



PELATIHAN PEMBELAJARAN PAUD YANG FUN DAN BERBUDAYA MELALUI METODE STEAM BERBAHAN *LOOSE PART***Oleh****I G. A.P. Arya Wulandari¹, Putu Sri Astuti², I Nyoman Suparsa³****^{1,2,3}Universitas Mahasaraswati Denpasar****E-mail: 1igapawulandari@unmas.ac.id**

Article History:*Received: 06-11-2022**Revised: 18-12-2022**Accepted: 25-12-2022***Keywords:***Early Childhood**Education, Loose Part,**STEAM, Character**Education)*

Abstract: *This workshop program has been successfully implemented. The indicators of success are shown by the activities, liveliness, and products produced by 25 PAUD teachers in the Tabanan Regency Education Office in the even semester of the 2021/2022 academic year. During the activity, the Kindergarten and PAUD teachers as workshop participants looked very enthusiastic about participating in the given workshop activities. This is shown by the many questions raised by kindergarten and PAUD teachers related to the topic of the workshop given. Some important questions raised by kindergarten and PAUD teachers were related to the relevance material workshop provided, namely regarding the STEAM method made from LOOSE PART, as an innovative learning model in learning. Apart from that, in practice during workshops the teacher is also asked to complete the product which will then be evaluated by the resource persons. In this activity, the resource person also conveyed several inputs related to the products that had been produced by each group.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Karakter merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di negeri ini. Pendidikan karakter muncul ke permukaan pada akhir-akhir ini setelah terjadi degradasi moral yang melanda bangsa Indonesia. Masyarakat cenderung lebih menghargai keunggulan intelektual dan menyampingkan kematangan emosional, sosial dan spiritual. Berangkat dari sinilah maka pendidikan karakter sebaiknya masuk pada ranah terkecil dan dimulai sedini mungkin agar lahir generasi penerus yang memiliki kepribadian berkualitas dan paripurna. Karena, pendidikan karakter pada intinya bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa berdasarkan Pancasila. Pendidikan karakter dalam sektor Pendidikan dapat dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Menurut Ariyanti (2016), Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk



mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Lebih lanjut, Santoso (2018) mengatakan bahwa dalam pembelajaran anak usia dini lebih mengarah pada pembentukan karakter anak berupa kemandirian, mampu mengolah kreatifitas dan keterampilan mengolah dan mengembangkan motoriknya. Ada enam aspek yang harus dikembangkan yaitu moral agama, social emosional, kognitif, motoric, Bahasa dan seni. Ke enam aspek tersebut merupakan satu kesatuan (terpadu) yang harus dicapai dalam setiap pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai keenam aspek tersebut adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Science, Technology, Engineering, Art* dan *Mathematics* (STEAM) dalam PAUD.

Metode pembelajaran STEAM memiliki dampak terhadap anak usia dini salah satunya yaitu meningkatkan minat siswa dan pemahaman dalam teknologi dan kemampuan untuk memecahkan masalah di dunia nyata (Thunerberg, Salmi, & Bogner, 2018). Pengelompokan dalam pendekatan STEAM juga menimbulkan rasa tanggung jawab pribadi dan antar pribadi dalam proses pembelajaran, sehingga membangun pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari. Lebih Lanjut Henriksen (2017) menyatakan pandangan STEAM terkait integrasi seni, yang lebih berfokus pada beberapa prinsip: interdisipliner, kreativitas, pembelajaran asli atau dunia nyata, dan pemikiran yang berpusat pada proyek Suatu pendekatan pembelajaran agar tetap sejalan dengan tujuan pembelajaran harus dibentuk suatu rencana pembelajaran. Menurut Anisa& Wulandari (2018) perencanaan pembelajaran adalah sekolah pembelajaran yang disusun sebagai bentuk pelaksanaan metode, atau materi yang telah ditentukan dan disusun dalam bentuk rangkaian kegiatan atau prosedur kerja. Akan tetapi di lapangan pemahaman guru masih kurang optimal dalam mendesain pembelajaran sesuai dengan peraturan yang ditetapkan oleh kurikulum 2013 dan masih monoton atau tidak ada pembaruan dan lebih sering menggunakan metode langsung berupa ceramah .

