



**LAPORAN AKHIR**  
**PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**  
**PROGRAM PERMAINAN PUZZLE KABAYAN SEBAGAI MEDIA**  
**EDUKASI BUDAYA UNTUK ANAK DI PAUD TAZKIA KELURAHAN**  
**SINDANG BARANG, BOGOR**

**BIDANG KEGIATAN:**  
**PKM-PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Disusunoleh:

Yola Juwita	(H14100028/2010)
Vina Oktrina Simanjuntak	(H14100009/2010)
Efita Mey Lina	(H14100039/2010)
Novia La Prima	(H14100078/2010)
Rumintang	(H24110066/2011)

**INSTITUT PERTANIAN BOGOR**

**BOGOR**

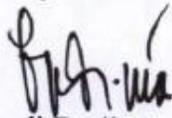
**2014**

## PENGESAHAN PKM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Judul Kegiatan : PROGRAM PERMAINAN *PUZZLE* KABAYAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI BUDAYA PADA ANAK DI PAUD TAZKIA KELURAHAN SINDANG BARANG, BOGOR
2. Bidang Kegiatan : PKM-M
3. Ketua Pelaksana Kegiatan/ Penulis utama
- a. Nama Lengkap : Yola Juwita
  - b. NIM : H14100028
  - c. Jurusan : Ekonomi dan Studi Pembangunan
  - d. Universitas/ Institut/ Politeknik : Institut Pertanian Bogor (IPB)
  - e. Alamat Rumah dan Telp/ Hp : Jl. SMP 135 No.59 Rt 07/07  
Kecamatan Duren Sawit, Jakarta  
081318139669
  - f. Alamat email : [yola.juwita@yahoo.com](mailto:yola.juwita@yahoo.com)
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/ penulis : 4 orang
5. Dosen Pendamping
- a. Nama Lengkap dan Gelar : Dr. Ir. Wiwiek Rindayati, M.Si
  - b. NIDN : 0016086210
  - c. Alamat Rumah dan No. Telp/ HP : Jl. Seroja Jaya No.43 Taman Yasmin  
Sektor 3 / 087770044848
6. Biaya Kegiatan Total
- a. DIKTI : Rp 5.500.000,00
  - b. Sumber lain : Rp 0
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 5 (lima) bulan

Bogor, 10 April 2014

Menyetujui,  
Ketua Departemen Ilmu Ekonomi



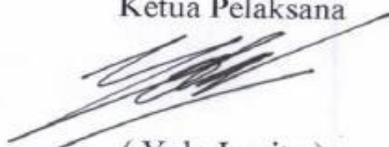
( Dr. Dedi Budiman Hakim )  
NIP. 196410221989031003

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan



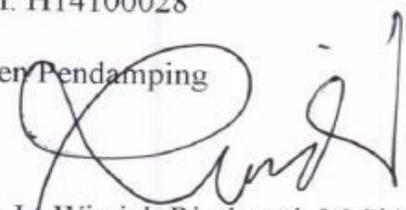
( Prof. Dr. Ir. Yenny Koesmaryono, MS )  
NIP. 195812281985031003

Ketua Pelaksana



( Yola Juwita )  
NIM. H14100028

Dosen Pendamping



( Dr. Ir. Wiwiek Rindayati, M.Si )  
NIP. 196208161987012001

## ABSTRAK

Era globalisasi telah membawa perubahan besar bagi masyarakat Indonesia. Nilai-nilai budaya dan tatanan hidup sosial Indonesia telah bergeser dengan kebudayaan asing yang sarat dengan kata modern. Banyak generasi muda yang lebih menyukai lagu-lagu asing dibandingkan lagu daerah. Pada akhirnya, nilai-nilai budaya negeri ini akan luntur dan disabotase oleh negara-negara lain. Oleh karena itu, hal ini perlu diwaspadai oleh masyarakat, khususnya generasi muda Indonesia.

