PROSIDING

SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

"HILIRISASI HASIL PENELITIAN MELALUI PROGRAM PENGABDIAN BERKELANJUTAN"

27 OKTOBER 2018

Jambuluwuk Malioboro Hotel

http://semnasppm.uad.ac.id

Universitas Ahmad Dahlan (UAD) Press

ISBN : 978-602-0737-07-2

PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Hilirisasi Hasil Penelitian Melalui Program Pengabdian Berkelanjutan
Yogyakarta, 27 Oktober 2018

© 2018 Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan

Editor :
Widodo, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Reviewer :
Iis Wahyuningsih, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
Rina Ratih Sri Sudaryani, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
Anton Yudhana, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
Surahma Asti Mulasari, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
Fatwa tentama, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Cover :
Fradika Indrawan, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Diterbitkan Oleh :
Universitas Ahmad Dahlan (UAD) Press
Jl. Gondosuli No.1B, Semaki, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55165

Tersedia Online di :
http://semnasppm.uad.ac.id/prosiding2018

All right reserved. Semua hak cipta © dilindungi undang-undang. Tidak diperkenankan memproduksi ulang, atau
mengubah dalam bentuk apapun melalui cara elektronik, mekanis, fotocopy, atau rekaman sebagian atau seluruh buku
ini tanpa ijin tertulis dari pemilik hak cipta.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum w. w.

Alhamdulillah, komitmen Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Ahmad Dahlan (UAD) bahwa setiap tahun akan menyelenggarakan Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat hingga tahun kelima dapat terlaksana. Publikasi prosiding ini merupakan metode penyebaran hasil pengabdian kepada masyarakat yang diharapkan dapat menjadi wahana yang tepat dalam menjalin kemitraan antarpelaku dengan pengguna. Selain itu, penerbitan prosiding ini juga menjadi pendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakatn itu sendiri.

Seminar Hasil Pengabdian kepada Masyarakat kali ini mengangkat tema "Hilirisasi Hasil Penelitian melalui Program Pengabdian Berkelanjutan". Tema tersebut dilatarbelakangi bahwa selama ini pengembangan hasil penelitian dosen yang diimplementasikan menjadi program pengabdian kepada masyarakat masih sangat terbatas. Selain itu, banyak desa yang memiliki potensi untuk dikembangkan namun belum diberdayakan secara optimal. Oleh karena itu, dari hasil seminar ini diharapkan dapat menambah khasanah dan penguatan sains berupa aplikasi hasil riset dari Perguruan Tinggi (PT) untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas kemajuan desa di segala bidang tanpa meninggalkan nilai unggul desa tersebut.

Makalah seminar yang inti pembahasannya terangkum dalam prosiding ini secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok pembahasan. Ketiga kelompok tersebut adalah pembahasan atau kajian tentang ruang lingkup kontribusi PT dalam pembangunan daerah/desa, strategi hilirisasi hasil riset PT menjadi program pengabdian PT, dan strategi sinergisme PT dengan stakeholder maupun mitra dalam membangun daerah/desa. Di samping itu, terdapat makalah hasil program pengabdian baik yang berasal dari pengabdi Universitas Ahmad Dahlan maupun dari PT lain dari seluruh Indonesia. Semoga prosiding ini menjadi referensi maupun inspirasi bagi peneliti yang akan dan sedang memasuki tahapan hilirisasi.

Wassalamu'alaikum w. w.
Selamat membaca!

Yogyakarta, 18 Oktober 2018

DAFTAR ISI

COVER i
EDITOR ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI iv

HILIRISASI PRODUK RISET MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Prof. Dr.Okid Parama Astirin, MS 1

PROGRAM PENINGKATAN BUDAYA BACA GURU DAN SISWA MELALUI "*MINI LIBRARY* DAN *DIGITAL LIBRARY*" DI YAYASAN PENDIDIKAN AR-RAHMAN
Abidatul Izzah, Rinanza Zulmy Alhamri 6

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DALAM PENGELOLAAN SELOKAN (KALEN) EDUKASI LUPATMO DI IMOGIRI, BANTUL
Agung Budiantoro dan Haris Setiawan 13

WORKSHOP DAN PRACTICE SHARING PEMBELAJARAN BAURAN UNTUK PENGAJAR ESP DI KOTA MALANG (Workshop and Practice Sharing on Blended Learning for English for Specific Purposes in Malang)
Al Ikhwan Fadqur Rohqim 21

PENGENALAN KEHALALAN PRODUK DAN BAHAN TAMBAHAN MAKANAN YANG BERBAHAYA BAGI KESEHATAN
Any Guntarti, Ika Dyah Kumalasari, Hari Susanti 27

PELATIHAN MENGOLAH DAN MENGELOLA MAKANAN BALITA UNTUK MENGURANGI STATUS GIZI BALITA YANG BERMASALAH
Arfiani Nur Khusna,Liena Sofiana 32

