

# Sosialisasi Pengenalan Alat Permainan Edukatif dari Barang Bekas Guna Mengurangi Penumpukan Sampah

Hanjar Ikrima Nanda<sup>1\*</sup>, Friska Salsa Billa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Malang; Jl. Semarang No. 5, (0341) 551312

<sup>2</sup>Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang

Corresponding email: hanjar.ikrima.fe@um.ac.id

## Abstrak

*Sampah merupakan permasalahan yang krusial di tengah masyarakat. Hingga saat ini masih ditemukan masyarakat yang membuang sampah sembarangan seperti di jalan, di selokan, atau di belakang rumah. Tak jarang pula masyarakat yang memilih untuk membakar sampah-sampah. Aktivitas membuang, menimbun, atau membakar sampah dapat menimbulkan dampak buruk baik pada manusia maupun lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, diperlukan teknik atau cara pengolahan sampah yang baik seperti dengan melakukan daur ulang sampah atau recycle. Salah satu upaya daur ulang sampah yang dapat dilakukan adalah pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan memanfaatkan barang-barang bekas. Dalam pelaksanaannya, sosialisasi pengenalan APE menggunakan empat metode yaitu tahap perencanaan atau persiapan, proses pembuatan APE, pelaksanaan sosialisasi pengenalan APE, hingga tahap monitoring dan evaluasi. Selain bermanfaat dalam bidang pendidikan, sosialisasi pengenalan APE juga bertujuan untuk memberikan edukasi kepada para guru agar dapat meningkatkan kreativitasnya dalam membuat APE dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang ada di sekitarnya, sehingga dapat membantu mengurangi penumpukan sampah.*

**Kata kunci**— Sosialisasi, APE, Barang Bekas, Permainan Edukatif

## Abstract

*Garbage is a crucial problem in society. Until now, people are still found littering the streets, in ditches, or behind houses. Not infrequently people also choose to burn garbage. The activity of disposing, hoarding, or burning waste can have a negative impact on both humans and the surrounding environment. Therefore, a good technique or method of waste management is needed, such as recycling waste or recycling. One of the efforts to recycle waste that can be done is to make Educational Game Tools (APE) by utilizing used goods. In its implementation, the socialization of the introduction of APE uses four methods, namely the planning or preparation stage, the process of making APE, implementing the socialization of introducing APE, to the monitoring and evaluation stage. Besides being useful in the field of education, the socialization of the introduction of APE also aims to provide education to teachers so they can increase their creativity in making APE by utilizing used items around them, so that they can help reduce the accumulation of waste.*

**Keywords**— Socialization, APE, Scraps, Educative Game

## 1. PENDAHULUAN

Sampah merupakan permasalahan yang cukup krusial di tengah masyarakat Indonesia, tak terkecuali di Desa Wonokerso, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang. Semenjak pandemi Covid-19, pengelolaan sampah melalui bank sampah di Desa Wonokerso tidak efektif lagi karena terkendala beberapa hal, seperti berhentinya kegiatan operasional pengangkutan sampah karena terdapat para petugas bank sampah yang khawatir terpapar Covid-19. Bahkan hingga pandemi sudah mulai mereda seperti saat ini, pengelolaan sampah oleh

petugas bank sampah Desa Wonokerso masih belum aktif kembali. Hal tersebut mengakibatkan terjadinya penumpukan sampah di pemukiman warga, sehingga sebagian warga memilih untuk membuang atau menimbun sampah di halaman belakang rumah mereka yang kosong, sedangkan sebagian lainnya memilih untuk membakar sampah di sekitar rumah. Sampah mengandung bahan-bahan berbahaya yang tidak hanya dapat mengganggu kesehatan manusia, namun juga dapat merusak keseimbangan ekosistem alam (Rusdi & Alam, 2022). Pembuangan atau penimbunan sampah di halaman belakang rumah dan pembakaran sampah akan menimbulkan pencemaran,

baik pencemaran air, udara, maupun tanah. Polutan yang dihasilkan dari proses pembakaran sampah mengandung bahan-bahan kimia berbahaya yang dapat mencemari udara secara langsung. Udara yang tercemar oleh asap pembakaran sampah akan dihirup oleh manusia maupun hewan sehingga dapat mengganggu kesehatan dan residu yang dihasilkan juga dapat mencemari air dan tanah hingga memasuki rantai makanan manusia melalui tumbuhan yang hidup di atasnya (Faradila dkk., 2022; Faridawati & Sudarti, 2021).