Program pengabdian terhadap masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan kebudayaan Jawa Barat terhadap anak-anak, khususnya PAUD Tazkia Kelurahan Sindang Barang, Bogor. Media perantara dalam mengenalkan kebudayaan tersebut adalah permainan *puzzle* Kabayan yang telah dimodifikasi dengan adanya roda pemutar sebagai penunjuk gambar-gambar kebudayaan Jawa Barat yang harus disusun. Setiap gambar kebudayaan itu berupa 8 kebudayaan khas Jawa Barat, yaitu baju daerah, alat musik Angklung, Wayang Golek, Rampak Kendang, Tari Jaipong, Gamelan, Kuda Lumping, rumah adat Jawa Barat. Selanjutnya, peserta dari setiap kelas akan dibagi menjadi tiga tim kelompok yang nantinya akan bersaing untuk menyusun *puzzle* Kabayan sesuai gambar yang ditunjukkan pada roda putar. Selain itu, kegiatan lain yang juga akan dilaksanakan nanti adalah penayangan video budaya dan belajar bernyanyi bersama lagu Melalui program ini, diharapkan anak-anak dapat semakin mengenal dan memahami kebudayaan Jawa Barat.

Kata kunci: permainan, *puzzle* Kabayan, budaya Jawa Barat

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih dan karunia-Nya sehingga kegiatan program kreatifitas mahasiswa bidang pengabdian masyarakat berhasil diselesaikan. Judul yang dipilih dalam program ini adalah Program Permainan Puzzle Kabayan sebagai Media Edukasi Budaya untuk Anak di PAUD Tazkia Kelurahan Sindang Barang, Bogor.

Terima kasih penulis ucapkan kepada Dr. Wiwiek Rindayati, M.Si selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan saran untuk tim dalam melaksanakan program ini. Terima kasih kepada Ibu Siti Hindun selaku kepala sekolah PAUD Tazkia serta para guru yang membantu dan mendukung pelaksanaan kegiatan kami. Kami sampaikan terima kasih kepada DIKTI yang memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan program permainan *puzzle* Kabayan. Semoga laporan ini bermanfaat.

Bogor, Juli 2014

*Tim Puzzle Kabayan*

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era globalisasi telah membawa perubahan besar bagi masyarakat Indonesia. Teknologi dan ilmu pengetahuan telah mendominasi kehidupan kita. Nilai-nilai budaya dan tatanan hidup sosial Indonesia telah bergeser dengan munculnya kebudayaan asing yang sarat dengan kata modern. Saat ini banyak generasi muda yang lebih senang menyanyikan lagu-lagu asing daripada lagu-lagu budaya tradisional milik negara Indonesia. Selain itu, banyak juga anak-anak yang lebih memilih bermain *Play Station* dan *Ipad* ketimbang bermain congklak atau petak umpet. Keterbukaan terhadap budaya asing tanpa disertai proses seleksi yang baik dapat melunturkan nilai-nilai luhur budaya negeri ini. Kebudayaan yang telah mengakar selama ini akan dianggap ketinggalan zaman. Oleh karena itu, hal ini perlu diwaspadai oleh masyarakat dengan melakukan pengenalan dan pengamalan budaya, khususnya untuk generasi muda Indonesia.

Indonesia merupakan negeri yang kaya akan keanekaragaman budaya. Kekayaan budaya tersebut merupakan aset terbesar yang dimiliki oleh negeri ini yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Keberagaman budaya yang dimiliki oleh negeri ini terdiri dari keberagaman pakaian adat, alat musik, rumah adat, permainan, serta keberagaman ritual adat atau kebiasaan yang selalu dilaksanakan oleh masyarakat sebagai kewajiban bagi mereka yang tinggal di daerah tersebut untuk memperingati suatu perayaan. Sebagai contoh, kebudayaan Jawa Barat memiliki keberagaman budaya yaitu memiliki gamelan, seruling, angklung sebagai alat musik tradisional dan kuda lumping sebagai permainan khas daerah tersebut.

