



Pelaksanaan Pemanfaatan Media Barang Bekas Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat Di Desa Sumber Padi Dsn V

Raisah Armayanti Nasution¹, Adinda Hasri², Ovy Dwi Ramzani³, Ihsania Torfi Rangkuti⁴

¹²³⁴ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

¹raisaharmayantinasution@uinsu.ac.id

²adindahasri531@gmail.com

³ramzani0308231003@uinsu.ac.id

⁴ihsania0308232069@uinsu.ac.id

Keywords	Abstract
Children's Motor Skills; Recycled Materials; Play Media; Creativity; Environmental Education;	This community service activity was driven by the belief that developing motor skills in early childhood is important, and that creative, environmentally friendly play can help. The goal of this activity was to help children improve their fine and gross motor skills using reusable, everyday materials. The activity took place in the backyard of a house in Sumber Padi Village and involved children aged 4 to 8 years old. The materials used were a cardboard bookshelf, a flower vase made from a plastic bottle, a flannel clock, and a cardboard owl decoration. To collect data, we used participant observation and recorded the activity process. We analyzed the results descriptively. The results showed that playing with reusable materials helps children improve their motor skills, encourages creativity, and helps them learn about environmental stewardship from an early age.

Submitted: 13-02-2025

Accepted: 10-5-2024

Published: 02-07-2025

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, yang sering disebut sebagai masa emas. Selama masa ini, anak-anak memiliki banyak potensi untuk mengembangkan berbagai jenis kecerdasan. Pendidikan anak usia dini dipandang sebagai kunci

utama untuk membantu membesarkan generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan, karena pada masa inilah arah kemajuan bangsa dibentuk (Ariska Tjaya Y.A Tjaya et al., 2020).

Dalam hal ini, penting untuk dipahami bahwa perkembangan anak usia dini mencakup enam bidang utama: kognitif, bahasa, sosial dan emosional, agama, seni, dan keterampilan fisik-motorik. Semua bidang ini saling terkait dan memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk cara mereka menjalani kehidupan sehari-hari. Sekitar usia 4 dan 5 tahun, anak-anak mulai mengembangkan keterampilan motorik mereka lebih cepat. Keterampilan motorik adalah kemampuan anak untuk mengendalikan gerakan tubuh mereka, yang melibatkan koordinasi antara sistem saraf, otot, dan sumsum tulang belakang. Perkembangan ini sangat dipengaruhi oleh tingkat kematangan yang dicapai anak seiring dengan bertambahnya usia. Pada lima tahun pertama kehidupan, perkembangan motorik anak sangat pesat, mencakup gerakan yang melibatkan otot besar maupun kecil, serta kemampuan mengendalikan tubuh secara menyeluruh. Akhirnya, kemampuan fisik ini menjadi gambaran dari keterampilan motorik yang berkembang bersama sistem saraf dan otot anak (Shadikin et al., 2024)

Sejalan dengan hal tersebut, Rina Syafrida menekankan bahwa anak memiliki potensi kecerdasan kinestetik, khususnya dalam aspek motorik halus. Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan otot-otot kecil, terutama pada tangan, dalam merespons stimulus secara terkoordinasi, seperti saat anak melakukan kegiatan menyusun puzzle, meronce, melipat, dan menggunting. Kegiatan ini sebaiknya diberikan secara rutin agar stimulasi berjalan optimal (Putri et al., 2021).

Melanjutkan pendapat tersebut, perkembangan motorik juga dapat dipahami sebagai proses pematangan sistem saraf yang mengendalikan gerakan tubuh, sebagaimana dijelaskan oleh Hurlock. Ia menyatakan bahwa perkembangan motorik merupakan bagian dari perkembangan jasmani melalui aktivitas yang melibatkan sinkronisasi antara sistem otot, urat saraf, pusat saraf, dan otak. Dengan demikian, gerakan motorik bukanlah sesuatu yang spontan, melainkan hasil dari proses perkembangan bertahap yang berkesinambungan, dimulai dari gerakan sederhana hingga mencapai keterampilan kompleks yang terorganisir dengan baik (Lismadiana, 2017).

Selain itu, keterampilan motorik halus dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam melakukan gerakan yang terkoordinasi menggunakan kombinasi otot kecil, khususnya di bagian tangan. Aktivitas seperti menulis, membuka tutup botol, atau menyusun media pembelajaran termasuk dalam kategori ini (Maghfirah, 2019).

