

PEMANFAATAN APE (ALAT PERMAINAN EDUKATIF) BAHAN BEKAS KARDUS DALAM LITERASI PEMBELAJARAN ANAK TK DI RA ISLAMIYAH DESA URUNG PANE BERSAMA KKNT MKBM 2022

Sri Rahayu¹, Putri Lidiana Permata Sari², Leli Afridah Sinaga³, Meilinda Siregar⁴

^{1,2,3,4}Ilmu Hukum, Universitas Asahan

Email: ¹srirahayu@gmail.ac.id, ²putrilidiana@gmail.ac.id,

³lelisinaga@gmail.ac.id, ⁴meilindasiregar@gmail.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan bagian dari program Kuliah Kerja Nyata Tematik Merdeka Belajar Kampus Merdeka (KKNT MKBM) 2022 yang dilaksanakan di Desa Urung Pane. Fokus kegiatan adalah pengembangan metode pembelajaran kreatif melalui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) berbahan kardus bekas dalam mendukung literasi anak usia dini di RA Islamiyah. Hasil observasi menunjukkan lima permasalahan utama, yaitu minimnya media pembelajaran edukatif yang variatif, rendahnya inovasi guru dalam mengembangkan media alternatif, kurangnya kesadaran lingkungan terkait daur ulang, keterbatasan dukungan finansial sekolah, serta kurangnya keterlibatan orang tua dalam mendukung literasi anak. Kegiatan dilaksanakan melalui sosialisasi, pelatihan, demonstrasi pembuatan APE, dan simulasi pembelajaran partisipatif. Hasilnya, anak-anak lebih antusias, guru termotivasi mengembangkan media kreatif, serta sekolah memperoleh solusi ekonomis dan ramah lingkungan. Program ini diharapkan berkelanjutan sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini di pedesaan.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Literasi Anak Usia Dini, Kreativitas Guru, Daur Ulang, Pendidikan Inklusif

Abstract

This community service activity is part of the 2022 Thematic Community Service Program (KKNT MKBM) conducted in Urung Pane Village. The program focuses on developing creative learning methods through the use of Educational Play Tools (APE) made from recycled cardboard to support early childhood literacy at RA Islamiyah. Observations identified five main issues: limited availability of varied educational media, low teacher innovation in developing alternative learning tools, lack of environmental awareness on recycling, limited school financial support, and insufficient parental involvement in children's literacy. The program was carried out through socialization, training, demonstration of APE production, and participatory learning simulations. Results showed that children became more enthusiastic, teachers were motivated to create innovative learning media, and schools benefited from an economical and eco-friendly solution. This initiative is expected to be sustainable in improving the quality of early childhood education in rural areas.

Keywords: Educational Play Tools, Early Childhood Literacy, Teacher Creativity, Recycling, Inclusive Education

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitif anak. Salah satu aspek utama yang sangat

menentukan dalam pendidikan usia dini adalah penguatan literasi dasar, meliputi pengenalan huruf, angka, warna, serta bentuk. Namun demikian, praktik pendidikan di lapangan, khususnya pada lembaga PAUD yang berada di

daerah pedesaan seperti RA Islamiyah Desa Urung Pane, masih menghadapi sejumlah keterbatasan. Kendala tersebut mencakup keterbatasan fasilitas, minimnya media pembelajaran yang bervariasi, hingga rendahnya kesempatan pelatihan bagi tenaga pendidik dalam mengembangkan inovasi pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal dan diskusi yang dilakukan bersama para guru RA Islamiyah, diketahui bahwa media pembelajaran yang tersedia masih sangat terbatas dan cenderung monoton. Banyak guru hanya mengandalkan buku ajar dan metode ceramah, tanpa didukung oleh penggunaan alat permainan edukatif (APE) yang mampu menarik minat dan perhatian anak. Kondisi ini berdampak pada kurangnya variasi dalam proses pembelajaran, padahal anak usia dini membutuhkan pendekatan belajar yang aktif, konkret, menyenangkan, dan berbasis pengalaman langsung agar potensi mereka dapat berkembang secara optimal.