Mengenalkan keberagaman kebudayaan yang dimiliki oleh negeri kita Indonesia merupakan tugas dari setiap warga Indonesia. Sasaran program kami di sini adalah anak-anak dan guru-guru PAUD. Anak-anak memiliki daya tangkap dan pola pikir yang cepat dalam menyerap informasi baru. Pengenalan budaya sejak dini diharapkan mampu menumbuhkembangkan rasa cinta mereka terhadap kebudayaan Indonesia. Berdasarkan media Pondok Ibu, anak-anak akan lebih mudah menangkap ilmu jika diberikan lewat permainan, sehingga bisa sekaligus bermain sambil belajar. Oleh karena itu, media perantara kami dalam mengenalkan kebudayaan tersebut adalah permainan *puzzle* Kabayan.

Menurut media Melinda Hospital, penggunaan media *puzzle* dalam belajar dapat meningkatkan keterampilan kognitif. Hal tersebut berkaitan juga dengan kemampuan belajar dalam memecahkan masalah, yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Selain itu, permainan *puzzle* juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan sesuatu dan berpikir dahulu sebelum bertindak. Manfaat lainnya adalah meningkatkan keterampilan sosial jika *puzzle* tersebut dimainkan secara berkelompok. Sasaran yang lainnya adalah guru-guru di PAUD yang diharapkan dapat membimbing anak-anak dalam bermain *puzzle* dan melanjutkan program *puzzle* dapat dimasukkan ke dalam program ekstrakurikuler di PAUD tersebut.

Permainan *puzzle* Kabayan telah dimodifikasi dengan adanya roda pemutar sebagai penunjuk gambar-gambar kebudayaan Jawa Barat yang harus disusun. Nama Kabayan dipilih karena merupakan tokoh cerita rakyat Sunda, sehingga akan menarik dan mudah diingat oleh anak-anak.

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, program pengabdian masyarakat ini dibuat untuk memecahkan permasalahan:

1. Bagaimana cara mengenalkan kebudayaan Jawa Barat kepada anak-anak ?

2. Bagaimana menumbuhkembangkan rasa cinta kebudayaan Jawa Barat pada anak-anak Jawa Barat, khususnya PAUD Tazkia Kelurahan Sindang Barang, Bogor ?

### **1.3 Tujuan Program**

Meningkatkan pengetahuan anak-anak akan kebudayaan Jawa Barat yang akan dikemas dengan permainan *puzzle* Kabayan, sehingga anak-anak dapat melestarikan dan mengembangkan kebudayaan Jawa Barat.

### **1.4 Luaran yang diharapkan**

Guru-guru PAUD Tazkia diharapkan dapat melanjutkan program permainan *puzzle* Kabayan, sehingga program ini dapat dimasukkan ke dalam program ekstrakurikuler di PAUD Tazkia.

### **1.5 Kegunaan Program**

Kegunaan yang diharapkan dari program ini adalah :

1. Mengenalkan pentingnya kebudayaan Indonesia sebagai aset negara kepada anak-anak.
2. Membimbing anak-anak dalam memahami Kebudayaan Jawa Barat.
3. Meningkatkan pengetahuan anak-anak terhadap kebudayaan Jawa Barat.
4. Melestarikan kebudayaan Jawa Barat.

## **BAB II GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN**

Lokasi pengabdian masyarakat ini di PAUD Tazkia yang beralamat di Jl. Sindang Barang No. 25 RT 07/10, Kelurahan Sindang Barang, Kecamatan Bogor Barat, Kota Bogor. PAUD ini telah berdiri sejak tahun 2005 dengan Ibu Siti Hindun sebagai penanggung jawabnya yang dibantu oleh tiga pengajar lainnya. Jumlah anak-anak di PAUD terdiri dari 12 orang anak di kelas A dan 7 orang anak di kelas B. Anak-anak yang berada di kelas A berumur 4-5 tahun dan di kelas B berumur 5-6 tahun.

Kondisi sosial ekonomi masyarakat di sekitar PAUD ini sebagian besar masih menengah ke bawah. Para orang tua masih ada yang bersikap acuh terhadap pendidikan anak di usia dini. Mereka lebih memilih untuk menyekolahkan anak-anaknya langsung ke jenjang Sekolah Dasar (SD) tanpa harus melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Padahal, sebelum memasuki jenjang SD, anak-anak usia dini harus dipersiapkan kemandiriannya terlebih dahulu. Salah satu contohnya adalah mencuci tangan sebelum makan, mengerjakan tugas rumah sendiri, dan lain sebagainya. Untuk itu, pendirian PAUD ini untuk mengjangkau anak-anak usia dini yang kurang mampu di daerah tersebut.