Diperlukan berbagai upaya untuk mengurangi penumpukan sampah di Desa Wonokerso tanpa harus menimbun atau membakar sampah, seperti dengan melakukan daur ulang sampah menjadi barang yang berguna dan memiliki nilai lebih atau biasa dikenal dengan istilah recycle. Mendaur ulang sampah memang bukan solusi utama untuk mengatasi masalah sampah yang semakin meningkat. Namun dengan memilah sampah yang dapat didaur ulang, maka jumlah limbah bisa sedikit berkurang. Melalui program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap permasalahan sampah di Desa Wonokerso.

Selain bermanfaat dalam bidang kesehatan, kegiatan daur ulang sampah juga dapat memberikan dampak positif dalam bidang pendidikan, perekonomian, hingga bidang sosial budaya (Yuliarso & Purwani, 2018). Dalam bidang pendidikan, kegiatan daur ulang sampah dapat dikreasikan dalam berbagai hal, seperti pembuatan alat permainan atau alat peraga untuk siswa siswi sekolah dengan mendaur ulang sampah atau barang bekas yang sudah tidak terpakai sehingga memiliki nilai edukatif. Zaini dan Dewi (2017), menyatakan bahwa dalam melakukan aktivitas belajar, anak membutuhkan berbagai alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Alat permainan edukatif (APE) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak usia dini di taman kanak-kanak (Dewi dkk., 2017). Adanya ketersediaan alat permainan edukatif tersebut dapat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal (Hasanah, 2019).

Setelah dilakukan observasi, terdapat sebuah taman kanak-kanak tepatnya yaitu TKM NU 13 Miftahul Huda, dimana fasilitas berupa permainan-permainan anak masih minim sehingga tim pengabdian berinisiatif untuk membuat permainan baru berupa APE untuk TK tersebut dengan memanfaatkan barang-barang bekas. Selain bermanfaat untuk anak-anak, pelaksanaan kegiatan ini juga dapat memberikan pengetahuan kepada para guru di TKM NU 13 Miftahul Huda tentang pemanfaatan barang bekas menjadi sebuah permainan yang memiliki nilai

edukatif, sehingga diharapkan para guru dapat meningkatkan kreativitasnya untuk membuat APE lain dari barang bekas. Menurut (Habibi, 2020) kreativitas merupakan suatu kemampuan individu dalam bersikap, menciptakan berbagai jenis keterampilan yang sifatnya unik atau berbeda dari biasanya dan kemampuan berpikir yang menunjukkan kelancaran, orisinalitas, kemampuan mengembangkan suatu ide yang berbeda dari orang lain, dan fleksibilitas dalam berpikir. Kreativitas dan kesediaan seorang guru TK sangat dituntut dalam menyediakan ragam alat main yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak.

## 2. METODE

Pelaksanaan program kegiatan pengenalan Alat Permainan Edukatif (APE) dari Barang Bekas Guna Mengurangi Penumpukan Sampah terletak di salah satu taman kanak-kanak di Desa Wonokerso, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang, tepatnya di TKM NU 13 Miftahul Huda. Program kegiatan tersebut dilaksanakan melalui 4 tahap, mulai dari tahap perencanaan atau persiapan, proses pembuatan APE, pelaksanaan sosialisasi pengenalan APE, hingga tahap monitoring dan evaluasi.