OPTIMASI DAN PENDAMPINGAN PROSES PRODUKSI SABUN SUSU PADAT DI KELOMPOK WANITA TERNAK (KWT) MARGO MULYO DUSUN DUNGUS, MUNDU, TULUNG, KLATEN, JAWA TENGAH
Ari Diana Susanti, Wusana Agung Wibowo, Sulistyo Saputro 39

SODAQOH SAMPAH, MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER BAGI ANAK USIA DINI
Avanti Vera Risti Pramudyani, Anom Wahyu Asmorojati, Dholina Inang Pambudi 45

PKM PEDAGANG KULINER KAKI LIMA DI TAMANTIRTO KASIHAN KABUPATEN BANTUL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
Barbara Gunawan, Indah Fatmawati 54

PELATIHAN PENINGKATAN KOMPETENSI MELAKUKAN BIMBINGAN KELOMPOK BAGI GURU BIMBINGAN DAN KONSELING SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KABUPATEN SLEMAN
Caraka Putra Bhakti, Sri Hartini, Mufied Fauziah 70

PERANCANGAN MESIN PENGOLAH PUPUK GRANUL TIPE SCREW BAGI KELOMPOK TANI DI DESA GOGODESO DAN MUNGGALAN
Dani Irawan, Rahayu Mekar Bisono 76

SEKOLAH AMIL: PELATIHAN AMIL MENUJU PROFESIONALITAS DAN TRANSPARANSI LAZISMU D.I. YOGYAKARTA
Jefree Fahana.Dwi Santoso Pambudi. Farid Ma'ruf. 82

UPAYA MEWUJUDKAN SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SDGs) MELALUI SISTEM PADI ORGANIK DI DESA POJOK KWADUNGAN NGAWI
Edy Suprapto, Muhammad Waskito Ardhi, Davi Apriandi 86

PENERAPAN TEKNOLOGI PENEPUNGAN DAN PENGEMASAN DAUN JANGGELAN UNTUK PRODUK EKSPOR DI DESA TEMBORO, KECAMATAN KARANG TENGAH, KABUPATEN WONOGIRI
Eko Setyanto, Okid Parama A, Kun Harismah, Amrul, Suparni Setyowati S 94

UPAYA PENINGKATAN PRODUKTIVITAS PENGRAJIN KACANG METE DENGAN TEKNOLOGI TEPAT GUNA ALAT PENGUPAS METE DI KECAMATAN IMOGIRI KABUPATEN BANTUL
Eni Istiyanti, Totok Suwanda, Sriyadi 105

PELATIHAN PEMANFAATAN MICROSOFT® OFFICE 365™ BAGI PENDIDIK DI KABUPATEN KLATEN UNTUK MEWUJUDKAN 21ST CENTURY LEARNING: SEBUAH LANGKAH AWAL
Eric Kunto Aribowo, Anna Febrianty Setianingtyas 111

PELATIHAN PENULISAN ARTIKEL ILMIAH UNTUK GURU IPA SMP MUHAMMADIYAH SE KABUPATEN BANTUL
Fajar Fitri, Dian Artha Kusumaningtyas 119

PELATIHAN SENAM IRAMA BERBAHASA INGGRIS UNTUK GURU KB DAN TK UNTUK PERKEMBANGAN BAHASA DAN MOTORIK KASAR ANAK
Farida Noor Rohmah, Ika Fitri Wulandari, Rizky Wulandari 125

SEJAHTERA BERSAMA KOPERASI DI KECAMATAN GEDANGSARI
Fatwa Tentama, Bagus Gumelar, Ahmad Rizal Solihudin 132

PENGEMBANGAN TEKNOLOGI ENKAPSULASI FIKOSIANIN
Fea Prihapsara, Okid Parama Astirin, Anif Nur Artanti, Al Sentot Sudarwanto 140

PENINGKATAN PRODUKTIVITAS PETANI IKAN TLOGOADI MLATI SLEMAN DENGAN PRODUKSI PAKAN MANDIRI DAN PEMASARAN *ONLINE*
Fiftin Noviyanto, Okka Adiyanto 147

PELATIHAN TEKNOLOGI KIMIA TERAPAN DI SMA MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA
Erna Astuti, Gita Indah Budiarti, Lukhi Mulia Shitophyta 154

INOVASI SLONDOK NUTRIHERBA DI DESA HARJOBINANGUN KECAMATAN PAKEM KABUPATEN SLEMAN
Hardi Astuti Witasari, Septian Emma Dwi Jatmika 160

GERAKAN LITERASI SEKOLAH MUHAMMADIYAH UNTUK MAJUKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
Hermanto, Sudaryanto 167

PELATIHAN MODEL PEMBELAJARAN ACTIVE LEARNING BAGI GURU SD MUHAMMADIYAH SE-KECAMATAN SEYEGAN
Iis Suwartini, Vera Yuli Erviana, Denik Wirawati 171

