

Abdimas Ellena

by Layanan Digital

Submission date: 03-Jun-2024 02:38PM (UTC+0700)

Submission ID: 2394412794

File name: cek_turni_artikel-Ellena_A-Yemima_C-Fintacia_Z-Nanik.pdf (739.63K)

Word count: 4775

Character count: 30345

EDUKASI PENTINGNYA MENGETAHUI DAN MEMPELAJARI PRIORITAS KEBUTUHAN SEJAK USIA DINI

¹Ellena Arinda Luciana, ²Yemima Caroline Setyono, ³Fintacia Zelda Salviana*, ⁴Nanik Linawati

²Corresponding Author

^{1,2,3,4}Program Finance and Investment, School of Business and Management, Petra Christian University
email: ¹d11210527@john.petra.ac.id, ²d11210030@john.petra.ac.id, ³d11210354@john.petra.ac.id,
⁴nanik1@petra.ac.id

Abstract

Today's children are often found lacking the ability to determine their lives' priority. Children tend to want everything they see and try to ask for it by force which has an impact on the future of each individual. Many children do not understand the difference between needs and wants, which encourages children to not be able to choose the right one. Therefore, this community service activity focuses on educating the students of Rainbow Kiddy Kindergarten Surabaya about Needs vs Wants through puppet stage, guessing game, and puzzle. The purpose of this community service activity is that students can learn enthusiastically since they use game media as an intermediary in understanding the meaning of wants and needs. With the device that assists students' learning, Rainbow Kiddy Kindergarten feels helped as the students could know and be more familiar with the needs that must be prioritized over desires.

Keywords: Needs, wants, early childhood, prioritization

Abstrak

Anak-anak jaman sekarang kerap kali ditemukan kurang bisa menentukan prioritas dalam hidup. Anak-anak cenderung menginginkan segala yang dilihat dan berusaha meminta dengan memaksa yang berdampak pada masa depan masing-masing individu. Banyak anak-anak yang tidak memahami perbedaan kebutuhan dan keinginan sehingga mendorong anak-anak tidak bisa memilih yang benar. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertitik-tolak pada edukasi mengenai *Needs vs Wants* terhadap para siswa Taman Kanak-Kanak (TK) Rainbow Kiddy Surabaya melalui panggung boneka, bermain tebak gambar, dan *puzzle*. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah agar para siswa dapat belajar dengan antusias karena menggunakan media permainan sebagai perantara dalam pemahaman arti keinginan dan kebutuhan. Dengan adanya *device* yang membantu pembelajaran para siswa, TK Rainbow Kiddy merasa terbantu karena para siswa dapat mengetahui dan lebih mengenal kebutuhan yang harus diprioritaskan daripada keinginan.

Kata kunci: Kebutuhan, keinginan, usia dini, prioritas

1. Pendahuluan

Usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi anak-anak untuk bertumbuh dalam hal pengetahuan, mental, dan fisik. Periode ini merupakan tahun-tahun berharga bagi anak untuk dapat mengetahui berbagai pengetahuan di lingkungannya sebagai dorongan terhadap perkembangan kemampuan berpikir, kognitif, kepribadian, psikomotor, maupun sosial (Tanu, 2017), terkhusus pada saat pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK). Masa pembelajaran di TK merupakan waktu yang tepat untuk memberikan pengembangan kreativitas kepada anak-anak agar fungsi kedua belahan otak dapat berkembang dengan seimbang (Parwoto, 2017).

Pada saat yang bersamaan juga, anak-anak cenderung menginginkan segala sesuatu yang terlihat menarik, tanpa mengerti manfaat dan hasil dari tindakannya.

3 Sejak dini, anak-anak perlu diajarkan untuk mulai memahami kebutuhan dan keinginan. Kebutuhan merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh manusia untuk dapat mencapai kesejahteraan, sehingga bila kebutuhan tersebut ada yang tidak atau belum terpenuhi maka pastilah manusia akan merasa kurang sejahtera (Sada, 2017). Kebutuhan menjadi hal yang esensial untuk dipenuhi, berbeda dengan keinginan yang hanya ditujukan untuk kepuasan semata. Keinginan adalah segala kebutuhan yang lebih dan keberadaannya tidak begitu penting bagi manusia untuk dapat melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari (Rahman, 2023).

Kebiasaan yang sudah dimulai dari kecil dapat berdampak dan menjadi perilaku yang diteruskan hingga dewasa. Kebiasaan buruk yang memberikan efek kenikmatan pada saat tersebut akan memberikan rasa ketagihan yang pada akhirnya akan memberikan *output* yang buruk (Media, 2022). Kebiasaan positif dan baik harus sudah dibiasakan sejak usia dini agar anak-anak terbiasa sehingga terbentuk karakter yang bijak serta memberikan hasil yang baik kedepannya. Maka dari itu, sangatlah penting untuk mulai mengedukasi anak-anak sejak dini tentang pentingnya memahami prioritas dari kebutuhan maupun membedakan keinginan serta kebutuhan. Edukasi ini dilakukan dalam bentuk melalui *games* agar anak bisa mengikuti dengan aktif dan bersemangat. Sikap interaktif dalam *game* ini membuat *game* dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang mempunyai fasilitas yang lebih baik dibandingkan dengan alat edukasi konvensional (Rahayu & Fujiati, 2018).

