

Pemanfaatan Limbah Veneer Sebagai Bahan Kerajinan Pembuatan Puzzle Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak, Desa Ngadisono

Rifqi Irfanullah^{1*)}, Irfan Safi'i²⁾, Ahmad Syaifulloh³⁾, Yudhistira Pratama Marian⁴⁾, M. Fadhil Yusuf Ar-rizky⁵⁾, Annisa Salsabila⁶⁾, Innayah⁷⁾, Aliesca Razah Izzazaya⁸⁾, Ulfi Nurul Nazala⁹⁾, Sofia Nabilla Izzati¹⁰⁾, Anisa Fauziah¹¹⁾, Lourena Nanda Edita¹²⁾, Lili Qoyyimah¹³⁾

^{1,2,,13}Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

*irfansafi@mhs.unsiq.ac.id

Dimasukkan : 9 Maret 2023 | **Diterima** : 14 Maret 2023 | **Diterbitkan** : 30 Juni 2023

Abstrak: Keberadaan sampah sisa limbah veneer menjadi salah satu sumber masalah di masyarakat Kaliwiro, terutama Desa Ngadisono. Permasalahan sampah sisa industri ini tentu menjadi masalah utama bagi masyarakat yang pada umumnya hanya membakar dan menimbunnya saja. Melalui penanganan yang hanya seadanya itu tentu menimbulkan masalah baru, yaitu polusi udara dari adanya pembakaran. Dalam pengabdian ini berfokuskan tentang pemanfaatan limbah industri veneer menjadi bahan kerajinan untuk mengasah kreativitas anak. Adapaun metode yang digunakan dalam pembuatan *puzzle veneer* untuk meningkatkan kreativitas yakni : 1) Koordinasi dengan pihak TK sebagai langkah awal guna mendapatkan informasi dan mengetahui antusiasme sebagai target dari pengenalan *puzzle veneer* 2) Persiapan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan kerajinan 3) Pelaksanaan pembuatan *puzzle veneer* sesuai dengan pola yang sudah dibuat 4) Perancangan strategi penganalan yang akan digunakan saat pengenalan dengan anak-anak TK 5) Pengenalan pada anak-anak TK Dharma Wanita di Desa Ngadisono. Melalui inovasi ini, diharapkan masyarakat termotivasi untuk memanfaatkan limbah veneer menjadi bahan dasar kerajinan, salah satunya yaitu *puzzle* untuk meningkatkan kreativitas pada anak. Pada kegiatan pengabdian ini, program kerja berfokus pada pemanfaatan limbah *veneer* di Desa Ngadisono. Di sisi lain, limbah ini dimanfaatkan untuk membuat kerajinan tangan yang bisa mengasah kreativitas dengan target adalah anak-anak. Hasil dari inovasi tersebut berupa *puzzle veneer*.

Keywords: industri kayu, limbah, kerajinan

1. PENDAHULUAN

Indonesia menjadi salah satu Negara beriklim tropis dengan hutan terluas di dunia. Beragam tumbuh-tumbuhan hidup subur di sana. Dari hasil alam yang melimpah menjadi salah satu sumber mata pencaharian bagi masyarakat sekitar. Banyak sekali hasil alam yang dimanfaatkan, salah satunya adalah kayu. Kayu yang diambil akan digunakan sebagai bahan dasar pembuatan barang yang dibutuhkan.

Di wonosobo, banyak sekali ditemukan industri yang memanfaatkan kayu sebagai bahan dasar utamanya. Kayu yang dipilih akan diolah menjadi lembaran kayu pipih (*veneer*) atau dalam bentuk potongan berbentuk persegi panjang. Salah satu daerah yang banyak memanfaatkan kayu adalah, Kaliwiro, salah satu kecamatan yang banyak menghasilkan kayu di Wonosobo. Di Kaliwiro, banyak sekali industri yang memanfaatkan kayu sebagai bahan dasar pembuatan *veneer*. Namun dari pemanfaatan kayu itu, menghasilkan sampah berupa limbah kayu yang berserakan dimana-mana.

Menurut World Health Organization (WHO) sampah adalah sesuatu yang tidak digunakan, tidak dipakai, tidak disenangi atau sesuatu yang dibuang yang berasal dari kegiatan manusia dan tidak terjadi dengan sendirinya.

Keberadaan sampah sisa limbah *veneer* menjadi salah satu sumber masalah di masyarakat Kaliwiro, terutama Desa Ngadisono. Sisa-sisa dari industri itu dibiarkan berserakan di tepi jalan dan depan rumah. Permasalahan sampah sisa industri ini tentu menjadi masalah utama bagi masyarakat yang pada umumnya hanya membakar dan menimbunnya saja. Melalui penanganan yang hanya seadanya itu tentu

menimbulkan masalah baru, yaitu polusi udara dari adanya pembakaran.

Dari uraian permasalahan tersebut, dalam pengabdian ini berfokuskan tentang pemanfaatan limbah industri *veneer* menjadi bahan kerajinan untuk mengasah kreativitas anak.