Di sisi lain, potensi pemanfaatan sumber daya lokal sebenarnya cukup besar. Limbah kardus dan bahan bekas lain yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar seringkali hanya menjadi sampah yang tidak bernilai. Padahal, kardus memiliki karakteristik yang mudah diperoleh, mudah dibentuk, serta dapat diolah menjadi berbagai alat permainan edukatif yang fungsional dan menarik bagi anak-anak. Pemanfaatan bahan sederhana ini tidak hanya mampu menciptakan media pembelajaran alternatif yang murah dan praktis, tetapi juga dapat mendukung perkembangan literasi anak secara lebih kreatif dan interaktif.

Selain keterbatasan media pembelajaran, tantangan lain yang dihadapi adalah rendahnya kapasitas guru dan orang tua dalam hal kreativitas mengolah media sederhana serta membangun suasana belajar yang lebih aktif. Rendahnya literasi digital dan kurangnya pelatihan berkelanjutan bagi guru membuat mereka cenderung pasif dalam berinovasi di kelas. Begitu pula dengan orang tua yang sebagian besar belum memiliki kesadaran penuh tentang pentingnya keterlibatan mereka dalam mendukung proses pembelajaran anak di rumah. Faktor sosial-ekonomi masyarakat yang relatif menengah ke bawah juga memperkuat situasi ini. Akses terhadap mainan edukatif berbasis teknologi maupun media pembelajaran

komersial yang berkualitas sulit dijangkau karena keterbatasan biaya, sehingga anak-anak kehilangan kesempatan belajar melalui media modern yang variatif.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan sebuah pendekatan yang lebih ekonomis, kontekstual, namun tetap efektif dan menyenangkan untuk mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKNT MKBM tahun 2022 kemudian melahirkan gagasan untuk memanfaatkan APE berbahan dasar kardus bekas sebagai solusi yang tepat. Program ini tidak hanya berfungsi sebagai upaya mendaur ulang limbah menjadi alat pembelajaran edukatif yang berguna, tetapi juga menjadi sarana transfer pengetahuan kepada guru, orang tua, dan anak-anak mengenai pentingnya literasi melalui metode bermain.

Pemanfaatan APE berbahan kardus memiliki sejumlah keunggulan. Alat permainan edukatif ini dapat dibuat dengan biaya yang sangat murah dan mudah, sesuai dengan kondisi sosial-ekonomi masyarakat setempat. Kehadirannya mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui permainan interaktif yang lebih menyenangkan. Selain itu, proses pembuatan dan penggunaan APE juga mendorong kreativitas guru dan siswa untuk terus mengembangkan media pembelajaran dari sumber daya yang ada di sekitar mereka. Lebih jauh lagi, kegiatan ini mendidik masyarakat mengenai kepedulian lingkungan melalui praktik daur ulang, sehingga tercipta kesadaran kolektif untuk lebih bijak dalam memanfaatkan limbah.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya menjadi solusi bagi kebutuhan pendidikan anak usia dini, tetapi juga berperan dalam membangun kesadaran lingkungan, meningkatkan partisipasi guru serta orang tua, dan menumbuhkan kemandirian sekolah dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Analisis situasi ini menjadi dasar kuat bagi pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan pembuatan APE dari kardus bekas, sebagai bentuk nyata kontribusi mahasiswa kepada masyarakat dalam rangka mewujudkan pendidikan yang inklusif, kreatif, dan berkelanjutan.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis dengan pendekatan partisipatif, edukatif, dan aplikatif, sehingga tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu membangun kesadaran, keterampilan, serta keberlanjutan manfaat dalam jangka panjang. Pada tahap awal, dilakukan analisis kebutuhan mitra melalui observasi lapangan dan wawancara dengan pihak terkait, seperti kepala desa, perangkat sekolah, guru, dan orang tua peserta didik, untuk memahami kondisi sosial, tingkat literasi, serta kebiasaan masyarakat setempat. Berdasarkan hasil analisis tersebut, tim mahasiswa bersama dosen pembimbing menyusun perencanaan teknis kegiatan yang meliputi konsep, tujuan, materi penyuluhan, media pendukung, serta pembagian peran dalam pelaksanaan.