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan kelompok mahasiswa bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai pentingnya mengetahui dan mempelajari prioritas kebutuhan sejak usia dini. Harapan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah para siswa dapat mulai membedakan mana saja yang menjadi kebutuhan maupun keinginan, yang dapat berdampak baik bagi masa depannya sehingga dapat menjadi mengurangi belanja-belanja yang hanya untuk memenuhi keinginan. Selain itu, hidup dengan memprioritaskan kebutuhan dapat membantu anak-anak TK untuk hidup lebih sehat baik secara jasmani maupun dalam keuangannya.



Gambar 1. Kunjungan Pertama dengan Para Siswa TK Rainbow Kiddy

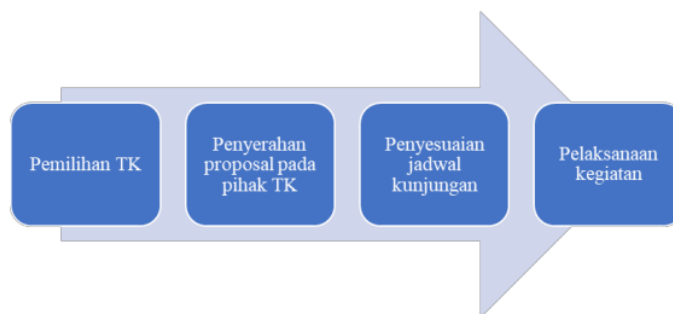
2. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan dengan metode *service learning* dimana kegiatan pengabdian masyarakat ini bertaut dengan mata kuliah Keuangan Personal yang diikuti oleh kelompok mahasiswa dan dibawah supervisi seorang dosen yang dilaksanakan oleh kelompok mahasiswa yang berjumlah sebanyak 3 (tiga) orang, dimana kunjungan ini dilakukan sebanyak empat kali. Pengabdian masyarakat ini menyasar para siswa TK yang bersekolah di TK Rainbow Kiddy, yang berada di Jalan Rungkut Lor V / J-17. Pada TK

Rainbow Kiddy, terdapat dua kelompok mahasiswa yang melakukan kegiatan pengabdian masyarakat sehingga kelompok tim penulis hanya fokus pada para siswa TK A yang berjumlah 8 siswa. Penentuan subjek ini ditetapkan dari kesepakatan bersama dengan kelompok mahasiswa lain yang melakukan kegiatan pengabdian masyarakat di TK Rainbow Kiddy juga. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada tanggal 20, 26, 27 Februari 2024 dan 5 Maret 2024. Dalam penyampaian materi terdapat beberapa metode yang digunakan diantaranya melalui (1) Video buah dan sayur serta tebak gambar, (2) Kartu kembar “sayuran” , (3) Tebak nama sayur secara bergiliran, (4) Mewarnai, (5) Merakit mobil, (6) Panggung boneka, (7) *Puzzle* “buah dan sayur”. Sebagian besar dari kegiatan ini adalah dalam bentuk permainan karena menurut Hayati & Putro (2021) berbagai jenis alat permainan yang digunakan anak-anak untuk bermain dapat menstimulasi perkembangan anak seperti mengenal warna dan bentuk. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan terbagi menjadi 3 (tiga) tahapan, yaitu:

Tahapan Persiapan (*Preparation*)

Dalam mempersiapkan kegiatan pengabdian masyarakat ini, kemampuan untuk merencanakan dan merancang pembelajaran yang efektif akan menjadi penentu atas tercapainya suatu pembelajaran (Ahmadi & Hadi, 2023). Tahapan pertama yang dilakukan kelompok mahasiswa adalah memilih TK yang akan menjadi subjek pengabdian masyarakat dengan kriteria bahwa TK tersebut harus berjumlah kurang dari 20 siswa. Hal ini ditujukan agar pendampingan yang dilakukan pada siswa TK menjadi lebih fokus dan efektif. Setelah mencari informasi mengenai beberapa Yayasan Taman Kanak-Kanak yang ada di Surabaya, TK Rainbow Kiddy menjadi pilihan penulis karena sesuai dengan kriteria. Setelah menetapkan TK yang hendak dikunjungi, hal selanjutnya adalah mempersiapkan surat proposal izin kunjungan beserta informasi kegiatan-kegiatan yang hendak dilaksanakan selama kegiatan pengabdian masyarakat. Proposal diserahkan kepada kepala sekolah TK Rainbow Kiddy oleh kelompok mahasiswa dari Universitas Kristen Petra yang dikirimkan melalui *whatsapp* pada hari Jumat tanggal 16 Februari 2024. Setelah menyerahkan proposal, kelompok mahasiswa menunggu persetujuan dari pihak TK Rainbow Kiddy mengenai persetujuan untuk melakukan kunjungan sebanyak 4 kali di hari yang berbeda sesuai dengan jadwal kunjungan yang diberikan. Setelah proposal disetujui oleh pihak TK Rainbow Kiddy, kelompok mahasiswa melakukan diskusi menyeluruh mengenai kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan. Kemudian kelompok mahasiswa menyiapkan beberapa kebutuhan seperti buku mewarna dan *flashcard* bertema buah dan sayur. Selain itu juga disiapkan hadiah sebagai bentuk apresiasi keaktifan para siswa selama kegiatan dilaksanakan, seperti susu, alat tulis, dan *snack* ringan.