PEMBERDAYAAN PEREMPUAN DALAM PENGOLAHAN EMPON-EMPON MENJADI MINUMAN KESEHATAN DI DUSUN GLAGAH, DESA NGLEGI, PATUK, GUNUNG KIDUL
Lina Widiyastuti, Iis Wahyuningsih 177

PELATIHAN MEDIASI (ALTERNATIF PENYELESAIAN SENGKETA) UNTUK KEPALA DESA DAN BPD SE-KECAMATAN IMOGIRI, KABUPATEN BANTUL
Rahmat Muhajir Nugroho,Ilham Yuli Isdiyanto 186

LAPORAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT "PELATIHAN MENULIS ARTIKEL BERITA di MEDIA ONLINE (WEBSITE)"
Intan Rawit Sapanti 192

PELATIHAN PENGEMBANGAN KIT PRAKTIKUM FISIKA UNTUK GURU IPA SMP MUHAMMADIYAH KABUPATEN SLEMAN
Eko Nursulistiyo, Ariati Dina P, Laifa Rahmawati 200

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU PEMBIMBING OLIMPIADE MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN TEMPEL
Meita Fitrianawati, Mukti Sintawati 205

IDENTIFIKASI ANCAMAN, KAPASITAS, KERENTANAN BENCANA DI DESA POTORONO, KECAMATAN BANGUNTAPAN, KABUPATEN BANTUL, DIY
Muchamad Rifai, Oktomi Wijaya, Yuniar Wardani 211

EVALUASI KESEHATAN PEMBATIK DAN PENGETAHUAN TENTANG EFEK BERBAHAYA PEWARNA BATIK DI KAMPUNG BATIK GIRILOYO
Mustofa Ahda, Dyah Aryani Perwitasari 219

PELATIHAN PENINGKATAN KESADARAN HALAL DI WILAYAH CABANG MUHAMMADIYAH UMBULHARJO, YOGYAKARTA
Nina Salamah, Nurkhasanah, Warsi 224

PELATIHAN PEMBUATAN SEDIAAN HERBAL DI SMK N 1 PANJATAN DAN SMK BAKTI CIPTO HUSODO YOGYAKARTA
Nining Sugihartini, Aziz Ikhsanudin, Widyasari Putranti, Zainab 230

PELATIHAN PERLINDUNGAN KONSUMEN TERKAIT PERBEDAAN HARGA PADA *DISPLAY* DAN KASIR BAGI PIMPINAN CABANG NASYIATUL AISYIYAH UMBULHARJO YOGYAKARTA
Norma Sari dan Muhammad Nur 236

PEMANFAATAN *PUZZLE* HURUF DALAM MENDORONG MINAT MENABUNG SISWA TAMAN KANAK-KANAK
Nanik Linawati, Raymond Wahyudi 244

PKM KELOMPOK PETERNAK SAPI KAB. SIDOARJO JAWA TIMUR
Ribangun Bamban Jakaria, A. Miftakhurrohmat 252

PELATIHAN DAN WORKSHOP PENGEMBANGAN ALAT PERAGA MATEMATIKA BAGI GURU SD MUHAMMADIYAH SE-UMBULHARJO YOGYAKARTA
Rostien Puput Anggoro, Romelan Hamzah 260

PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERAGA MATEMATIKA DAN PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERAGA
Rusmining, Sumargiyani 266

IbM PEMBUATAN KAMUS SAKU TENTANG ISTILAH ASING DAN BAHASA INGGRIS PADA LABEL MAKANAN KEMASAN SERTA SOSIALISASINYA DI KARANGLO TLOGOADI MLATI SLEMAN
Setya Putri Rahayu, Anindhita Syahbi Syagata 272

MEMANFAATKAN *PEER* GROUP UNTUK *PEER EDUCATION STRATEGY* TENTANG BAHAYA PENYALAHGUNAAN NARKOBA
Sigit Pranawa, Sri Yuliani, Rahesli Humsona 279

PELATIHAN GASIFIKASI LIMBAH PERTANIAN DAN PEMBUATAN BIODIESEL DARI MINYAK JELANTAH UNTUK PR MUHAMMADIYAH DAN A'ISYIAH RANTING MULYODADI BAMBANGLIPURO BANTUL
Siti Salamah, Maryudi, Agus Aktawan 287

PELATIHAN *FINGER PAINTING* SEBAGAI STIMULUS MOTORIK HALUS PADA PENANGANAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) DI SEKOLAH INKLUSI BAGI GURU SEKOLAH DASAR DI PCM UMBULHARJO
Siwi Purwanti, Fery Setyaningrum 294

PENERAPAN APLIKASI TEKNOLOGI AGRIMON UNTUK MEMANTAU KUALITAS PERTANIAN PADI KEPADA KELOMPOK TANI DESA ARGOREJO
Anton Yudhana, Son Ali Akbar 298