Menurut Suprpto (1985: 16), kerajinan adalah sesuatu yang akan menghasilkan benda seni, dimana benda-benda seni tersebut menghasilkan kualitas. Selain dengan mengutamakan keindahan dalam proses pembuatannya, juga terdapat ide-ide murni yang menghasilkan produk berkualitas.

Kerajinan yang dihasilkan dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak tentu harus begitu menarik namun juga berkualitas. Melalui limbah *veneer*, selain sebagai bahan utama dalam meningkatkan kreativitas juga menjadi cara baik untuk lebih meminimalisir dampak bagi lingkungan. Dengan berbahan dasar limbah *veneer* bisa menciptakan banyak kerajinan. Berikut beberapa bentuk kerajinan yang bisa diciptakan :

- a. *Puzzle*
- b. Kaligrafi
- c. Hiasan dinding

Dalam pengabdian ini, limbah *veneer* yang digunakan akan difokuskan pada pembuatan *puzzle*, sebagai bentuk media pembelajaran anak-anak untuk mengasah otak dan motorik mereka. Agar maksud dan tujuan bisa tercapai dibutuhkan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi yang digunakan adalah strategi pembelajaran inkuiri, dimana merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan

menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Puzzle sebagai bentuk dari pemanfaatan limbah *veneer* juga menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas pada anak-anak. Menurut Rosdijati (2012:34), ada beberapa manfaat *puzzle*, yaitu: 1) melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, 2) melatih koordinasi mata dan tangan, anak belajar mencocokkan keeping-keeping *puzzle* dan menyusun menjadi satu gambar, 3) memperkuat daya ingat, 4) mengenalkan anak pada konsep hubungan, dan 5) dengan memilih gambar atau bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri).

Berdasarkan penjelasan tersebut, tujuan pengabdian di Desa Ngadisono melalui pemanfaatan limbah *veneer* sebagai bahan dasar kerajinan untuk meningkatkan kreativitas adalah : (1) untuk meminimalisir limbah sampah industri berupa limbah *veneer*, (2) membuat kerajinan untuk meningkatkan kreativitas pada anak dari pemanfaatan limbah *veneer*.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian melalui pemanfaatan limbah *veneer* sebagai bahan kerajinan untuk meningkatkan kreativitas, dilaksanakan di Desa Ngadisono, Kecamatan Kaliwiro, Kabupaten Wonosobo dengan memanfaatkan limbah di industri kayu *veneer* sekitar desa. Pelaksanaan kegiatan dimulai tanggal 5 Maret 2023 sampai 25 Maret 2023. Partisipasi dalam kegiatan pengenalan ini adalah anak-anak TK Dharma Wanita di Desa Ngadisono kelas TK B dengan jumlah murid 24 anak. Alat dan bahan yang dibutuhkan yaitu limbah *veneer*, cutter, gunting, lem kayu, lem kertas, penggaris,

kardus, gambar karakter dan kertas karton. Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan *puzzle veneer* untuk meningkatkan kreativitas yakni : 1) Koordinasi dengan pihak TK sebagai langkah awal guna mendapatkan informasi dan mengetahui antusiasme sebagai target dari pengenalan *puzzle veneer*; 2) Persiapan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan kerajinan; 3) Pelaksanaan pembuatan *puzzle veneer* sesuai dengan pola yang sudah dibuat; 4) Perancangan strategi pengenalan yang akan digunakan saat pengenalan dengan anak-anak TK; 5) Pengenalan pada anak-anak TK Dharma Wanita di Desa Ngadisono. Sedangkan tata cara pembuatan *puzzle veneer* yaitu sebagai berikut :

1. Persiapkan limbah *veneer*, cutter dan gunting sebagai alat dan bahan dasar. Bentuk pola *puzzle* dengan bentuk persegi, segitiga atau persegi panjang hingga tercipta bentuk dasar persegi panjang.
2. Gunting gambar karakter sesuai dengan pola *puzzle* yang sudah disiapkan lalu ditempelkan dengan lem.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dengan pemanfaatan limbah *veneer* sebagai bahan dasar kerajinan pembuatan *puzzle* ini diawali dengan koordinasi dengan pihak TK Dharma Wanita. Kegiatan ini dimulai dari pengenalan dan proses pembuatan *puzzle veneer*.

Dalam pelaksanaan pembuatan dimulai dengan pengumpulan bahan baku yang diperoleh dari sisa-sisa limbah yang ada di beberapa tempat pembuatan *long*

core yang ada di dekat posko KPM. Dengan memanfaatkan limbah tersebut, kami mendapatkan bahan baku yang cukup untuk membuat *puzzle veneer*.