Gambar 2. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahapan selanjutnya yaitu pelaksanaan kegiatan. Selama kegiatan abdimas, kunjungan ke TK Rainbow Kiddy dilakukan oleh kelompok mahasiswa sebanyak empat kali yang dilakukan pada pagi hari, tepatnya pukul 08.00 hingga 10.00 WIB pada tanggal 20, 26, 27 Februari 2024 dan 5 Maret 2024. Pelaksanaan kegiatan abdimas ini diawali dengan berkumpul pada pukul 07.00 untuk *briefing* antar anggota kelompok, melakukan persiapan serta pembagian *jobdesc*. Setelah setiap anggota kelompok melakukan *briefing* atas keseluruhan kegiatan pengabdian masyarakat, berikut susunan pelaksanaan aktivitas kegiatan pengabdian masyarakat yang sudah dirancang:

1. Memutar video buah dan sayur serta tebak gambar (*Day 1*)

Pengabdian masyarakat ini dimulai dengan memutar video yang berisikan nama-nama buah dan sayur sesuai dengan urutan abjad. Kegiatan ini dipilih karena dapat membantu para siswa mudah menghafkan jenis buah dan sayur karena adanya tampilan visual serta irama yang menarik. Pengaruh media video akan lebih cepat masuk ke dalam diri manusia daripada media yang lainnya karena penayangannya berupa cahaya titik fokus, sehingga dapat mempengaruhi pikiran dan emosi manusia (Yudianto, 2017). Setelah itu, para siswa ditampilkan *powerpoint* yang berisikan gambar-gambar buah dan sayur yang sudah ada dalam video sebelumnya. Untuk membangun interaksi, siswa TK Rainbow Kiddy diminta untuk menyebutkan nama dan rasa dari setiap gambar yang ada. Kemudian, para siswa dijelaskan mengenai manfaat buah dan sayur bagi kesehatan tubuh serta diminta membandingkan dengan makanan-makanan yang kurang bergizi. Pemutaran video mengenai buah dan sayur membantu para siswa untuk dapat memahami keputusan yang diambil yaitu memilih makanan yang sehat seperti buah dan sayur daripada makanan ringan ataupun makanan yang manis berlebih.



Gambar 3. Pemutaran Video Lagu Buah dan Sayur

2. Bermain kartu kembar bertema sayuran (*Day 2*)

Aktivitas kedua dari kegiatan abdimas adalah bermain kartu kembar dengan tema sayur. Penelitian Rifai (2019) menunjukkan bahwa dengan permainan kartu sebagai media pembelajaran dapat menjadi sebuah solusi dalam meningkatkan daya serap belajar dan daya ingatan para siswa. Permainan kartu kembar ini dilakukan dengan membagi para siswa TK menjadi dua kelompok yang berisi tiga dan empat siswa, dikarenakan terdapat 7 siswa TK A yang hadir pada hari kedua. Permainan kartu kembar bertema sayur dimainkan dengan cara mencocokkan kartu, dimana para siswa diminta untuk mencocokkan dua kartu dengan gambar yang sama dari total 20 kartu yang disebar dengan posisi terbalik. Selama permainan ini, setiap siswa dapat mencari pasangan dari kartu kembar sayur yang sama secara bergantian dalam satu kelompok dengan mendapat kesempatan membuka kartu sebanyak dua kali dalam satu

waktu. Tujuan dari permainan kartu kembar adalah untuk mengasah daya ingat dan fungsi memori serta meningkatkan kemampuan motorik yaitu daya ingat akan gambar dan juga letak posisi gambar, meningkatkan konsentrasi, dan fokus dengan mencari kartu-kartu yang sesuai.