PENINGKATAN LITERASI SISWA: UPAYA SUKSES GERAKAN LITERASI SEKOLAH (GLS)
Sudarmini 303

PENINGKATAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU AL-ISLAM DAN KEMUHAMMADIYAHAN SEKOLAH DASAR DAN MADRASAH IBTIDA'IYAH MUHAMMADIYAH SE KULONPROGO
Sutipyo Ru'iya 309

PENGEMBANGAN UNIT-UNIT USAHA PENGELOLA SAMPAH LAYAK-JUAL DAN LAYAK-OLAH DI RW-09 KUNCEN DESA CAWAS KECAMATAN CAWAS KABUPATEN KLATEN
Teddy Nurcahyadi, Gatot Supangkat, Fajar Junaedi 313

PENGELOLAAN UMKM SALARI DI DESA SENDANGSARI BERBASIS *ZERO WASTE INDUSTRY*
Iis Suwartini, Vera Yuli Erviana, Ahmad Ahid Mudayana 322

PEMANFAATAN HALAMAN RUMAH TANGGA DENGAN BERTANAM SAYURAN SECARA HIDROPONIK DI KAMPUNG COKROKUSUMAN YOGYAKARTA
Zuchrotus Salamah, Hadi Sasongko 329

PELATIHAN PENGGUNAAN KPSP (KUESIONER PRA SKRINING PERKEMBANGAN) SEBAGAI ALAT DETEKSI TUMBUH KEMBANG ANAK UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU PAUD AISYIAH DI WILAYAH BOYOLALI JAWA TENGAH
Dewi Eko Wati, Ega Asnatasia Maharani 333

PEMANFAATAN *PUZZLE* HURUF DALAM MENDORONG MINAT MENABUNG SISWA TAMAN KANAK-KANAK

Nanik Linawati[1)], Raymond Wahyudi[2)]

Fakultas Ekonomi, Universitas Kristen Petra Surabaya[1)]
nanikl@petra.ac.id[1)]
Fakultas Ekonomi, Universitas Kristen Petra Surabaya[2)]
raymond.wahyudi.djie@gmail.com[2)]

ABSTRAK

Abstrak: Perkembangan pada masa anak-anak tidak dapat terlepas dari masa bermain yang dapat mengasah keterampilan dan mengembangkan karakter anak. Semakin majunya teknologi memberikan alternatif permainan yaitu permainan digital. Namun kecenderungan permainan digital yang dimainkan secara berlebihan dapat memberi dampak buruk kepada anak-anak. Anak-anak memerlukan permainan edukatif yang menarik dan sederhana dalam mengantisipasi permasalahan kecanduan permainan digital. Melalui kegiatan service learning program studi manajemen keuangan Universitas Kristen Petra, para siswa TK diajak bermain merangkai puzzle “Ayo menabung” yang dapat membimbing mereka untuk memahami arti kata menabung dan meningkatkan minat menabung para siswa TK. Para siswa TK dan para guru memberikan respon yang baik ketika permainan puzzle “ayo menabung” dilakukan. Permainan puzzle ini diharapkan dapat menjadi alternatif permainan edukatif yang dapat mengembangkan minat siswa TK untuk menabung.

Kata kunci: permainan edukatif, pendidikan keuangan, siswa TK, minat menabung, literasi keuangan

ABSTRACT

Abstract: Child development cannot be separated from playing time which can sharpening their skills and develop their character. The development of technology provides alternative games, namely digital games. But the tendency for digital games to be played excessively can have a negative impact on children. Children need interesting and simple educational games in anticipation of digital game addiction problems. Through the service learning program of the Petra Christian University financial management study program, the kindergarten students were invited to play to assemble the puzzle "Ayo Menabung" which can guide them to understand the meaning of saving and increase their interest in saving money.. Kindergarten students and teachers give a good response when the puzzle game "Ayo Menabung" is played. This puzzle game is expected to be an alternative educational game that can develop the motivation of kindergarten students to save.

Keywords: *Educational game, financial education, financial literacy, Kindergarten students, motivation to save*