Keterampilan ini tidak muncul begitu saja, melainkan berkembang melalui pengalaman dan latihan yang konsisten. Menurut Nadler, keterampilan terbentuk melalui praktik yang berulang, di mana anak memperoleh pengetahuan melalui pelatihan dan pengalaman yang dilakukan dalam berbagai tugas.

Namun, setiap anak memiliki tingkat keterampilan motorik halus yang berbeda, termasuk kekuatan dan kontrolnya. Perbedaan ini berasal dari genetika dan lingkungan, seperti pengaruh orang tua dan guru. Lingkungan memiliki pengaruh besar terhadap kecerdasan motorik anak, terutama di usia-usia awal kehidupan. Berdasarkan tahap usia, terdapat tiga kategori perkembangan motorik halus:

1. Usia 3 tahun: anak dapat menggambar bentuk, menjiplak lingkaran, menarik garis, dan mulai menggunting mengikuti pola garis lurus.
2. Usia 4 tahun: kemampuan menggambar objek yang dikenal, menulis, menggunting pola zigzag, membentuk dari lilin, hingga menyusun bentuk botol sesuai pola.
3. Usia 5–6 tahun: anak mampu melipat, menggunting sesuai pola, menyusun mainan konstruksi, dan meniru tulisan dengan rapi (Maghfirah, 2019).

Menilik lebih lanjut, teori kecerdasan majemuk dari Howard Gardner menyatakan bahwa sumber pengetahuan awal berasal dari panca indera. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, penting untuk melibatkan benda konkret yang dapat diamati dari berbagai sudut pandang. Aktivitas tangan seperti menempel, menyusun, dan melipat merupakan bentuk permainan yang mendukung prinsip pembelajaran berfokus pada pekerjaan tangan (Frobel) dan memperkuat pemahaman anak secara nyata.

Oleh karena itu, stimulasi motorik halus merupakan aspek penting yang tidak boleh dabaikan. Huda, Faeruz, dan Hayati menjelaskan bahwa keterampilan ini melibatkan penggunaan otot-otot kecil di bagian tubuh tertentu, seperti tangan dan jari, yang perlu digerakkan secara akurat dan terkoordinasi. Taznidaturrohman, Pramono, dan Suryadi menambahkan bahwa koordinasi ini mulai meningkat pada usia 4 tahun dan berkembang pesat saat anak berumur 5 tahun. Bahkan Departemen Kesehatan Republik Indonesia menyebutkan bahwa motorik halus mencakup kemampuan melakukan gerakan yang memerlukan koordinasi cermat, seperti menjimpit, menulis, hingga mengamati benda kecil (Hera & Latief, 2020). Proses ini merupakan bagian dari pembelajaran untuk menguasai gerakan tubuh secara efisien (Jaya & Sartika, 2023). Maka dari itu, penting untuk menerapkan metode yang efektif dalam menstimulasi motorik halus anak (Sukmawati & Anadhi, 2023).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran. Di sekitar kita, terdapat banyak benda bekas yang dapat disulap secara kreatif menjadi alat edukatif yang menarik, kreatif, dan membantu mempermudah proses pembelajaran. (Maghfirah, 2019).

Selain bermanfaat secara pendidikan, pemanfaatan barang bekas juga menjadi langkah nyata dalam mengurangi limbah. Menurut data Indonesia National Plastic Action Partnership (2020), Indonesia menghasilkan sekitar 6,8 juta ton sampah plastik setiap tahunnya, dan 620.000 ton di antaranya mencemari perairan. Indonesia pun menempati peringkat kedua setelah China sebagai negara penghasil sampah plastik terbanyak. Dampak negatifnya mencakup pencemaran tanah dan air, gangguan rantai makanan, hingga membahayakan kehidupan satwa (WRI, 2020).

Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar rumah tangga menghasilkan barang bekas yang dianggap tidak layak pakai. Padahal, barang-barang tersebut masih bisa digunakan kembali. Dengan memilah dan memanfaatkannya, masyarakat turut berkontribusi dalam mengurangi pencemaran dan menjaga kelestarian lingkungan (Prayogi & Prayuda, 2022).