### Tahap perencanaan atau persiapan

Tahap perencanaan merupakan tahap awal dari pelaksanaan program kegiatan. Dimulai dengan survey lapangan untuk menentukan lokasi serta sasaran program, penentuan konsep APE yang akan dibuat, hingga persiapan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan APE. Penentuan konsep APE dilakukan dengan mempertimbangkan sasaran program. Karena sasaran program terdiri atas anak-anak TK, maka konsep permainan dibuat dengan desain yang menarik dengan jenis permainan sederhana yang tidak menguras tenaga dan pikiran, sehingga anak-anak tidak merasa bosan ketika memainkannya. Setelah menemukan konsep yang cocok, dilakukan persiapan alat dan bahan pembuatan APE, yaitu pencarian bahan-bahan bekas sebagai bahan utama pembuatan APE serta pembelian alat dan bahan lain yang diperlukan seperti kertas origami, kertas asturo, sampul kertas, lem, lakban, *cutter*, gunting, dan spidol. Dalam pelaksanaannya, tahap perencanaan atau persiapan memakan waktu hingga kurang lebih 2 minggu.

### Proses pembuatan APE

Konsep APE yang akan dibuat bernama 'Kado Pintar'. Penamaan APE 'Kado Pintar' diberikan karena dalam APE ini terdapat 4 jenis permainan yang berbeda dengan manfaat yang berbeda-beda pula. Jenis permainan pertama berupa urutan-urutan wudhu yang disusun dengan sangat menarik sehingga

dapat memudahkan anak dalam menghafal urutan wudhu. Jenis permainan kedua berupa kalkulator jari untuk mempermudah anak dalam belajar berhitung. Jenis permainan ketiga berisi 7 jenis bangun datar dengan warna yang berbeda-beda untuk belajar mencocokkan bentuk dan menghafal jenis-jenis warna. Jenis permainan terakhir yaitu maze atau labirin dimana anak akan disuruh untuk mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku, sehingga dapat meningkatkan kecerdasan motorik anak. Proses pembuatan APE diawali dengan pembuatan kerangka-kerangka APE yang telah ditentukan pada tahap penentuan konsep sebelumnya, pembuatan atau penggambaran pola-pola pada kardus, kertas origami, dan kertas asturo yang kemudian dipotong-potong dan ditempel pada bagian yang telah disediakan, hingga proses *finishing* atau pemberian hiasan-hiasan agar terlihat semakin menarik (lihat Gambar 1 dan 2).



Gambar 1. Proses Pembuatan APE



Gambar 2. Bentuk atau Tampilan APE (Dari Dalam)

**Pelaksanaan sosialisasi pengenalan APE**

Tahap selanjutnya yang merupakan tahap inti dari program ini adalah pelaksanaan sosialisasi pengenalan APE dari barang bekas guna mengurangi penumpukan sampah. Kegiatan sosialisasi dilakukan

di TKM NU 13 Miftahul Huda yang berlokasi di Desa Wonokerso, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang. Sosialisasi pengenalan APE dilakukan dengan mengumpulkan siswa siswi TKM NU 13 Miftahul Huda untuk menjelaskan tentang APE yang telah dibuat serta mengajak siswa siswi untuk belajar sambil bermain dengan APE tersebut. Selain itu, sosialisasi pengenalan APE juga dilakukan kepada para guru di TKM NU 13 Miftahul Huda dengan menjelaskan tentang APE secara umum, penjelasan tentang APE ‘Kado Pintar’ yang berisi tentang bagian-bagian, manfaat, hingga cara pembuatannya, serta pembuatan APE lain dengan memanfaatkan barang-barang bekas guna mengurangi penumpukan sampah (lihat Gambar 3 dan 4).



Gambar 3. Pelaksanaan Sosialisasi Pengenalan APE



Gambar 4. Penyerahan/Inventarisasi APE ke pihak TK

**Monitoring dan Evaluasi**

Usai kegiatan sosialisasi, dilakukan monitoring dan evaluasi guna mengetahui tingkat keberhasilan dari program yang dilakukan melalui pengamatan serta wawancara interaktif terhadap tingkat kepuasan dan keaktifan siswa siswi dengan adanya APE ‘Kado Pintar’ serta peningkatan kemampuan guru dalam pembuatan APE lain dengan memanfaatkan barang bekas. Kegiatan monitoring dilakukan selama satu minggu setelah kegiatan sosialisasi. Secara detail, dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 5.