PENDAHULUAN

Para peneliti teori perkembangan menyimpulkan bahwa masa anak-anak merupakan masa dimana anak-anak dipenuhi dengan berbagai permainan atau biasa disebut masa bermain (Hur, 2013). Anak-anak mempelajari bermacam-macam hal melalui permainan dan mendapatkan stimulus dari permainan yang dilakukannya. Permainan tersebut mendorong anak-anak untuk mengembangkan keterampilan dan dapat mengekspresikan hal yang dirasakan oleh diri anak-anak saat melalukan permainan tersebut. Masa anak-anak merupakan masa awal pengembangan kepribadian. Pada masa ini, anak cenderung menunjukkan sikap ingin lebih bebas untuk mengekspresikan dirinya (Hurlock, 1980). Plato (427-347) berpendapat bahwa anak merupakan miniatur orang dewasa. Anak secara kuantitatif atau ukuran berbeda dengan orang dewasa. Namun secara kualitatif anak sama dengan orang dewasa, karena bakat dan kemampuan berkinerja yang baru nampak saat dewasa, sebenarnya telah ada sejak lahir (Rianti, 2015). Sejak kecil setiap anak menyukai kegiatan yang mendorong dia untuk menerka sesuatu. Misalkan saat pada usia dini, seorang bayi sangat senang dengan permainan "Cilukba". Pada saat wajah si ayah atau si ibu sedang ditutup, sang bayi akan dibuat penasaran dan menebak mungkin wajah ayah atau ibu ada dibalik tangan. Ketika sang anak terus bertumbuh menjadi balita, mereka senang bermain 'petak umpet' bersama teman-temannya. Dalam permainan 'Petak Umpet', anak yang sedang mendapat peran sebagai penjaga 'benteng' berkewajiban menemukan teman-temannya di sekitar area 'benteng'. Selama proses pencarian posisi teman-teman, sang penjaga 'benteng' akan menebak posisi teman-temannya bersembunyi dan berusaha menemukannya. Aktivitas menebak merupakan kegiatan yang mengasyikkan, karena pada saat tebakannya terbukti betul, maka sipenebak akan merasakan kesenangan di dalam dirinya. Karena itu, para guru dan orang tua harus memahami pentingnya memilih permainan yang sesuai bagi anak-anak terutama permainan yang dapat membantu perkembangan intelektual, sosial, emosi dan kepribadian anak-anak.

Pada era kemajuan teknologi ini, permainan anak-anak mulai beralih dari bentuk yang tradisional menjadi permainan digital yaitu permainan yang menggunakan gadget dan alat elektronik yang canggih lainnya. Anak-anak hanya perlu duduk dan memainkan permainan digital yang disukai tanpa perlu bersusah payah. Namun perlu disadari bahwa permainan digital akan memberikan dampak buruk bagi anak-anak jika anak-anak bermain di luar batas kewajaran. Dampak buruk tersebut dapat berpengaruh terhadap kondisi fisik anak maupun psikologis anak misalnya anak-anak menjadi mudah lelah karena kurangnya istirahat dan anak-anak yang sudah kecanduan permainan digital akan sulit sekali meninggalkan permainan tersebut.Selain itu, anak-anak tanpa sadar terdorong untuk memiliki sikap konsumtif. Anak-anak terbiasa memboroskan uang yang dimiliki untuk dapat membeli permainan digital daripada untuk kebutuhan yang lebih penting (Pitaloka, 2013).

Hal tersebut harus menjadi perhatian para guru dan orang tua supaya permasalahan mengenai permainan digital ini dapat diatasi. Para guru dan orang tua sebenarnya dapat mengajak anak-anak untuk bermain menggunakan permainan edukatif yang sederhana. Permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang memiliki fungsi dalam mendidik anak-anak. Permainan tersebut diciptakan untuk dapat mengembangkan aspek-aspek dalam diri anak-anak sehingga dapat memotivasi anak dalam memahami suatu pembelajaran (Dian Rahma, Muhamad Ali, DesniYuniarni, 2017). Permainan tersebut juga dapat menjadi sarana edukasi bagi anak-anak untuk memiliki pengalaman belajar secara kognitif dan afektif. Anak-anak yang belajar melalui metode bermain akan mendapat stimulus dalam mengembangkan kreativitas dan daya cipta (Purwandari, 2014). Jenis alat permainan edukatif antara lain Permainan untuk melatih fisik anak contohnya: permainan bola, bulu tangkis, berenang; Permainan untuk mengembangkan aspek sosial contohnya: permainan peran, permainan dalam kelompok; dan Permainan untuk meningkatkan daya pikir anak contohnya: permainan puzzle, permainan catur

Permainan untuk menunjang pembelajaran memiliki bentuk yang bervariasi meliputi permainan peran, permainan tebak kata, permainan puzzle dan permainan-permainan lainnya. Permainan puzzle merupakan salah satu permainan edukasi yang mudah diterapkan dan dipahami oleh anak-anak terutama bagi anak-anak usia dini. Alfabet berjumlah 26 huruf. Sebelum seorang anak mampu membaca dengan baik, ia harus mampu mengeja setiap huruf, kemudian merangkainya menjadi suku kata, dan selanjutnya membaca kata (Yusuf, Syahrial, Syahrial, & Syahrial, 2008). Terdapat lima kategori dalam permainan *Puzzle* (Nugraha & Indriani, 2018) antara lain: *Spelling Puzzle* yaitu *Puzzle* alfabet yang membentuk suatu kosa kata sesuai dengan perintah permainan. Alfabet tersebut diacak dan peserta harus menyususnnya dalam sususan yang benar; *Jigsaw Puzzle* yaitu *Puzzle* alfabet yang dimainkan dengan meminta peserta untuk menjawab pertanyaan menggunakan alfabet yang diberikan. Puzzle ini berbeda dengan *Spelling puzzle* dari sisi tingkat kesulitannya; *The Thing Puzzle* yaitu *Puzzle* dalam bentuk deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan suatu gambar benda dimana pemain harus memasangkan gambar dan deskripsinya; *The letter(s) Readiness Puzzle* yaitu *Puzzle* ini memiliki berbagai macam bentuk seperti gambar, alfabet ataupun nama gambar yang memiliki huruf yang harus dilengkapi oleh peserta; *Crosswords Puzzle* yaitu *Puzzle* ini mirip dengan permainan teka-teki silang yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan dan jawaban dari pertanyaan tersebut harus disusun secara vertikal maupun horizontal.