Pemanfaatan barang bekas ini merupakan bentuk penerapan prinsip *reduce, reuse, recycle* (3R), terutama pada aspek *reuse* dan *recycle*. Selain ramah lingkungan, pendekatan ini juga dapat menghemat pengeluaran rumah tangga dan bahkan memberikan nilai ekonomi bila hasil kerajinannya dijual kembali. Dengan kreativitas, barang bekas dapat diolah menjadi produk bernilai guna tinggi, estetis, dan layak jual (Prayogi & Prayuda, 2022).

Oleh karena itu, untuk membantu menyediakan materi pembelajaran yang ramah anak dan ramah lingkungan, barang bekas bisa menjadi pilihan yang baik. Menggunakan bahan-bahan ini tidak hanya membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus mereka, tetapi juga memudahkan mereka untuk mendapatkan dan membelinya. Menurut Agustina, Nasirun, dan Dalrefi (Agustina et al., 2019), barang bekas seringkali dianggap tidak berguna, padahal sebenarnya barang tersebut sangat dekat dengan anak-anak. Saat memilih bahan-bahan ini, penting untuk mempertimbangkan beberapa faktor seperti seberapa mudah mendapatkannya, berapa harganya, apakah membutuhkan teknologi, apakah memungkinkan interaksi, apakah ada dukungan dari lembaga, dan seberapa baru bahan tersebut (Farida & Nuraeni, 2025).

METODE

Proyek pengabdian masyarakat ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik partisipatif. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan proses dan hasil penggunaan bahan daur ulang dalam kegiatan bermain yang dapat meningkatkan keterampilan motorik pada anak usia dini. Anak-anak yang terlibat berusia antara 4 dan 8 tahun dan tinggal di wilayah Desa Sumber Padi, sedangkan objek kegiatan adalah aktivitas bermain anak yang menggunakan media edukatif buatan dari barang bekas. Kegiatan dilakukan di halaman rumah warga yang difungsikan sebagai ruang terbuka tempat bermain bersama.

Selama kegiatan berlangsung, anak-anak terlibat secara langsung dalam proses pembuatan dan pemanfaatan media barang bekas, antara lain: rak buku dari kardus, vas bunga dari botol plastik bekas, jam belajar dari kain flanel, dan hiasan burung hantu dari kardus. Semua media dirancang agar sesuai dengan usia dan kemampuan anak, serta mengutamakan keamanan dan nilai edukatif.

Data dikumpulkan dengan mengamati anak-anak selama bermain dan beraktivitas kreatif, serta dengan mengambil foto, menulis catatan lapangan, dan merefleksikan aktivitas tersebut. Observasi mencakup perilaku anak dalam menggunakan alat, gerakan motorik halus seperti memotong dan menempel, serta motorik kasar seperti membawa bahan dan menyusun benda. Selain itu, wawancara informal dengan pendamping atau orang tua digunakan untuk melengkapi informasi mengenai respons dan keterlibatan anak selama kegiatan. Data kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan keterampilan motorik yang diamati dan pengaruh aktivitas tersebut terhadap perkembangan anak secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di salah satu lembaga PAUD di Desa Sumber Padi, dengan melibatkan anak-anak usia 4–8 tahun. Kegiatan dilakukan secara bertahap dan menyenangkan, di mana anak-anak terlibat langsung dalam proses pembuatan dan pemanfaatan media dari barang bekas. Adapun empat media yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Rak Buku dari Kardus Bekas

Alat dan Bahan:

- Kardus
- Kertas bermotif
- Selotip kaca
- Gunting
- Pita warna
- Lem bakar

Langkah-langkah:

1. Gunting kardus sesuai pola yang telah disiapkan.
2. Balut permukaan kardus menggunakan kertas bermotif, lalu rapikan dengan selotip kaca.
3. Hias rak buku dengan pita warna agar tampak menarik.
4. Rak buku sederhana siap digunakan.



Gambar 1. Kegiatan Membuat Rak Buku dari Kardus Bekas

Rak buku ini dibuat dari kardus bekas yang diperkuat dengan lem dan dilapisi kertas warna. Anak-anak terlibat langsung dalam proses menempelkan kertas, mengecat, hingga menyusun buku ke dalam rak. Aktivitas ini tidak hanya mengasah motorik kasar seperti membawa kardus dan menyusun rak, tetapi juga motorik halus saat menempel ornamen dan memegang kuas. Anak-anak juga dilatih untuk bertanggung jawab menyimpan dan merapikan buku mereka sendiri.