Gambar 4. Permainan Kartu Kembar Bertema Sayur

3. Tebak nama sayur secara bergiliran (*Day 2*)

Permainan tebak nama sayur dimulai dengan meminta semua siswa TK Rainbow Kiddy untuk berbaris membentuk rangkaian kereta. Setelah itu, secara bergiliran para siswa diminta untuk menjawab nama sayur melalui gambar yang ditunjukkan oleh wakil kelompok mahasiswa. Peran mahasiswa dalam aktivitas ini dibagi menjadi dua, yaitu satu mahasiswa akan berdiri di depan dan bertugas untuk menunjukkan gambar kartu, lalu dua mahasiswa lainnya menjaga para siswa TK agar dapat bergiliran berbaris dengan rapi membentuk rangkaian kereta. Berbaris membentuk rangkaian kereta bertujuan agar setiap siswa memiliki kesempatan menjawab secara bergiliran tanpa menyela, serta membantu masing-masing siswa untuk belajar, tidak hanya mengikuti kata teman. Selain itu, barisan ini dibentuk rangkaian kereta dengan tujuan agar para siswa TK merasa semangat sekaligus penasaran ketika menunggu giliran siswa untuk menjawab, serta agar kegiatan tidak terkesan monoton dan efektif untuk memperkenalkan nama-nama sayur yang kurang familiar.



Gambar 5. Permainan Tebak Nama Sayur secara Bergiliran

4. Mewarnai (*Day 3*)

Aktivitas pada kunjungan ketiga diawali dengan mewarnai buku gambar buah dan sayur. Setiap siswa akan mendapatkan masing-masing satu buku warna yang berisikan gambar-gambar buah dan sayuran. Masing-masing siswa diberi kesempatan untuk memilih dan mewarnai beberapa gambar dari berbagai macam buah dan sayuran yang ada di dalam buku tersebut. Tujuan dari aktivitas mewarnai adalah agar para siswa dapat meningkatkan kemampuan motorik serta melatih konsentrasi untuk tetap fokus pada kegiatan yang dilakukannya. Dalam psikologi, kata motor merupakan kegiatan yang melibatkan otot-otot dan dapat meningkatkan stimulasi atau rangsangan terhadap kegiatan organ fisik, sehingga dapat disimpulkan bahwa motorik merupakan gerakan tubuh yang dilakukan secara terkendali dan terorganisir dalam tubuh manusia (Kamelia, 2019). Dengan mewarnai, siswa diajak untuk memperhatikan *detail-detail* kecil dari gambar dan mengendalikan gerakan tangan dengan baik, sehingga dapat meningkatkan perkembangan keterampilan motorik halus para siswa. Ditengah kegiatan mewarnai, masing-masing siswa diberi kesempatan untuk menyebutkan nama buah-buahan dan sayuran yang disukai. Kebanyakan dari siswa menyampaikan bahwa para siswa menyukai buah apel, jeruk, dan stroberi, serta menyukai sayuran seperti bayam, brokoli, dan wortel.

5. Merakit mobil (*Day 3*)

Aktivitas merakit mobil yang dilakukan pada kunjungan ketiga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan para siswa TK dalam hal kesabaran dan kreativitas. Kelompok mahasiswa menyediakan berbagai jenis mobil, mulai dari mobil balap, mobil pemadam kebakaran, mobil polisi, truk, maupun mobil biasa, dan setiap siswa diizinkan untuk memilih jenis mobil yang menarik perhatiannya. Melalui kegiatan merakit mobil, para siswa juga diberi pemahaman mengenai peran kendaraan dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai alat transportasi untuk memenuhi kebutuhan, maupun mobil yang diciptakan dengan tujuan untuk memuaskan keinginan saja, seperti halnya mobil balap. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh edukasi mengenai relevansi dan fungsi kendaraan sebagai kebutuhan atau keinginan semata ketika sedang bermain merakit mobil.



Gambar 6. Hasil Rakitan Mobil Siswa TK

6. Panggung boneka (*Day 4*)

Kegiatan panggung boneka menjadi acara utama dari kegiatan pengabdian masyarakat selama empat kunjungan. Media panggung boneka merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, dan dapat memberikan kesan yang mendalam pada ingatan seseorang terutama pada anak-anak (Sweniti, 2020) .

Penyampaian materi dilakukan dengan menyampaikan cerita yang singkat dan menarik mengenai kehidupan anak-anak pada umumnya yang diperankan oleh tokoh-tokoh berkarakter makanan. Karakter yang dipakai untuk panggung boneka adalah 3 boneka buah (pepaya, *strawberry*, dan pisang) dan 3 boneka *junk food* (*ice cream*, donut, dan *pizza*). Boneka buah digunakan untuk mencerminkan kebutuhan, sedangkan boneka *junk food* mencerminkan keinginan. Peran mahasiswa dalam melakukan aktivitas panggung boneka ini dibagi menjadi dua, yaitu satu mahasiswa berperan sebagai narator dari cerita yang dimainkan, sedangkan mahasiswa lainnya akan melakukan peragaan peran sesuai dengan karakter boneka. Setelah cerita panggung boneka selesai, para siswa diberikan beberapa pertanyaan, dan bagi siapa yang dapat menjawab akan memperoleh hadiah. Pertanyaan yang diberikan setelah selesai pertunjukan panggung boneka ditujukan untuk menilai seberapa jauh para siswa memahami isi dari cerita yang telah disampaikan. Selain itu, tujuan dari kegiatan panggung boneka ini untuk mengajarkan kepada setiap siswa TK agar bisa membedakan kebutuhan dan keinginan, dan terlebih lagi bisa memiliki kemauan untuk memprioritaskan kebutuhan.