Kegiatan anak di PAUD ini adalah belajar dan bermain yang berlangsung dari pukul 08.00 sampai dengan 10.15. Kurikulum di PAUD ini pada dasarnya bertujuan untuk menjadikan anak-anak yang mandiri, bertanggung jawab, disiplin, dan berwawasan. Kegiatan anak di kelas A, di antaranya adalah menggambar, melukis dengan tangan, bernyanyi, mewarnai, dan lainnya. Kegiatan anak di kelas B lebih difokuskan pada persiapan masuk Sekolah Dasar, seperti berhitung, membaca, dan lainnya. Kegiatan belajar anak di PAUD ini juga diarahkan berhadapan langsung dengan objeknya. Sebagai contoh, anak-anak di PAUD ini diajarkan secara langsung bagaimana menanam tanaman, membuang sampah pada tempatnya, dan memakai baju berkancing secara mandiri. Selain itu, kegiatan belajar anak-anak di PAUD ini juga dilakukan di luar gedung, seperti mengunjungi museum, puskesmas, dan posyandu.

### BAB III METODE PENDEKATAN

Metode pendekatan pada program pengabdian masyarakat ini yaitu dengan metode permainan *puzzle* Kabayan. Pada tahap pertama, kami meninjau lokasi pelaksanaan kegiatan dan menyelesaikan administrasi perizinan. Tahap selanjutnya, kami telah mendesain alat permainan *puzzle* yang telah dimodifikasi untuk dicetak pada papan *puzzle* dan *spin board*. Selain itu, kami juga melakukan *parenting* untuk memohon izin pelaksanaan program PKM sekaligus menghimbau orang tua untuk ikut berpartisipasi memantau anak dalam bermain *puzzle* Kabayan secara mandiri.

### BAB IV PELAKSANAAN PROGRAM

#### 4.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Program permainan *puzzle* Kabayan dilaksanakan di PAUD Tazkia Kelurahan Sindang Barang Bogor. Waktu pelaksanaan program dimulai dari bulan April sampai Juni 2014.

#### 4.2 Tahapan Pelaksanaan dan Instrumen Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan di PAUD Tazkia Kelurahan Sindang Barang, Bogor. Kelas TK kecil dan TK besarkan bermain menggunakan *puzzle* 9 keping. Selanjutnya, peserta akan dibagi menjadi tiga tim kelompok yang nantinya akan bersaing untuk menyusun *puzzle* Kabayansesuai gambar yang ditunjukkan pada roda putar. Kegiatan akan dilaksanakan semenarik mungkin melalui penayangan video budaya dan belajar bernyanyi bersama lagu daerah.

Adapun silabus pelaksanaan kegiatan yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Silabus pembelajaran

Pertemuan	Materi Ajar	Waktu	Instrumen	Penilaian
Ke-1	<i>Parenting</i>	45 menit	Desain Permainan <i>Puzzle</i> Kabayan	Pemahaman Orang Tua
Ke-2	Sosialisasi Permainan <i>Puzzle</i> Kabayan kepada guru-guru PAUD Tazkia	45 menit	Permainan <i>Puzzle</i> Kabayan	Pemahaman Guru
Ke-3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengenalan budaya Jawa Barat yang ada di gambar <i>Puzzle</i> Kabayan kepada anak-anak melalui media fisik dan video</li><li>• Bernyanyi lagu-lagu daerah Jawa Barat</li></ul>	60 menit	Laptop, LCD, Proyektor, Audio Stereo, Suling Sunda, Baju Adat, Wayang, dan Gambar Ilustrasi lainnya	Partisipasi, pemahaman, dan motivasi belajar peserta
Ke-3	Pengenalan dan simulasi permainan <i>Puzzle</i> Kabayan kepada peserta	60 menit	Permainan <i>Puzzle</i> Kabayan ukuran besar, Papan Tulis, Spidol	Partisipasi dan keaktifan peserta
Ke-4	Pengenalan permainan individu <i>Puzzle</i> Kabayan yang	60 menit	Permainan <i>Puzzle</i> Kabayan kecil,	Partisipasi, keaktifan, dan