Program studi Manajemen Keuangan Universitas Kristen Petra mengadakan kegiatan *service learning* secara berkala untuk mengajar anak-anak usia dini mengenai pentingnya menabung. Melalui permainan puzzle, diharapkan dapat mendorong para siswa TK untuk mengenal kata menabung dan memahami pentingnya menabung. Permainan puzzle diharapkan dapat mengurangi ketertarikan siswa TK terhadap permainan digital yang membawa dampak buruk bagi anak-anak.

METODE PELAKSANAAN

Teknik yang digunakan, yaitu observasi yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa peserta Mata Kuliah *Personal Finance* di Surabaya. Observasi merupakan teknik yang dilakukan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati perilaku siswa Taman Kanak-kanak secara langsung. Setelah mendapatkan data yang relevan, berikutnya dilakukan analisa terkait kegiatan *Service Learning* dengan menggunakan media '*Puzzle'* Huruf untuk memotivasi semangat para siswa untuk menabung.

Proses pembuatan puzzle huruf "Ayo Menabung" sangat mudah dan sederhana. Langkah pertama, dipersiapkan spons lembaran dengan beragam warna yang menarik, seperti merah, kuning, hijau, biru, jingga, ungu. Kemudian dipersiapkan pola huruf yang diambil dari menu *font* yang tersedia di program MS Word dengan cara memilih jenis huruf yang terkesan lucu, seperti '*Cooper Black'* ukuran 170. Kemudian pola huruf dijiplak pada spons berwarna. Langkah terakhir, menggunting spons yang telah bertuliskan huruf sebanyak jumlah siswa TK pada setiap kelas dan memasukkan huruf "Ayo Menabung" ke dalam kantong plastik, agar memudahkan pada saat mendistribusikan kepada para siswa TK.

Program *Service Learning* mata kuliah Keuangan Personal pada bulan Maret – Mei 2018 melibatkan 13 Taman Kanak-kanak di Surabaya, yang tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Taman Kanak-Kanak Partisipan Service Learning

	Nama TK	Jumlah Siswa
1.	TK Anak Ceria	25
2.	TK Rainbow Kiddy	10
3.	TK Bethel sulung	17
4.	TK Indriyasana VII	15
5.	TK Nurul Azizi 3	25
6.	TK Bisma	34
7.	TK Pelita Permai	19
8.	TK Annur	20
9.	TK Yasporbi	22
10.	TK Karya Widya	20
11.	TK Hidayatullah	29
12.	TK Kyai Ibrahim	75
13.	TK Hati Bunda	23
	Total Siswa	334

Pelaksanaan program *Service Learning* diikuti 55 mahasiswa yang terbagi dalam 13 kelompok dengan 2 dosen pembimbing. Masing-masing kelompok memilih sekolah TK untuk mengadakan kegiatan *service learning* dalam lima kali pertemuan. Kegiatan ini dilakukan secara berkala dengan kelas yang telah ditentukan oleh kepala sekolah TK yang bersangkutan. Para siswa TK yang berpartisipasi dalam kegiatan tersebut berusia sekitar 3-5 tahun.

HASIL, PEMBAHASAN DAN DAMPAK

Proses Belajar dengan *Puzzle* Huruf

Pada sesi pembukaan aktivitas menyusun *puzzle* huruf, para mahasiswa memperagakan frasa ”Ayo Menabung” berukuran besar kepada para siswa TK di depan kelas. Selanjutnya, mahasiswa menjelaskan dan mengajak siswa TK untuk mengeja kata ”Ayo Menabung”. Kemudian, mahasiswa menjelaskan berbagai kebutuhan para siswa yang dapat dipenuhi dari hasil menabung, misalnya hasil menabung dapat untuk membeli sepeda. Setelah itu para mahasiswa mendistribusikan *puzzle* huruf “Ayo Menabung” kepada para siswa TK dan mengajak para siswa TK mencoba menyusun kata-kata “Ayo Menabung” dengan menempelkan *puzzle* huruf di atas kertas atau lantai. Siswa yang dapat menyelesaikan *puzzle* huruf dengan cepat dan tepat akan mendapatkan hadiah.. Permainan ini merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang mudah dimainkan oleh anak-anak usia dini. Permainan ini dapat dirancang sesuai dengan peserta yang akan diajar. Permainan *puzzle* bagi anak-anak usia 4-5 tahun memiliki bentuk sederhana dan variasi kepingan potongan yang tidak terlalu banyak (Syamsuardi, 2012). Semakin dewasa anak-anak yang memainkan permainan ini berarti tingkat kesulitan permainan ini perlu disesuaikan. Permainan *puzzle* dapat menggunakan media yang sederhana ataupun peralatan yang modern. Manfaat permainan *puzzle* bagi anak-anak usia dini (Nugraha & Indriani, 2018), yaitu Membangun kemampuan kognitif anak-anak dengan melatih keterampilan dalam memecahkan masalah melalui permainan puzzle yang menarik. Anak-anak terdorong untuk menyusun setiap kepingan puzzle dan mempelajari cara menyelesaikannya. Mengembangkan aspek motorik anak-anak dengan melatih aspek motorik melalui keterampilan tangannya untuk menyusun puzzle dengan tepat. Mengembangkan aspek sosial karena permainan puzzle dapat dimainkan dengan satu orang atau dengan kelompok. Permainan yang dilakukan secara berkelompok akan melatih anak-anak untuk berkomunikasi dan saling