Gambar 7. Aktivitas Panggung Boneka

7. Puzzle “buah dan sayur” (Day 4)

Aktivitas terakhir pada kunjungan keempat adalah bermain merangkai *puzzle*. Media pembelajaran *puzzle* dapat memberikan visualisasi materi yang lebih menarik karena disertai permainan yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Widiana et al., n.d.). Pada aktivitas ini, para siswa TK dibagi menjadi dua kelompok, dimana setiap kelompok akan bekerjasama dengan teman sekelompoknya untuk menyusun *puzzle* yang disediakan. Pada masa usia dini, anak sangat senang dengan hal-hal yang baru. Anak kecil sering dan melakukan hal-hal yang rumit dan perlu penyelesaiannya dengan cara bekerjasama dengan teman ataupun orang dewasa (Marlina, 2018). Selama aktivitas ini berlangsung, para siswa menunjukkan tingkat keaktifan dan keantusiasan yang tinggi dalam menyusun *puzzle* tersebut agar menjadi sebuah gambar yang utuh. Aktivitas merangkai *puzzle* ini ditujukan untuk melatih kemampuan kognitif para siswa TK dalam menggabungkan warna, bentuk dan pola yang ada serta mengasah koordinasi mata dan tangan siswa dalam memegang, menyusun dan menempel potongan *puzzle* dengan tepat, serta memperhatikan *detail-detail* kecil yang terdapat dalam gambar tersebut. Dengan demikian, aktivitas juga bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik halus para siswa TK Rainbow Kiddy.



Gambar 8. Aktivitas Merakit *Puzzle*

Seluruh rangkaian aktivitas dari kegiatan memutar video, bermain kartu kembar, bermain tebak kartu, mewarnai, merakit mobil, panggung boneka, dan puzzle merupakan bentuk kegiatan sosial atau *service learning* yang telah disusun dengan harapan dapat memberikan manfaat yang berguna bagi para siswa TK dalam memahami dan mengetahui pentingnya mendahulukan kebutuhan daripada keinginan. Kegiatan dilakukan dalam berbagai metode dan aktivitas agar siswa tidak bosan dan terus bersemangat dalam belajar. Selain itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk memberikan pengajaran mengenai perbedaan kebutuhan dan keinginan serta mengajarkan para siswa TK untuk lebih bijaksana dalam menentukan kebutuhan atau keinginan yang harus didahulukan.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dibutuhkan kelompok mahasiswa untuk menilai dan mengidentifikasi kesalahan agar tidak mengulangi kesalahan yang sama di kunjungan berikutnya. Kelompok mahasiswa melakukan evaluasi setiap selesai melakukan kunjungan, dengan tujuan agar dapat lebih maksimal dan meminimalkan kesalahan seminimal mungkin di lain kesempatan. Setiap anggota kelompok mahasiswa akan memberikan evaluasi dan opininya mengenai keseluruhan kegiatan kunjungan pada hari tersebut. Pada kunjungan pertama, evaluasinya adalah terdapat sedikit *miscommunication* antar kelompok mahasiswa mengenai PIC acara sehingga terdapat 2 perintah yang berbeda. Selanjutnya pada kunjungan kedua, beberapa siswa kurang bisa fokus mengikuti kegiatan. Kemudian pada kunjungan ketiga, terdapat *miscommunication* dengan pihak sekolah, yang mengakibatkan jam kunjungan terpotong karena siswa yang masih mengikuti pelajaran komputer. Kemudian pada kunjungan terakhir, evaluasi menjadi berkurang akibat improvisasi kesalahan di kunjungan-kunjungan sebelumnya. Dalam setiap kunjungan, kegiatan abdimas berjalan sesuai dengan batas waktu yang disepakati sebelumnya yaitu selama 2 jam.

3. Hasil dan Pembahasan

Melalui kunjungan yang telah dilaksanakan, terdapat hasil yang terlihat dari perkembangan para siswa TK Rainbow Kiddy. Hasil tersebut mencakup perubahan sikap dan respon yang dirasakan serta diperlihatkan oleh para siswa TK yang diamati pada saat setiap kunjungan, dengan tujuan untuk menilai keefektifan dan pengaruh kunjungan kegiatan pengabdian masyarakat terhadap perkembangan siswa TK. Dengan memperhatikan cara siswa merespon materi dan interaksi selama kunjungan, kelompok mahasiswa dapat menilai dan mengevaluasi sejauh mana materi yang disampaikan telah ditangkap dan dipahami oleh para siswa TK. Oleh karena itu, tingkat pemahaman dan respon yang ditunjukkan para siswa menjadi faktor penentu dalam mengukur efektivitas serta dampak dari kunjungan pengabdian masyarakat terhadap perkembangan siswa di TK Rainbow Kiddy.