	bisa dilakukan secara mandiri oleh peserta		Audio Stereo	pemahaman peserta
Ke-5	Pemantauan keberlanjutan program permainan <i>Puzzle</i> Kabayan		Permainan <i>Puzzle</i> Kabayan ukuran besar dan kecil	Partisipasi, keaktifan, dan pemahaman peserta

#### 4.4 Rekapitulasi Rancangan dan Realisasi Biaya

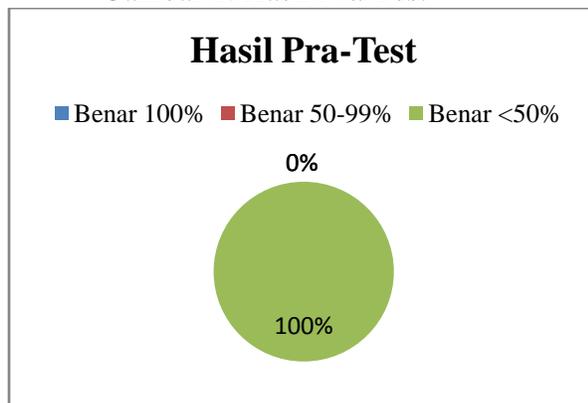
Tabel 2. Rancangan dan Realisasi Biaya Kegiatan

Penerimaan	Rancangan	Realisasi
Bantuan dana dari DIKTI	Rp 11.129.000,00	Rp 5.500.000,00
Pelaksanaan		
Peralatan Penunjang	Rp 3.339.000,00	Rp 4.025.000,00
Bahan Habis Pakai	Rp 5.609.000,00	
Perjalanan	Rp 1.070.000,00	Rp 200.000,00
Lain-lain: Apresiasi, Operasional, dan Pembuatan Laporan	Rp 1.111.000,00	Rp 136.950,00
<b>Saldo PKM</b>		Rp 50,00

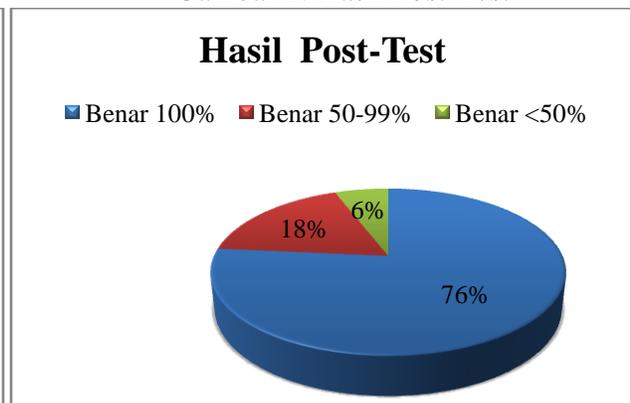
## BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan penjadwalan kegiatan, program permainan *puzzle* Kabayan dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan secara langsung terhadap anak-anak PAUD Tazkia Kelurahan Sindang Barang, Bogor. Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan ketiga pada tanggal 8 Mei 2014 berupa pengenalan permainan *puzzle* berukuran besar yang dimainkan secara berkelompok (3 kelompok) dan pada tanggal 16 Mei 2014 berupa permainan *puzzle* berukuran kecil yang dimainkan secara mandiri. Untuk mengetahui pemahaman anak-anak mengenai budaya Jawa Barat, maka diadakan evaluasi berupa soal menghubungkan gambar. Evaluasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu tanggal 8 Mei 2014 sebelum permainan *puzzle* dilakukan dan pada tanggal 16 Mei 2014 setelah permainan *puzzle* dilakukan.