Berdasarkan hasil observasi di empat PAUD yang ada di kecamatan Tabanan, yaitu pada TK Negeri Pertiwi ada beberapa temuan, antara lain akreditasi masih berstatus C, hal ini disebabkan karena kurang lengkapnya dokumen yang dipersiapkan, sistem pembelajaran masih dilakukan di dalam kelas dan kurang mengenalkan konsep alam pada siswa, sarana dan prasarana yang masih sangat sederhana, model pembelajaran yang digunakan masih konvensional karena terbatasnya ruangan, alat peraga yang digunakan belum sepenuhnya mendukung proses pendidikan karakter siswa. Pada TK Harapan Ibu, terdapat beberapa temuan yaitu keadaan sarana dan prasarana sekolah yang banyak tidak bisa digunakan banyak yang yang tidak layak pakai, linearitas guru yang mengajar, alat peraga yang tersedia cenderung hanya mengasah kemampuan motorik halus siswa saja dan belum sepenuhnya mendukung proses Pendidikan karakter siswa, model pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Pada TK Taman Agustus, proses pembelajaran dilakukan di luar kelas (*outing*) dalam situasi yang model pembelajaran yang digunakan disini adalah area dengan metode STEAM kondusif, dengan model pembelajaran berbasis penemuan, mau mengajak orang tua untuk mengedukasi, berdiskusi dan duduk bersama dalam hal mendukung proses pembelajaran maupun Pendidikan karakter siswa baik disekolah ataupun d luar sekolah TK ini juga mengajarkan siswa bagaimana caranya berinteraksi dan berempati kepada orang lain sehingga Pendidikan karakter yang ditanamkan sudah cukup baik. Yang terakhir adalah TK Negeri Pembina Jame, untuk sarana dan prasarana sudah tersedia dengan cukup baik, namun pihak sekolah mengatakan dari segi SDM guru masih kurang dalam mengoperasikan



IT sehingga agak kewalahan dalam mengarsipkan dokumen- dokumen sekolah, Adapun keterbatasan lainnya adalah keterlibatan orang tua untuk turut serta terlibat dalam Pendidikan karakter siswa masih belum terlihat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Loose part adalah bahan yang dapat dipindahkan ke seluruh ruangan dan digunakan tanpa henti. Penggunaan bahan *loose part* memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi tanpa henti. *Loose part* dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, membantu penguasaan bahasa dan kosa kata, pemikiran matematis, pemikiran ilmiah, literasi emosi, dan perkembangan sosial (Gull, dkk, 2019). Lebih lanjut, Gull, dkk (2019) menjelaskan bahwa Memasukkan *loose part* sebagai bahan ajar di kelas PAUD dapat memberikan kesempatan luar biasa bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka menggunakan bahan alami, sintetis, dan dapat didaur ulang.

Berdasarkan beberapa hal di atas, maka perlu dilakukan edukasi mengenai Pendidikan karakter berbasis budaya lokal melalui metode *STEAM* berbahan *Loose Part* kepada pelaku Pendidikan yaitu guru ataupun orang tua di lingkungan PAUD di Kecamatan Tabanan Kabupaten Tabanan untuk membentuk karakter anak yang cerdas dan kreatif. Berdasarkan uraian tersebut, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Mahasaraswati (Unmas) Denpasar melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) sebagai tanggung jawab Tridharma Perguruan Tinggi untuk membantu mengatasi yang kendala yang dihadapi oleh sekolah mitra, dalam hal ini adalah TK dan Paud di Kecamatan Tabanan- Bali.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian pada masyarakat ini, yakni metode observasi, penyuluhan, dan pendampingan. Observasi dilakukan untuk mengetahui informasi seputar kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat secara umum. Selanjutnya, penyuluhan yakni memaparkan informasi mengenai pembelajaran yang fun dan berbudaya melalui metode *STEAM* berbahan *loose part*. Pendampingan dilakukan dengan mendampingi para guru PAUD yang terlibat dalam menerapkan metode *STEAM* berbahan *Loose Part*.

Waktu Pelaksanaan

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

No	Kegiatan	Tanggal Kegiatan	Rincian Kegiatan
1	Melakukan observasi kegiatan	20-21 Februari 2022	bservasi dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara. Observasi dilaksanakan di TK Negeri Pertiwi, TK Harapan Ibu, PAUD Taman Agustus, dan TK Negeri Pembina Jambe. Sementara itu wawancara dilakukan dengan Camat Tabanan, Kepala Dinas Pendidikan PAUD Tabanan, Kepala sekolah dan guru di sekolah yang bersangkutan, dan perwakilan sekolah. Hasil observasi yang diperoleh kemudian dijadikan dasar



			penyusunan program PkM di TK dan PAUD kecamatan Tabanan
2	Penyusunan Program Kegiatan	1-10 Juni 2022	Penyusunan program dilaksanakan oleh Tim PkM. Penyusunan program didasarkan pada temuan observasi.
3	Sosialisasi pembelajaran STEAM berbahan <i>Loose Part</i> .	15 Juni 2022	Pelaksanaan program PkM FKIP, Unmas Denpasar dilakukan dalam satu semester adalah Semester Genap 2021/2022. Pelaksanaan program melibatkan seluruh dosen FKIP, Unmas Denpasar yang pembagiannya disesuaikan dengan bidang keahlian dosen.