**Gambar 5.** Pelaksanaan Monitoring dan Evaluasi Pasca Sosialisasi

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Sosialisasi Pengenalan Alat Permainan Edukatif (APE) dari Barang Bekas di TKM NU 13 Miftahul Huda Guna Mengurangi Penumpukan Sampah dilaksanakan pada bulan November oleh tim pengabdian dan didukung oleh TKM NU 13 Miftahul Huda Wonokerso. Pelaksanaan program dimulai dengan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai. Pembuatan APE dilakukan di Desa Wonokerso terdiri atas proses penentuan konsep APE, persiapan alat dan bahan yang diperlukan, hingga proses pembuatan.

APE yang dibuat oleh tim pengabdian bernama 'Kado Pintar'. Dalam APE 'Kado Pintar' terdapat 4 kolom dengan jenis permainan yang berbeda-beda. Kolom pertama menyajikan beberapa gambar yang berisi urutan atau tata cara wudhu yang baik dan benar. Terdapat 8 gambar tata cara wudhu yang ditempel dengan rapi dan dilengkapi dengan keterangan dari masing-masing gambar, serta angka 1 hingga 8 yang menunjukkan nomor urutannya. Penggunaan media visual atau gambar dalam proses pembelajaran dapat memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa sehingga dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media gambar juga dapat memberikan stimulus yang meliputi masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari siswa, serta dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Dalam kolom pertama ini, siswa juga dilatih kemampuannya dalam membaca atau mengenal huruf-huruf dan angka-angka melalui keterangan-keterangan yang terdapat dalam gambar urutan wudhu serta angka-angka yang menunjukkan urutannya.

Kolom kedua dalam APE 'Kado Pintar' berisi permainan kalkulator jari, dimana terdapat dua gambar tangan dengan lima jari pada masing-masing

tangannya. Jari-jari pada tangan tersebut didesain agar dapat ditebuk, sehingga dapat digunakan untuk belajar berhitung siswa. Pada kolom kedua ini juga terdapat sepuluh jenis angka yaitu angka 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9 disertai dengan operasi hitung penambahan dan pengurangan yang dibuat semenarik mungkin. Permainan ini mengajarkan siswa yang dalam hal ini masih dalam kategori usia dini untuk belajar mengenal dan menghafal jenis-jenis angka dalam matematika dengan konsep penambahan dan pengurangan sederhana. Dalam permainan ini, siswa juga diajarkan tentang prinsip jarimatika. Jarimatika merupakan singkatan dari kata jari dan aritmatika. Dengan kata lain, jarimatika merupakan teknik menghitung matematika dengan alat bantu jari yang dalam hal ini memanfaatkan dua gambar tangan yang telah dibuat dan didesain dengan menarik dalam APE 'Kado Pintar'.

Permainan kalkulator jarimatika yang disajikan dalam kolom ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan kecerdasan visual dan kinestetik siswa. Saat anak berhitung dengan jarimatika, secara tidak langsung mereka menerjemahkan konsep matematika yang abstrak menjadi sesuatu yang bisa dilihat secara nyata. Jarimatika dapat memperkuat kemampuan anak dalam mengolah angka serta mendukung perkembangan kompetensi numerik dasar dan kompetensi aritmetika. Pada kolom ketiga, terdapat permainan geometri atau mencocokkan bentuk-bentuk bangun datar yang terdiri atas tujuh jenis bangun datar yang berbeda-beda, yaitu bangun segitiga, persegi (segiempat), segilima, layang-layang, persegi panjang, lingkaran, dan trapesium yang dibuat dengan warna yang berbeda-beda pula.