Pengaruh yang diterima oleh siswa TK Rainbow Kiddy

Terdapat beberapa pengaruh yang dialami para siswa TK setelah dilakukannya kegiatan pengabdian masyarakat ini, seperti meningkatnya pemahaman para siswa mengenai prioritas kebutuhan. Di hari pertama, kelompok mahasiswa mengajak siswa TK melihat video edukasi terkait pentingnya buah dan sayur. Kemudian saat di pertemuan kedua, ketika terdapat kegiatan *quiz* terkait buah dan sayur, para siswa TK sudah dapat memahami nama buah dan sayur beserta manfaatnya, termasuk nama buah dan sayur yang belum diketahui sebelumnya.

Melalui kegiatan panggung boneka yang menceritakan pentingnya memprioritaskan kebutuhan daripada keinginan, siswa TK dapat memahami perbedaannya serta lebih memilih kebutuhan. Sebelumnya, para siswa tidak memahami bahwa makanan-makanan *junk food* yang para siswa TK sukai sebenarnya adalah bagian dari keinginan. Namun dari kegiatan panggung boneka ini, kelompok mahasiswa mengajarkan kepada siswa TK bahwa hal tersebut hanyalah keinginan yang kurang memberikan dampak baik bagi kesehatan. Setelah adanya edukasi melalui panggung boneka, para siswa TK menunjukkan pemahamannya mengenai kebutuhan dan keinginan dalam makanan, dimana saat diberi pertanyaan, para siswa TK lebih memilih buah dan sayur daripada makanan *junk food*. Selain itu, siswa TK juga memahami kapan saatnya untuk mengurangi belanja makanan yang hanya sesuai keinginan sehingga bisa menyimpan uangnya untuk ditabung.

Reaksi yang ditunjukkan oleh para siswa TK Rainbow Kiddy

Respon merupakan reaksi yang ditimbulkan dalam menanggapi pengaruh dari proses pembelajaran yang telah disampaikan (Fatmawati & Anjarsari, 2021). Kelompok mahasiswa menggunakan reaksi sebagai tolak ukur mengenai seluruh rangkaian kunjungan yang telah dilaksanakan. Para siswa menunjukkan berbagai ekspresi selama kunjungan, diantaranya ekspresi senang, antusias, sedih, iri hati, serta kemarahan. Pada kunjungan pertama, pengamatan kelompok mahasiswa menunjukkan bahwa para siswa TK menunjukkan antusiasme dan ketertarikan yang tinggi ketika menonton video edukasi tentang buah dan sayur. Beberapa siswa TK menyampaikan mengenai buah favoritnya yaitu apel, jeruk mangga, dan masih banyak lagi. Para siswa TK kemudian juga menyampaikan bahwa bayam, wortel kubis, dan masih banyak lainnya merupakan sayuran yang digemari oleh para siswa TK. Pengenalan edukasi mengenai macam-macam buah dan sayuran kepada para siswa TK dilakukan melalui video lagu buah dan sayur. Pemutaran video lagu buah dan sayur memberikan pemahaman tentang pentingnya peran buah dan sayuran dalam menjaga kesehatan dan pemenuhan gizi para siswa TK, sehingga kelompok mahasiswa juga memberikan pemahaman mengenai pentingnya konsumsi buah dan sayuran sebagai kebutuhan dalam pola makan hidup sehat. Setelah para siswa melihat video lagu buah sayuran dan bercerita mengenai buah dan sayuran yang digemarinya, kelompok mahasiswa mengajak para siswa untuk melakukan aktivitas lain berupa tebak gambar. Selama aktivitas tebak gambar, para siswa menampilkan keaktifannya dalam menebak nama buah dan sayuran yang muncul pada *powerpoint* yang ditampilkan melalui sebuah laptop. Pada aktivitas ini, para siswa beradu kecepatan dengan teman sesamanya untuk menebak gambar yang muncul pada *powerpoint* yang disediakan.