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan secara langsung di lokasi mitra dengan metode interaktif agar masyarakat tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan turut aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan disampaikan melalui penyuluhan, diskusi kelompok, tanya jawab, serta demonstrasi praktik langsung, misalnya pembuatan alat permainan edukatif (APE) dari kardus bekas. Untuk memperkuat pemahaman, tim menyediakan media edukatif berupa leaflet, poster, video singkat, serta contoh produk APE yang dapat digunakan kembali oleh guru maupun orang tua, sekaligus membuka ruang pendampingan informal bagi peserta.

Monitoring dan evaluasi dilakukan untuk menilai kelancaran kegiatan serta pemahaman peserta, baik dari segi proses maupun substansi. Evaluasi dilaksanakan melalui tanya jawab, kuesioner sederhana, dan observasi terhadap hasil praktik, bahkan diupayakan tindak lanjut berupa kunjungan ulang guna melihat penerapan materi. Seluruh rangkaian kegiatan didokumentasikan dalam bentuk foto, video, dan catatan lapangan, yang tidak hanya berfungsi sebagai bukti pertanggungjawaban, tetapi juga sebagai bahan laporan, publikasi, serta evaluasi untuk pengembangan program pengabdian di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian masyarakat oleh mahasiswa KKNT MBKM tahun 2022 di RA Islamiyah, Desa Urung Pane, berfokus pada pemanfaatan bahan bekas, khususnya kardus, untuk dijadikan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai penunjang literasi anak usia dini. Kegiatan ini dilatarbelakangi keterbatasan fasilitas pendidikan, terutama dalam penyediaan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Pelaksanaan program berhasil memberikan dampak positif bagi siswa, guru, maupun masyarakat. RA Islamiyah kini memiliki berbagai APE dari kardus, seperti puzzle alfabet, kartu kosakata, papan berhitung, hingga permainan mencocokkan gambar, yang sederhana, murah, tetapi edukatif dan menarik. Kehadiran APE membuat pembelajaran lebih variatif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga anak-anak lebih antusias, aktif, dan terlatih dalam kemampuan kognitif, motorik, serta sosial.

Guru juga mendapatkan pelatihan pembuatan APE, sehingga lebih kreatif dalam mengembangkan media belajar sederhana yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, orang tua dan masyarakat turut dilibatkan melalui pengumpulan bahan bekas dan gotong royong, yang menumbuhkan kesadaran bersama akan pentingnya pendidikan anak dan peran mereka dalam mendukung tumbuh kembang anak.

Program ini juga memberikan edukasi tentang nilai daur ulang dan kepedulian lingkungan, dengan memanfaatkan barang bekas menjadi media belajar bernilai guna. Kesadaran terhadap prinsip keberlanjutan pun semakin tertanam baik pada anak-anak maupun masyarakat sekitar.

Seluruh rangkaian kegiatan didokumentasikan dalam laporan, foto, video, dan panduan praktis pembuatan APE yang dapat dijadikan referensi atau direplikasi oleh lembaga PAUD lain. Bahkan, program ini direkomendasikan menjadi agenda rutin sekolah dengan melibatkan guru, siswa, dan orang tua secara berkelanjutan.



Gambar 1. Penyampaian Materi Pemanfaatan APE (Alat Permainan Edukatif) Bahan Bekas Kardus Dalam Literasi Pembelajaran Anak TK Di Ra Islamiyah Desa Urung Pane Bersama KKNT MKBM 2022