berinteraksi dalam memecahkan permainan tersebut. Menyeimbangkan gerak mata dan tangan. Anak-anak perlu memiliki keseimbangan dalam gerakan tangan dan mata sehingga anak-anak membutuhkan sarana untuk melatih koordinasi mata dan tangan. Dalam permainan tersebut, anak-anak akan terlatih untuk meneliti kepingan *puzzle* dan mencocokkan dengan kepingan lainnya. Mempekuat daya pikir anak-anak. Anak-anak akan dilatih untuk menghafal dan memahami bentuk *puzzle* yang akan disusun. *Puzzle* dapat berbentuk alfabet ataupun gambar sehingga anak-anak dapat menemukan susunan alfabet atau gambar yang tepat. Mengatasi sikap agresif yang dimiliki masing-masing anak. Anak-anak secara umum mudah sekali terbawa emosi dalam melakukan permainan namun sebaliknya dalam permainan *puzzle* membutuhkan sikap yang tenang dan pemikiran yang panjang untuk mengaitkan kepingan demi kepingan. Memberikan wawasan baru kepada anak-anak. *Puzzle* dapat membantu untuk menanamkan sebuah wawasan baru bagi anak-anak. Melalui gambar ataupun alfabet, anak-anak akan mengenal hal yang baru sambil memainkan *puzzle* tersebut.

Gambar 1. Siswa TK Menyusun *Puzzle* Huruf

Gambar 3. Mahasiswa Memperagakan Frasa "Ayo Menabung"

Gambar 2. Siswa TK Mampu Menyusun *Puzzle*

Gambar 4. Mahasiswa Mengarahkan Siswa TK

Respon Para Siswa TK

Para siswa TK mengikuti kegiatan *puzzle* huruf "Ayo Menabung" dengan semangat, mulai dari ikut mengeja bersama mahasiswa, sampai berlomba-lomba untuk menyelesaikan puzzle huruf dengan cepat dan tepat. Para siswa TK termotivasi oleh rasa ingin tahu untuk menyelesaikan puzzle huruf tersebut. Rasa ingin tahu yang dimiliki seorang anak, mendorongnya untuk menyerap informasi, fakta, dan ide dengan kecepatan tinggi. Demikian juga yang terjadi pada manusia dewasa, semakin tinggi rasa ingin tahu akan berdampak semakin cepat kemampuannya berpikir, maka akan semakin banyak hal yang dapat dipelajari (Aly, 2010).

Para mahasiswa memberikan peraturan pada permainan puzzle tersebut yaitu setiap siswa yang mampu menyelesaikan *puzzle* uang dengan cepat dan tepat mendapatkan hadiah berupa *snack.* Para mahasiswa berharap dengan pemberian hadiah *snack* dapat memotivasi para siswa TK semakin bersemangat untuk menyelesaikan permainan tersebut.Meskipun masih ada beberapa siswa TK yang mengalami kesulitan dalam menyusun huruf dan membutuhkan bantuan dari mahasiswa. Namun ada juga sesama siswa TK yang bersedia membantu dalam penyusunan huruf "Ayo Menabung" supaya permainan puzzle tersebut dapat diselesaikan.