Dalam permainan ini, siswa diajarkan tentang konsep geometri yang meliputi bentuk, jumlah titik sudut, dan jumlah sisi dalam bangun datar. Hal tersebut dapat menjadi pembelajaran matematika awal bagi siswa yang dalam hal ini masih tergolong anak usia dini karena mereka akan belajar bahwa bentuk segitiga memiliki 3 titik sudut dan 3 sisi, bentuk persegi (segiempat) memiliki 4 titik sudut dan 4 sisi, dan seterusnya. Selain untuk pembelajaran matematika awal, siswa juga akan dilatih untuk memecahkan masalah atau problem solving melalui kegiatan mengamati persamaan dan perbedaan dari bangun-bangun datar dengan warna yang berbeda-beda, kemudian mencocokkannya dengan bentuk yang sesuai. Dengan latihan tersebut, siswa akan dibiarkan berpikir sendiri dan mengalirkan idenya sehingga kemampuan berpikir logiknya akan berkembang. Permainan geometri ini juga dapat merangsang perkembangan saraf motorik halus siswa. Perkembangan motorik halus merupakan kemampuan untuk menggunakan otot tangan dengan baik terutama jari-jari tangan yang dalam hal ini siswa menggerakkan jari-jarinya secara aktif untuk

menempelkan bangun-bangun datar yang sesuai dengan bentuk-bentuknya.

Adapun pada kolom terakhir atau kolom keempat berisi permainan maze atau labirin. Maze atau labirin merupakan sebuah permainan yang direpresentasikan sebagai kotak yang terdiri dari kumpulan jalan yang rumit, bercabang, dan buntu yang dirancang membentuk sebuah teka-teki dimana siswa harus memasukkan bola dari jalan atau pintu masuk bola, kemudian harus mencari jalan untuk mengeluarkan bola tersebut dari pintu yang berbeda. Permainan maze atau labirin dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, seperti kemampuan berpikir, membangun argumen, dan mengingat, sehingga otak siswa pun akan terstimulasi dengan baik. Dalam permainan yang cukup rumit ini, siswa akan dilatih atau diuji ketelitian daya visual penglihatannya dan kejelian dalam melihat peta dalam permainan maze ini. Banyaknya rintangan dan jebakan yang terdapat dalam permainan maze dapat memunculkan ide dan kreativitas siswa dalam memperoleh cara yang lebih efektif untuk mencapai tujuan atau mencari jalan keluar, sehingga kesabaran siswa pun akan lebih terlatih melalui social emotional yang dikendalikan dengan baik. Permainan maze atau labirin ini tidak hanya melibatkan mata saja, namun tangan siswa juga terlibat aktif saat memainkannya. Koordinasi antara mata dan tangan saat mengarahkan bola untuk lurus atau belok menuju pintu keluar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus siswa. Setelah mencapai tujuan atau pintu keluar, siswa akan merasa puas, lega, dan senang, sehingga rasa percaya diri siswa pun akan ikut meningkat.

Setelah pembuatan APE 'Kado Pintar', tahap yang dilakukan selanjutnya adalah sosialisasi pengenalan APE. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di TKM NU 13 Miftahul Huda Wonokerso dengan siswa siswi dan para guru yang dijadikan sebagai sasarannya. Kegiatan sosialisasi berlangsung pada hari Selasa, 15 November 2022 di salah satu ruang kelas TKM NU 13 Miftahul Huda. Sosialisasi yang pertama ditujukan kepada siswa siswi TKM NU 13 Miftahul Huda. Kegiatan tersebut dilakukan dengan pendekatan terhadap siswa siswi melalui perkenalan terlebih dahulu antara mahasiswa KKN sebagai pemateri dan siswa siswi TKM NU 13 Miftahul Huda sebagai audiensnya, kemudian masuk ke tahap penyampaian materi terkait APE 'Kado Pintar' yang dikemas sesederhana mungkin agar siswa siswi tidak merasa bosan. Setelah penyampaian materi, dilakukan demonstrasi pengaplikasian atau cara memainkan APE 'Kado Pintar' dengan mengajak siswa siswi untuk belajar sambil bermain bersama menggunakan APE 'Kado Pintar', sehingga diharapkan siswa siswi dapat lebih aktif dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Adapun kegiatan selanjutnya adalah sosialisasi