Gambar 2. Sesi foto bersama

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan bentuk implementasi nyata dari peran aktif perguruan tinggi melalui mahasiswa KKNT MKBM dalam menjawab permasalahan pendidikan di tingkat pendidikan anak usia dini. Dengan mengangkat tema “Pemanfaatan APE (Alat Permainan Edukatif) Bahan Bekas Kardus dalam Literasi Pembelajaran Anak TK”, kegiatan ini tidak hanya menawarkan solusi kreatif atas keterbatasan media pembelajaran di RA Islamiyah Desa Urung Pane, tetapi juga memperkuat sinergi antara unsur pendidikan, lingkungan, dan partisipasi masyarakat.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sederhana dan berbahan dasar limbah kardus mampu memberikan manfaat besar dalam proses belajar anak-anak. APE yang dibuat dari kardus bekas

mampu merangsang imajinasi, meningkatkan kemampuan literasi awal, serta melatih motorik halus anak. Selain itu, media ini membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Anak-anak menjadi lebih tertarik, aktif, dan mudah menyerap materi karena pembelajaran dilakukan melalui metode bermain sambil belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Tidak hanya berdampak pada peserta didik, kegiatan ini juga memberikan pengaruh positif bagi guru dan masyarakat. Guru mendapatkan wawasan baru mengenai pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran, yang dapat memperkaya metode mengajar mereka secara mandiri dan berkelanjutan. Sementara itu, masyarakat terutama orang tua murid ikut terlibat dalam proses produksi APE dan memperoleh pemahaman bahwa peran mereka dalam pendidikan anak sangat penting. Kesadaran tentang pentingnya daur ulang dan pengelolaan limbah rumah tangga secara produktif juga meningkat, menjadikan kegiatan ini tidak hanya berdampak pada dunia pendidikan, tetapi juga lingkungan.

Dari sisi pelaksanaan, kegiatan ini menunjukkan bahwa keterbatasan bukan menjadi hambatan untuk berinovasi. Justru, dengan kreativitas dan kolaborasi, kendala sumber daya dapat diubah menjadi peluang pembelajaran yang bermakna. Kegiatan ini juga menjadi contoh nyata bahwa pendekatan partisipatif dan berbasis potensi lokal dapat memperkuat keberlanjutan program serta menciptakan rasa memiliki dari seluruh elemen masyarakat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu mendorong peningkatan literasi anak usia dini melalui media pembelajaran sederhana dan murah, meningkatkan kapasitas guru dalam inovasi pembelajaran, serta membangun kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan anak dan pengelolaan lingkungan. Keberhasilan kegiatan ini juga membuka peluang replikasi di sekolah-sekolah lain, terutama yang berada di daerah dengan kondisi sosial ekonomi serupa.

Sebagai rekomendasi, program semacam ini perlu terus dikembangkan secara

berkelanjutan dan mendapat dukungan dari berbagai pihak, baik lembaga pendidikan, pemerintah desa, maupun komunitas lokal. Sinergi lintas sektor sangat penting untuk menciptakan lingkungan pendidikan anak usia dini yang inklusif, kreatif, dan adaptif terhadap berbagai tantangan masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. (2019). *Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asmawati, L. (2017). Penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK*, 12(1), 23–34.
- Direktorat PAUD. (2015). *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan PAUD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fadlillah, M. (2018). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fitriani, N. (2020). Inovasi pembelajaran berbasis bahan daur ulang untuk anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 11–22.
- Hasanah, U. (2019). Pemanfaatan kardus bekas sebagai media permainan anak usia dini. *Jurnal Kreatif PAUD*, 7(2), 88–95.
- Hurlock, E. B. (2015). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2018). *Pengelolaan Sampah Rumah Tangga*. Jakarta: KLHK.
- Kemendikbud. (2015). *Kurikulum PAUD 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mansur. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maryani, E., & Rohana, R. (2020). Pengembangan alat permainan edukatif dari barang bekas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 101–112.
- Montolalu, B. E. F. (2017). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjana, N. (2017). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanto, A. (2017). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. (2019). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syamsuddin, A. (2016). Kreativitas guru dalam memanfaatkan media daur ulang untuk pembelajaran PAUD. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 35(3), 412–422.
- Wahyuni, S. (2021). Edukasi lingkungan melalui permainan berbahan daur ulang bagi anak usia dini. *Jurnal PAUD Teratai*, 10(1), 35–45.
- Wiyani, N. A. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.