Gambar 1. Hasil *Pra-Test*



Gambar 2. Hasil *Post-Test*



Tabel 3. Hasil uji pengaruh variabel pra-test terhadap post-test permainan *Puzzle* Kabayan dengan *E-views* 6.0

Dependent Variable: POST_TEST				
Method: Least Squares				
Date: 06/27/14 Time: 06:43				
Sample: 17				
Included observations: 17				
Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
PRA_TEST	0.543210	0.280503	1.936554	0.0719
C	7.746914	0.867242	8.932818	0.0000
R-squared	0.200010	Mean dependent var		9.264706
Adjusted R-squared	0.146678	S.D. dependent var		1.657065
S.E. of regression	1.530721	Akaike info criterion		3.799486
Sum squared resid	35.14660	Schwarz criterion		3.897511
Log likelihood	-30.29563	Hannan-Quinn criter.		3.809230
F-statistic	3.750242	Durbin-Watson stat		1.918852
Prob(F-statistic)	0.071871			

Berdasarkan evaluasi yang telah dilaksanakan, hasil pra-test berpengaruh signifikan terhadap hasil post-test. Hal ini dapat dilihat dari nilai probabilitasnya (0.07) lebih kecil dari taraf nyata (10%). Namun, *R-square* pada model persamaan ini sangat rendah, yaitu sebesar 0.2 karena sampel yang digunakan hanya sebesar 17 (di bawah standar minimal sampel yang harus digunakan yaitu 30). Berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa permainan *Puzzle* Kabayan ini telah memberikan hasil yang baik khususnya dalam pengenalan budaya. Selain dapat meningkatkan kemampuan visual anak, kegiatan ini juga dapat meningkatkan daya ingat anak khususnya dalam memahami kebudayaan Jawa Barat.

## BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Program kegiatan pengenalan budaya Jawa Barat melalui permainan *puzzle* Kabayan selama tiga bulan memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan pengetahuan anak-anak akan budaya Jawa Barat. Hasil pra-test berpengaruh signifikan terhadap hasil post-test yang dilihat dari nilai probabilitasnya (0.07) lebih kecil dari taraf nyata (10%). Kegiatan ini juga dapat meningkatkan daya ingat anak khususnya dalam memahami kebudayaan Jawa Barat.

### Saran

1. Orang tua siswa diharapkan dapat mengajak dan mengawasi anak-anaknya untuk bermain *puzzle* Kabayan di rumah.
2. Guru-guru di PAUD Tazkia diharapkan melanjutkan permainan *puzzle* Kabayan melalui *puzzle* dan *spin board* yang sudah diberikan sebagai kegiatan ekstrakurikuler yang berkelanjutan.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Laporan Keuangan

Keterangan	Debit	Kredit
Bantuan dana dari DIKTI	Rp 5.500.000,00	
Percetakan <i>Puzzle</i> Kabayan (24 <i>puzzle</i> besar, 200 <i>puzzle</i> kecil, 1 <i>spinning board</i> besar, dan 25 <i>spinning board</i> kecil)		Rp 4.025.000,00
Pembelian kain putih, <i>double tape</i> , karton, dan spidol		Rp 37.000,00
Sewa LCD + <i>Microphone Speaker</i>		Rp 200.000,00
Hadiah juara		Rp 136.950,00
Pembuatan poster		Rp 150.000,00
Biaya transportasi		Rp 586.000,00
Print dan fotocopy laporan		Rp 365.000,00
	<b>Rp 5.500.000,00</b>	<b>Rp 544.950,00</b>
<b>Saldo PKM</b>	<b>Rp 50,00</b>	

### Lampiran 2. Bukti penggunaan biaya kegiatan



Lampiran 3. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

Gambar 1. Kegiatan *parenting*



Gambar 2. Bersama orangtua siswa PAUD Tazkia



Gambar 3. Pengenalan Budaya Jawa Barat melalui *puzzle* Kabayan



Gambar 4. Bernyanyi Lagu Daerah



Gambar 5. Permainan *puzzle* besar



Gambar 6. Permainan *puzzle* individu



Gambar 7. *Spin Board*



Gambar 8. Foto bersama siswa-siswi PAUD Tazkia