Lebih dari itu, rak buku ini berfungsi sebagai alat literasi awal. Anak-anak merasa memiliki karya tersebut, sehingga mendorong minat baca dan keterlibatan dalam lingkungan belajar. Hal ini sejalan dengan konsep *meaningful learning* di mana anak lebih aktif saat memiliki peran langsung dalam menciptakan ruang belajarnya sendiri.

Vas Bunga dari Botol Plastik Bekas

Alat dan Bahan:

- Botol plastik bekas
- Cat akrilik
- Kuas
- Spidol hitam

Langkah-langkah:

1. Bersihkan botol plastik bekas.
2. Gunting botol sesuai bentuk yang diinginkan.
3. Warnai botol menggunakan cat akrilik dan buat corak estetik sesuai kreativitas.
4. Hias botol dengan gambar bunga, daun, atau karakter kartun menggunakan spidol.



Gambar 2. Kegiatan Membuat Vas Bunga dari Botol Plastik Bekas

Kegiatan ini melibatkan anak dalam proses pewarnaan, memotong, hingga menghias botol bekas. Gerakan tangan saat mengecat, memegang kuas, serta memotong dan menempel hiasan melatih motorik halus anak. Selain itu, kegiatan ini menumbuhkan kesabaran, koordinasi mata-tangan, dan meningkatkan kreativitas.

Secara sosial-emosional, anak-anak merasa bangga saat hasil karya mereka dipajang di kelas. Mereka belajar bahwa barang bekas yang semula dianggap sampah bisa diubah menjadi karya yang indah dan bermanfaat. Ini memberikan dampak positif dalam membentuk sikap peduli lingkungan dan karakter yang bertanggung jawab.

1. Jam Belajar dari Kain Flanel



Gambar 3. Kegiatan Membuat Jam Belajar dari Kain Flanel

Media ini dirancang agar anak-anak dapat:

1. Mengenal angka
2. Memahami posisi waktu
3. Melatih keterampilan memutar jarum jam sesuai kegiatan harian

Aktivitas menempel dan menyusun angka dari flanel membutuhkan konsentrasi dan koordinasi motorik halus, seperti kemampuan menjepit dan menyusun bagian kecil.

Selain melatih motorik, media ini memperkuat pemahaman konsep kognitif dasar seperti urutan angka, konsep waktu, dan rutinitas harian. Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna melalui dialog interaktif, seperti “Pukul berapa kamu bangun tidur?” atau “Jam berapa waktu bermain selesai?”, yang juga memperluas kemampuan bahasa anak.

Hiasan Burung Hantu dari Kardus

Alat dan Bahan:

- Kardus
- Gunting
- Lem
- Spidol hitam

Langkah-langkah:

1. Gunting kardus menjadi beberapa persegi panjang.
2. Lepaskan setengah bagian kertas kardus agar tampak bergelombang.
3. Gulung kardus bergelombang hingga membentuk lingkaran besar sebagai badan burung hantu.
4. Buat dua lingkaran kecil untuk mata burung.
5. Buat sayap, kaki, hidung, alis, dan bola mata dari kardus.
6. Tempelkan semua bagian tersebut sesuai urutan menggunakan lem.
7. Tebalkan alis dan bola mata dengan spidol hitam.

8. Buat sangkar burung hantu dari kardus dan hiasi sesuai kreativitas.



Gambar 4. Kegiatan Membuat Sangkar Burung hantu dari Kardus

Pembuatan burung hantu dari kardus melibatkan proses kreatif yang menantang, seperti menggambar pola, memotong bentuk, melipat kardus, hingga menghias bagian mata dan sayap. Anak-anak dilatih untuk bekerja presisi dan mengembangkan imajinasi visual mereka.

Pemilihan burung hantu sebagai bentuk utama memiliki nilai simbolik. Dalam banyak budaya, burung hantu dianggap simbol kebijaksanaan. Guru dapat menggunakan hiasan ini untuk memperkenalkan konsep hewan malam dan pentingnya pelestarian satwa liar. Kegiatan ini tidak hanya memberikan keterampilan fisik, tetapi juga wawasan ekologis dan nilai empati terhadap makhluk hidup.