Pada kunjungan kedua, terlihat para siswa TK bersemangat dan penasaran dengan aktivitas apa yang akan dilakukan pada kunjungan hari tersebut. Kunjungan kedua diawali dengan aktivitas permainan kartu kembar bertema sayuran. Dari awal hingga akhir kegiatan kartu kembar bertema sayuran, para siswa TK menunjukkan kegembiraan dan keantusiasannya dalam bermain. Pada permainan kartu kembar, para siswa dituntut untuk menghafal posisi dan nama kartu lalu mencocokkannya dengan kartu yang sama. Permainan ini dilakukan dengan teman satu kelompok yang telah dibagi, dimana kelompok mahasiswa juga mengajak para siswa

untuk dapat bersabar menunggu gilirannya, tidak bersikap egois, dan bekerja sama dengan anggota tim lainnya untuk menyelesaikan permainan kartu kembar. Selama aktivitas ini, para siswa TK bekerja sama dengan baik dengan teman setimnya untuk menyelesaikan permainan. Setelah permainan kartu kembar selesai, kelompok mahasiswa mengajak para siswa TK untuk bermain tebak gambar yang dilakukan secara bergiliran dengan membentuk satu barisan. Selama melakukan aktivitas ini, para siswa terlihat antusias dan senang saat bermain dan menunggu gilirannya untuk menebak nama buah dan sayur yang ditunjukkan oleh salah satu mahasiswa. Selama aktivitas ini, ada beberapa siswa TK yang mendorong teman di depannya dan menyebabkan kegaduhan. Kelompok mahasiswa langsung menegur dan memberikan pengertian kepada siswa tersebut untuk tidak mendorong teman di depannya agar tidak memunculkan pertikaian antara kedua siswa tersebut.

Pada kunjungan ketiga, para siswa TK diawali dengan aktivitas mewarnai. Para siswa TK terlihat senang karena dapat melakukan aktivitas mewarnai buah dan sayuran yang digemarinya bersama dengan teman lainnya. Namun, ditengah kegiatan mewarnai terdapat siswa yang usil mengganggu siswa lainnya, sehingga menyebabkan siswa tersebut marah. Salah satu mahasiswa memberikan pengertian kepada siswa TK yang usil agar tidak mengganggu temannya. Setelah diberi pengertian, siswa TK tersebut mengerti dan menangkap nasihat yang disampaikan dan kemudian tidak mengganggu siswa lainnya lagi. Aktivitas selanjutnya yang dilakukan pada kunjungan ini adalah bermain merakit mobil kertas yang mana terlihat bahwa para siswa TK tidak sabar untuk merakit mobil kertas yang sudah disediakan. Aktivitas ini ditujukan untuk mendorong kreativitas para siswa TK dalam merakit mobil kertas yang telah disediakan. Setelah merakit mobil, terlihat para siswa senang dan terlihat asyik memainkan hasil rakitan mobil kertas tersebut.

Pada kunjungan terakhir, para siswa TK menunjukkan ekspresi yang bersemangat dan bahagia saat menyambut kedatangan kelompok mahasiswa. Aktivitas pertama yang dilakukan pada kunjungan terakhir ini adalah panggung boneka dimana para siswa terlihat serius mendengarkan dan menyimak cerita yang disampaikan oleh kelompok mahasiswa, namun ada satu siswa yang tidak mendengarkan dan bermain sendiri. Setelah cerita panggung boneka disampaikan, mahasiswa memberikan tiga buah pertanyaan kepada para siswa dan bagi siswa yang menjawab dengan benar akan memperoleh hadiah. Dikarenakan hanya terdapat tiga pertanyaan dan tiga hadiah, hal ini membuat ada siswa TK yang merasa iri dan marah karena ia tidak mendapatkan hadiah. Siswa TK ini adalah siswa yang tidak mendengarkan cerita dengan sungguh-sungguh sehingga tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan. Kemudian, salah satu mahasiswa langsung memberikan pengertian agar siswa tersebut tidak berkecil hati dan lebih fokus mendengarkan pada kegiatan selanjutnya. Aktivitas selanjutnya adalah merangkai *puzzle* yang dilakukan secara berkelompok. Selama permainan ini, semua siswa TK menunjukkan keantusiasannya dalam merangkai *puzzle* yang disediakan. Terlihat juga ada siswa TK yang membantu kelompok lain yang memiliki kesulitan saat merangkai *puzzle*. Aktivitas pada kunjungan terakhir ini diakhiri dengan pembagian hadiah untuk seluruh siswa TK dan siswa TK merasa gembira saat menerima hadiah yang telah disiapkan oleh kelompok mahasiswa.

4. Simpulan

Secara keseluruhan, setiap rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat ini telah dirancang dengan harapan dapat memotivasi dan memberikan edukasi pada siswa TK untuk memahami pentingnya mendahulukan kebutuhan daripada keinginan. Kegiatan kunjungan abdimas yang dilaksanakan oleh kelompok mahasiswa dinilai sukses dalam memberikan partisipasi positif kepada masyarakat, khususnya siswa TK Rainbow Kiddy Surabaya dengan meningkatkan edukasi para siswa mengenai pentingnya mengetahui dan mempelajari prioritas kebutuhan

sejak usia dini. Dengan adanya kegiatan abdimas ini, kelompok mahasiswa berharap siswa TK dapat memahami edukasi yang telah diberikan dan menerapkan edukasi tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari dimulai dari hal-hal kecil dan sederhana. Dengan demikian, kunjungan kegiatan abdimas ini juga diharapkan tidak hanya memberikan dampak langsung para siswa TK, melainkan juga membekali para siswa dengan pemahaman mengenai bagaimana memprioritaskan kebutuhan diatas keinginan sehingga dapat membantu dalam pembentukan karakter dan sikap yang lebih bertanggung jawab di masa depan.