pengenalan APE kedua yang ditujukan kepada para guru di TKM NU 13 Miftahul Huda. Sosialisasi tersebut bertujuan untuk memberikan edukasi kepada para guru terkait pembuatan APE dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai, sehingga diharapkan dapat mengurangi penumpukan sampah di lingkungan Desa Wonokerso. Sebelum kegiatan sosialisasi diakhiri, dilakukan inventarisasi atau penyerahan APE 'Kado Pintar' kepada TKM NU 13 Miftahul Huda. Biasanya dalam perkembangannya, anak usia dini lebih suka mencoba-coba sesuatu yang baru. Dengan adanya APE tersebut diharapkan siswa siswi merasa senang dan puas dengan suguhan permainan baru, sehingga dapat lebih aktif dalam belajar sambil bermain di dalam kelas.

Usai sosialisasi, dilakukan kegiatan monitoring guna mengetahui tingkat keberhasilan dari sosialisasi tersebut. Kegiatan monitoring dilakukan sebanyak 1 kali yaitu pada minggu kelima selama pelaksanaan program. Kegiatan monitoring ini dilaksanakan terhadap siswa siswi dan para guru TKM NU 13 Miftahul Huda. Monitoring terhadap siswa siswi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan terhadap adanya APE 'Kado Pintar' serta tingkat keaktifan siswa pasca diberikan permainan baru berupa APE 'Kado Pintar'. Monitoring siswa dilakukan dengan mengamati perilaku siswa siswi di kelas, melakukan tanya jawab dengan sebagian siswa, serta melakukan wawancara terhadap para guru yang mengajar dan mengamati perilaku siswa di kelas. Selain siswa siswi, kegiatan monitoring juga dilakukan terhadap para guru di TKM NU 13 Miftahul Huda. Monitoring dilakukan dengan metode wawancara kepada para guru mengenai pengetahuan serta kemampuannya dalam membuat APE dengan memanfaatkan barang-barang bekas. Dari kegiatan monitoring, diperoleh hasil bahwa sebagian besar siswa sangat puas terhadap keberadaan APE 'Kado Pintar' yang dapat dilihat dari keseringan mereka dalam memainkan APE tersebut di dalam kelas. Siswa siswi juga menjadi lebih aktif dalam belajar sambil bermain di dalam kelas dilihat dari pengamatan secara langsung di ruang kelas serta hasil wawancara dengan para guru di TKM NU 13 Miftahul Huda. Hasil monitoring terhadap guru di TKM NU 13 Miftahul Huda menunjukkan bahwa para guru sudah mulai paham mengenai konsep pembuatan APE dengan memanfaatkan barang-barang bekas serta sudah mulai mampu menerapkannya di lingkungan TK.

Dalam pelaksanaan program ini terdapat kendala atau hambatan yang dihadapi serta harus ditemukan solusi atau pemecahan masalahnya. Kendala dihadapi dari pelaksanaan program ini dimulai dari proses persiapan bahan pembuatan APE. Dalam menyiapkan bahan-bahan untuk membuat

APE, terdapat beberapa jenis bahan yang cukup sulit ditemukan di sehingga solusinya adalah membeli sebagian bahan tersebut di online shop walaupun harus menunggu beberapa hari untuk proses pengemasan produk dan pengirimannya. Selain itu, kendala lain juga ditemukan saat kegiatan monitoring pasca sosialisasi pengenalan APE 'Kado Pintar'. Saat kegiatan monitoring, dilakukan pengecekan terhadap kondisi APE setelah digunakan selama 1 minggu. Dalam pengecekan tersebut, ternyata ditemukan beberapa bagian APE yang terlepas dari kolomnya karena lem yang digunakan kurang kuat. Oleh karena itu, solusi yang paling tepat adalah dengan menempel ulang bagian-bagian APE menggunakan jenis lem yang lebih kuat sehingga diharapkan tidak akan lepas lagi dan APE tetap dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