Setelah tahap kedua terpenuhi, kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan *puzzle veneer*. Mulai dari pembuatan pola-pola yang tentunya memiliki beberapa kendala. Kegiatan berlangsung selama kurang lebih tiga hari dalam pembuatan pola yang nantinya menjadi *puzzle*. Bentuk pola yang sederhana tentunya akan memudahkan bagi anak-anak untuk bisa memainkannya. Namun tetap dengan tujuan yang jelas, yaitu untuk mengasah kreativitas pada anak.



Gambar 1. Proses pembuatan *puzzle*

Proses yang menjadi inti dalam pengabdian ini adalah pengenalan kepada anak-anak. Tim pengabdian merancang strategi agar maksud dan tujuan bisa tercapai dengan target anak-anak TK Dharna Wanita. Strategi yang digunakan adalah strategi pembelajaran inkuiri dimana pembelajaran menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan jawaban dari permasalahan yang dipertanyakan.

Pemahaman awal yang didapatkan pada anak-anak TK Dharma Wanita yaitu tentang limbah *longcore/veneer/triplek* bahwa limbah tersebut tidak hanya menjadi sampah namun juga bisa dimanfaatkan menjadi bentuk kerajinan seperti *puzzle*. Melalui pendekatan yang kami berikan,

anak-anak TK pada akhirnya memahami bahwa penanganan limbah diperlukan guna merawat lingkungan. Selanjutnya kami mengenalkan produk kami berupa *puzzle veneer* yang membuat anak-anak semakin tertarik tentang penanganan limbah yang kami sampaikan. Antusiasme anak-anak semakin meningkat ketika sampai pada sesi penjelasan cara bermain, terlebih dengan hadiah yang sudah kami siapkan membuat suasana semakin menjadi riang. Pada akhirnya semua anak-anak dapat memahami poin-poin yang kami sampaikan tentang pemanfaatan limbah menjadi produk kreativitas.



Gambar 2. Pengenalan *Puzzle Veneer* pada anak TK

Berdasarkan kendala yang ada, seperti halnya pembuatan pola dan strategi pengenalan yang digunakan, tim pengabdian memutuskan untuk memilih cara yang sederhana. Yaitu dengan menggunakan pola bangun-bangun datar seperti segitiga, persegi dan persegi panjang. Tujuannya agar anak-anak dengan mudah mencocokkan setiap detail gambarnya. Sedangkan dalam strategi yang digunakan, tim pengabdian berfokus pada pengenalan dengan permainan yang menyenangkan. Yaitu dengan adanya imbalan hadiah agar mereka lebih tertarik dan tertantang.

Dari rangkaian kegiatan pengabdian pada masyarakat yang telah dilaksanakan dalam bentuk pemanfaatan limbah *veneer* menjadi *puzzle* ini, maka lingkungan dan anak-anak TK Dharma Wanita menjadi sasaran dalam program kerja ini. Melalui inovasi ini, diharapkan masyarakat termotivasi untuk memanfaatkan limbah *veneer* menjadi bahan dasar kerajinan, salah satunya yaitu *puzzle*, untuk meningkatkan kreativitas pada anak.

4. KESIMPULAN

Pada kegiatan pengabdian ini, program kerja berfokus pada pemanfaatan limbah *veneer* di Desa Ngadisono yaitu untuk mengurangi banyaknya limbah *veneer* yang dalam penanggulangannya kurang tepat. Di sisi lain, limbah ini dimanfaatkan untuk membuat kerajinan tangan yang bisa mengasah kreativitas dengan target adalah anak-anak. Hasil dari inovasi tersebut berupa *puzzle veneer*. Dimana strategi pembelajaran yang dipakai yaitu selain untuk mengasah kreativitas, namun juga menekankan pada proses berfikir kritis dan analitis untuk memecahkan suatu masalah. Fokus utama pengenalan produk ini yaitu kepada anak-anak TK Dharma Wanita. Pada program pengabdian ini di waktu yang akan datang dapat memfokuskan lagi pada pemanfaatan limbah *veneer* sebagai bahan utama kerajinan. Selain sebagai sumber perekonomian juga bisa meminilansir limbah sampah di lingkungan masyarakat.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada masyarakat Desa Ngadisono yang telah mendukung kegiatan dan partisipasinya dalam proses pengelolaan limbah *veneer* yang digunakan sebagai bahan dasar kerajinan.

6. REFERENSI

- Rohmatulloh, R. (2010). *Perancangan Promosi Sentra Industri Kerajinan Rotan Di Setiabudhi Melalui Event*.
- Setiawan, B. (2022). *Pengelompokan Limbah Berdasarkan Bentuk atau Wujudnya*. <https://ilmulingkungan.com/pengelompokan-limbah-berdasarkan-bentuk-atau-wujudnya/>.
- Winanto Adi, M. D. (2016). Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri Kotawinangun 11 Kota Salatiga. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 119-138.
- Pupung, R. N. (2007). Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SD N 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 47-57.
- Luh, N. K. (2021). Pelestarian Kerajinan Tangan Tenun Songket Sutra Weaving Center Songket Sutra Poni's Desa Jineng Dalem. *Community Engagement & Emergence Journal*, 110-119.