5. Ucapan Terima Kasih

Dengan penuh rasa syukur, tim penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah turut serta dalam membantu mensukseskan dan terlaksananya program pengabdian masyarakat di TK Rainbow Kiddy Surabaya. Program pengabdian masyarakat dapat direalisasikan dengan lancar dan sukses berkat dukungan dan kerjasama yang berasal dari berbagai pihak. Secara khusus, tim penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepala Sekolah TK Rainbow Kiddy Surabaya, Ibu Anik Adiani, S.Pd, beserta seluruh guru atas kerjasama dan bantuan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.
2. Para siswa TK Rainbow Kiddy Surabaya atas partisipasinya dalam program pengabdian masyarakat.
3. Dosen pembimbing, Ibu Dr. Dra. Nanik Linawati, M.M yang telah menyediakan waktu untuk membimbing dan memberikan saran kepada penulis.
4. Para narasumber yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya dengan para peserta program pengabdian masyarakat.
5. Seluruh pihak yang sudah membantu secara langsung maupun tidak dalam menyelesaikan program pengabdian masyarakat.

Semoga program pengabdian masyarakat ini bisa memberikan manfaat bagi TK Rainbow Kiddy Surabaya dan masyarakat sekitarnya. Penulis berharap dapat memberikan motivasi dan dorongan kepada mahasiswa lain untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pengabdian masyarakat lainnya melalui program pengabdian masyarakat ini. Dengan keterlibatan dalam kegiatan pengabdian masyarakat, diharapkan mahasiswa dapat memberikan kontribusi positif kepada masyarakat dan turut ambil alih dalam upaya peningkatan kualitas hidup bersama.

6. Referensi

- Ahmadi, & Hadi, S. (2023). *Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Persiapan Mengajar Guru*.
- Fatmawati, F., & Anjarsari, P. (2021). Stimulus Guru dan Respon Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Tingkat SMP. *AL-URWATUL WUTSQA: Kajian Pendidikan Islam*, 1(2), Article 2.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*.
- Kamelia, N. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>
- Marlina, S. (2018). *Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan Taman Kanak. XIV*.
- Media, K. C. (2022, February 24). *Atomic Habits, Membangun Kebiasaan Baik dari Hal-Hal Kecil yang Membawa Perubahan Besar*. KOMPAS.com. <https://buku.kompas.com/read/957/atomic-habits-membangun-kebiasaan-baik-dari-hal-hal-kecil-yang-membawa-perubahan-besar>
- Parwoto. (2017). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Collaborative Problem Based*

- Learning (CPBL) terhadap Kreativitas Anak dalam Bermain Komputer.*
<https://doi.org/10.21009/JPUD.111>
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Rahman, A. Y. (2023). *Pengaruh Kebutuhan dan Keinginan terhadap Tingkat Permintaan Skincare Santri Thoriqul Huda Ponorogo dengan Religiusitas sebagai Variabel Moderating.*
- Rifai, A. B. (2019). Permainan Kartu Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Daya Serap Belajar Siswa (Nahwu). *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.18196/mht.2112>
- Sada, H. J. (2017). Kebutuhan Dasar Manusia dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i2.2126>
- Sweniti, I. A. P. (2020). Pengembangan Media Panggung Boneka Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.23887/jlls.v3i3.29423>
- Tanu, I. K. (2017). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini agar Dapat Tumbuh dan Berkembang sebagai Generasi Bangsa Harapan di Masa Depan. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.25078/aw.v2i2.960>
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (n.d.). *Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Kompetensi Pengetahuan IPA.* Retrieved March 18, 2024, from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/22563>
- Yudianto, A. (2017). *Penerapan Video sebagai Media Pembelajaran.* 234–237. <https://eprints.ummi.ac.id/354/>

Abdimas Ellena

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|--|----|
| 1 | Submitted to Universitas Siliwangi Student Paper | 3% |
| 2 | journal.nurscienceinstitute.id Internet Source | 2% |
| 3 | perspektif.ppj.unp.ac.id Internet Source | 1% |
| 4 | ejournal.unp.ac.id Internet Source | 1% |
| 5 | Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper | 1% |
| 6 | repository.upbatam.ac.id Internet Source | 1% |
| 7 | semadif.flipmas-legowo.org Internet Source | 1% |
| 8 | ojs.unpkediri.ac.id Internet Source | 1% |

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%