegiatan yang dilaksanakan tersebut

bahkan menginspirasi guru-gurunya untuk melakukan kegiatan ragam main lainnya dengan membuat APE tanpa harus membeli.

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat Allah yang Maha pengasih penulis dapat menyelesaikan karya tulis jurnal pengabdian masyarakat ini dengan sebaik-baiknya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa kerjasama dan bantuan berbagai pihak sangat membantu dalam menyelesaikan jurnal pengabdian masyarakat ini. Oleh sebab itu, di dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya khususnya kepada

1. Ketua STIT Rakeyan Santang, yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik
2. Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) STIT Rakeyan Santang yang telah mengizinkan kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.
3. Ketua Program Studi PIAUD STIT Rakeyan Santang yang telah mengizinkan kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.
4. Kepala Sekolah dan Guru TKQ Al-Barokah, selaku mitra pengabdian
5. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian jurnal pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Apiyani, A. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesian. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 499–504.
- Arifudin, O. (2019). Manajemen Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Perguruan Tinggi. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 3(1), 161–169.
- Arifudin, O. (2020). Pendampingan Peningkatan Inovasi Produk Makanan Khas Subang Jawa Barat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(6), 1094–1106.
- Arifudin, O. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Arifudin, O. (2022). Teacher Personality Competence In Building The Character Of Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(1), 5–12.
- Hanafiah, H. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220.
- Hanafiah, H. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru melalui Supervisi Klinis Kepala Sekolah. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4524–4529.
- Sofyan, Y. (2020). Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta Wilayah LLDIKTI IV. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 10(2), 237–242.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Supriani, Y. (2022). Peran Manajemen Kepemimpinan dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 332–338.
- Tanjung, R. (2020). Pengembangan UKM Turubuk Pangsit Makanan Khas Kabupaten

- Karawang. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 323–332.
- Tanjung, R. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36.
- Ulfah. (2021). Manajemen PAUD Berdaya Saing Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 385–397.
- Ulfah, U. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 153–161.
- VF Musyadad. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941.