#### 4. SIMPULAN

Dalam kegiatan Sosialisasi Pengenalan APE dari Barang Bekas di TKM NU 13 Miftahul Huda Guna Mengurangi Penumpukan Sampah yang dilaksanakan di Desa Wonokerso, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang, siswa siswi dan para guru sangat antusias mengikuti dari awal hingga akhir kegiatan. APE tersebut bernama 'Kado Pintar'. Keberadaan APE 'Kado Pintar' yang diinventarisasi di TKM NU 13 Miftahul Huda juga diterima dengan sangat baik yang dibuktikan dengan meningkatnya keaktifan siswa siswi di kelas serta meningkatnya kreativitas guru dalam pembuatan APE lain dengan memanfaatkan barang bekas berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi pasca sosialisasi.

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan kegiatan, ditemukan beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukungnya yaitu adanya antusias yang tinggi dari pihak TKM NU 13 Miftahul Huda sebagai sasaran program akan adanya kegiatan sosialisasi, sehingga dapat memudahkan dalam koordinasi serta pelaksanaan program. Adapun faktor penghambatnya antara lain yaitu kendala saat penyiapan bahan pembuatan APE karena terdapat beberapa bahan yang sulit ditemukan. Selain itu, keterbatasan sumber daya manusianya juga turut menghambat dalam pelaksanaan kegiatan. Pembuatan APE 'Kado Pintar' hanya memanfaatkan bahan-bahan sederhana dengan alat-alat yang juga seadanya. Akan tetapi beberapa kendala tersebut telah terselesaikan dengan baik selama pelaksanaan program. Untuk pengembangan program selanjutnya, dapat dilakukan pembuatan APE lain yang lebih kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai serta diimbangi dengan teknologi yang semakin canggih saat ini.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih untuk Universitas Negeri Malang, utamanya LPPM dan PSWKKN yang telah memberikan motivasi dan kesempatan kepada mahasiswa-mahasiswa KKN MBKM-MD Universitas Negeri Malang untuk turun ke lapangan dalam program Sosialisasi Pengenalan APE dari Barang Bekas di TKM NU 13 Miftahul Huda Wonokerso Guna Mengurangi Penumpukan Sampah.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, D. R., Ulumiyah, K., Khoiriyah, S. N., Mashfah, S., & Aprilliana, L. (2017). Program pemberdayaan siswa TK dan PAUD di desa Dermo melalui alat permainan edukatif (APE guna meningkatkan daya kreativitas siswa. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 1(2), 29-34.
- Faradila, A., Rezaldi, A., Riananda, F., Farlina, I., & Nadirah, S. (2022). Pendampingan pengolahan sampah di Desa Kalawara. *Menara Kearifan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 88-98.
- Faridawati, D., & Sudarti, S. (2021). Analisis pengetahuan masyarakat tentang dampak pembakaran sampah terhadap pencemaran lingkungan Desa Tegalwangi Kabupaten Jember. *Jurnal Sanitasi Lingkungan*, 1(2), 50-55.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada taman kanak-kanak Se-Kota Metro. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40.
- Habibi, M. (2020). *Seni mendidik anak nukilan hikmah menjadi orang tua efektif*. Deepublish.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudra
- Rusdi, R., & Alam, F. (2022). Pengolahan sampah organik menjadi eco-enzyme yang berpotensi sebagai hand sanitizer pada para ibu rumah tangga kelurahan sungai pinang luar Samarinda. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1408-1414.
- Yuliarso, M. Z., & Purwani, D. A. (2018). Perubahan sosial masyarakat melalui gerakan bank sampah: Studi pada bank sampah gemah ripah: kajian di desa Badegan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal AGRISEP: Kajian Masalah Sosial Ekonomi Pertanian dan Agribisnis*, 207-218.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.