Analisis Temuan

Seluruh kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias dan terlibat aktif dalam setiap proses pembuatan media. Hal ini menjadi bukti bahwa pembelajaran berbasis experiential learning atau belajar dari pengalaman langsung sangat sesuai diterapkan pada anak usia dini. Proses kreatif yang melibatkan gerakan fisik, interaksi sosial, dan ekspresi diri memberikan stimulasi holistik bagi perkembangan anak.

Menurut Sujiono (2013), Pembelajaran yang baik bagi anak usia dini terjadi ketika mereka aktif, bereksplorasi, dan bersenang-senang. Kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini memenuhi ketiga prinsip tersebut. Selain itu, pendekatan yang digunakan juga sesuai dengan pendekatan saintifik yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka PAUD, yaitu dengan melibatkan anak dalam proses mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.

KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan, kita dapat melihat bahwa menggunakan barang-barang bekas dalam permainan membantu meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar pada anak usia dini, baik motorik halus maupun kasar. Setiap kegiatan yang dirancang, mulai dari pembuatan rak buku dari kardus, vas bunga dari botol plastik, jam belajar dari kain flanel, hingga hiasan burung hantu dari kardus, memberikan stimulus yang berbeda namun saling melengkapi dalam mengembangkan keterampilan gerak, koordinasi, dan kontrol otot anak.

Selain keterampilan motorik, kegiatan ini juga membantu membangun kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, dan rasa peduli terhadap lingkungan. Anak-anak belajar bahwa hal-hal yang dianggap tidak lagi berguna dapat menjadi mainan yang indah dan bermakna. Cara mereka berinteraksi selama kegiatan ini juga membantu mereka mengembangkan keterampilan

sosial dan emosional, komunikasi yang lebih baik, dan menjadi bagian yang lebih aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antara pendidik, mahasiswa, dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan belajar yang kontekstual dan berbasis potensi lokal. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif tidak harus selalu mahal, namun cukup dengan ide kreatif dan keterlibatan aktif semua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Dengan Barang Bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 24–33. <https://doi.org/10.33369/jip.3.1.24-33>
- Ariska Tjaya Y.A Tjaya, G. Y., Wondal, R., & Haryati, H. (2020). Peranan Kegiatan Meronce Dengan Bahan Bekas Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1), 59–71. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.1984>
- Farida, I., & Nuraeni, L. (2025). Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Seni Kriya: Penggunaan Barang Bekas dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Journal Homepage*, 8(1), 1–7.
- Hera, A. J., & Latief, F. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Meronce Pada Anak Kelompok B Tk Islam Nurussalam Kabupaten Maros. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 99. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i2.16163>
- Jaya, M. P. S., & Sartika, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Teknik Mozaik Anak Kelompok B Di TK Ar Raudhah. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14447–14459.
- Lismadiana. (2017). Perkembangan Anak Usia Dini Terdiri Dari 6 Aspek Yaitu Kesadaran Personal, Kesehatan Emosional, Sosialisasi, Komunikasi, Kognisi Dan Keterampilan Motorik. 10.
- Maghfirah, S. (2019). Pemanfaatan Barang Bekas Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Utilization of Used Goods in Improving Children's Fine Motor Skills. 2(1). <http://dx.doi.org/10.32505/atfaluna.v1i1.938>
- Prayogi, R., & Prayuda, R. (2022). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Tanam Di Lahan Sempit Utilization of Used Goods as Planting Media in Narrow Land. *Community Service Journal* e-ISSN, 1(2), 135–145. <https://www.doi.org/10.22303/coral.1.2.2022.135-145>
- Putri, S., Nabilatul Fauziah, D., & Syafrida, R. (2021). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 130–141. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1351>
- Shadikin, M. F., Sugianto, D., & Ayu, W. (2024). Analisis Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Senam Irama. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4), 97–104. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i4.1878>
- Sukmawati, N. K., & Anadhi, I. M. G. (2023). Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif Media Bottle Ball dalam Menstimulasi Aspek Motorik Halus di TK Tirta Kumara Kecamatan Payangan Kabupaten Gianyar. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2995–3004.
- WRI. (2020). Annual Report WRI Indonesia. Fresenius.Com, December, 2–2. <https://www.pvh.com/-/media/Files/pvh/investor-relations/PVH-Annual-Report-2020.pdf>