Gambar 5. Siswa TK Menunjukkan Hasil Karyanya

Gambar 6. Siswa TK Senang pada Hasil Karyanya

Respon Para Guru Taman Kanak-kanak

Bedasarkan kuesioner yang dibagikan kepada para guru TK. Para guru merespon bahwa permainan *puzzle* tersebut merupakan media yang efektif untuk mengajar alphabet untuk para siswa TK dan metode bermain sambil belajar merupakan metode yang tepat untuk membimbing para siswa TK untuk memahami kata-kata yang baru. Permainan puzzle dapat merangsang rasa ingin tahu anak-anak dan anak-anak dapat mempelajari alfabet dengan efektif. Rasa ingin tahu merupakan salah satu ciri manusia, karena manusia tidak berharap untuk hidup dalam ketidak-tahuan dan ketidak-pastian. Dua hal tersebut menimbulkan rasa takut yang kemudian menimbulkan perasaan terasing. Padahal manusia tidak mungkin dapat hidup dalam keterasingan, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk social yang selalu ingin berinteraksi dengan manusia lain yang ada disekitarnya (Kartanegara, 2005). Rasa ingin tahu mendorong seorang anak untuk megetahui sesuatu lebih dalam dan lebih luas dibandingkan seuatu yang telah dipelajari, dilihat dan didengar (Aeni, 2014). Rasa ingin tahu ibarat tombol pencari gelombang di radio, yang membantu seseorang untuk menemukan frekuensi yang sesuai. Permainan *puzzle* huruf mempermudah para siswa TK dalam memahami makna "Ayo menabung". Para guru TK juga ikut termotivasi untuk menciptakan permainan yang sederhana dan memberikan pembelajaran yang efektif kepada para siswa. Para guru makin menyadari pentingnya mengembangkan pendidikan keuangan khususya dalam hal menabung kepada para siswa TK melalui media yang menarik.

KESIMPULAN

Para siswa TK memerlukan media pembelajaran yang membantu dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotor. Media pembelajaran tersebut dapat melalui permainan edukatif. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar. Media ajar yang baik haruslah tepat guna. Permainan puzzle huruf dapat membantu para siswa TK. untuk meningkatkan kemampuan berbahasa melalui membaca huruf yang ada. Membaca memiliki peran penting dalam berbahasa, karena melalui membaca seorang anak akan

memperoleh berbagai informasi, mengembangkan pengetahuan baik kognitif, afektif maupun psikomotor (Isdianto & Suyata, 2014).

Permainan *puzzle* "Ayo menabung" merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat dipergunakan oleh para guru TK di sekolah. Permainan ini dapat menjadi alternatif bagi para guru TK untuk dapat dipergunakan bagi pembelajaran para siswa TK supaya mengenal bagaimana pentingnya menabung bagi masa depan. Permainan edukatif yang sederhana perlu digunakan bagi para guru TK dan orang tua dalam menghadapi maraknya permainan digital.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N. (2014). *Pendidikan Karakter untuk Mahasiswa PGSD.* Bandung: LIPI Press.

Aly, A. (2010). *Matahari Sukses: Habis Gelap Terbitlah Terang.* Jakarta: PT Gramedia.

Dian Rahma, Muhamad Ali, DesniYuniarni. (2017). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Al Fikri.* Pontianak: Universitas Tanjungpura. Retrieved from http://yurierytha.blogspot.com: http://yurierytha.blogspot.com/2016/06/jenis-dan-karakteristik-permainan.html

Hur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 88-94.

Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan.* Jakarta: Erlangga.

Isdianto, A., & Suyata, P. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Berbantuan Komputer untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 178-189.

Kartanegara, M. (2005). *Seni Mengukir Kata: Kiat-kiat Menulis Efektif-Kreatif.* Bandung: MLC.

Nugraha, R. S., & Indriani, S. P. (2018). *Media Pembelajaran Puzzle*. Dipetik April 15, 2018, dari Tinta Pendidikan Indonesia: http://www.tintapendidikanindonesia.com

Pitaloka, A. A. (2013). *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013).* Retrieved from jurnal.fkip.uns.ac.id: http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/download/2453/1758

Purwandari, R. (2014, 5). *Permainan Edukatif sebagai Media Belajar Anak Usia Dini*. Retrieved from riastypurwandari.blogspot.com: http://riastypurwandari.blogspot.com/2014/05/permainan-edukatif-sebagai-media.html

Rianti, A. A. (2015). *Wujudkan Cita-Cita Anak.* Jakarta: Elex Media Komputindo.

Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan vol 11 no 1*, 59-67.

Yusuf, S., Syahrial, M., Syahrial, W., & Syahrial, W. (2008). *Belajar Mengenal Huruf, Menyusun Huruf, Membaca dengan Kartu ACI.* Jakarta: Kawan Pustaka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada para Kepala Sekolah dan para Ibu Guru TK di Surabaya yang telah mendukung keberhasilan kegiatan *Service Learning* mata kuliah Keuangan Personal pada Program Manajemen Keuangan Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Petra Surabaya.

SERTIFIKAT

diberikan kepada

NANIK LINAWATI

sebagai

PEMAKALAH

SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
"HILIRISASI HASIL PENELITIAN MELALUI PROGRAM PENGABDIAN BERKELANJUTAN"
yang diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Universitas Ahmad Dahlan pada tanggal 27 Oktober 2018

Kepala LPPM Universitas Ahmad Dahlan

Dr. Widodo, M.Si.

Yogyakarta, 27 Oktober 2018
Ketua Panitia

Dr. Iis Wahyuningsih, M.Si., Apt.