Tempat Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian berupa *Workshop* Pendampingan Pembelajaran yang *fun* dan berbudaya melalui metode STEAM berbahan *LOOSE PART* dilaksanakan di kantor Dinas Pendidikan Kabupaten Tabanan

HASIL

Ketercapaian Kegiatan

Perpaduan antara prinsip pembelajaran PAUD, keterkaitan antara Metode STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, dan Math) dan material *loose part* dalam menciptakan pelajaran yang fun dan berbudaya bagi anak-anak PAUD ternyata dapat menghasilkan pembelajaran yang murah tapi sangat bermanfaat dan menyenangkan. Material *loose part* adalah media material lepas yang sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari dimana bahan yang digunakan dapat dipindah-pindah, dibawa, digabung ulang, dirancang ulang, dipisahkan, atau digabungkan Kembali. Melalui pelatihan ini, diharapkan dalam bermain, anak akan merasakan sesuatu di dalam dirinya, yaitu rasa senang, rasa bahagia, ketertarikan, sehingga akan mempermudah mereka dalam menerima dan meresapi pembelajaran. Pada kegiatan kerja praktik dalam workshop ini, para guru PAUD membentuk beberapa kelompok dan memilih beberapa bahan (*loose part*) sederhana dan mudah didapatkan yang telah disediakan oleh narasumber.. Salah satu kelompok membuat subtema mengenai "anggota tubuhku". *Loose part* yang dipilih oleh kelompok ini adalah talenan, tutup botol, batu kerikil, daun kering dan daun basah, kacang-kacangan, ranting pohon, dan sebagainya kemudian dibentuk sedemikian rupa sehingga membentuk tubuh manusia. Adapun konsep yang diambil berdasarkan metode STEAM adalah S : membedakan daun kering, daun basah, dan ranting melalui tekstur dan aromanya, T : talenan dari kayu, E : berkreasi membentuk yang lain selain membentuk anggota tubuh, A : membuat kreatifitas dari *loose part* yang sudah ada, M : mengenal geometri, menyusun, dan menghitung *loose part* yang digunakan. Adapun hasil karya pada guru PAUD selama pelatihan sebagai berikut.



Gambar 1. Dokumentasi Selama Kegiatan Pelatihan

Adapun rincian keterlaksanaan program disertai analisis faktor pendukung dan penghambat tersaji tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Rincian Keterlaksanaan Program Pelatihan PTK

No.	Variabel	Uraian	Keterangan
1	Keterlaksanaan program	Program telah terlaksana sesuai dengan target peserta, jumlah pertemuan, dan luaran yang dihasilkan. Dalam program ini ditargetkan melibatkan 25 orang guru TK dan PAUD yang ada di Kecamatan Tabanan.	Dari 25 orang peserta, yang dikelompokkan menjadi 4 kelompok dimana hasil evaluasi dalam praktek pada saat workshop memperlihatkan hasil yang sudah baik dalam menerapkan Metode STEAM berbahan LOOSE PART
2	Faktor Pendukung	Komunikasi yang dilakukan secara efektif dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Tabanan menjadi faktor krusial dalam kegiatan pengabdian ini. Pihak Dinas Pendidikan Kabupaten Tabanan sangat proaktif dalam berkomunikasi dan memberikan kontribusi signifikan dalam kegiatan workshop ini.	Hal ini didukung juga oleh Bapak Camat Tabanan yang sangat antusias dalam mendukung kegiatan Workshop ini
3	Faktor Penghambat	Kendala jaringan Wifi dihadapi saat pelaksanaan kegiatan workshop yang menyebabkan tayangan beberapa PPT terganggu sehingga harus di ulang diberikan supaya jelas bisa dipahami oleh peserta	Segera bisa diatasi oleh kesigapan petugas IT dari Dinas Pendidikan Tabanan

Partisipasi Mitra Sasaran

Partisipasi dan kontribusi yang diberikan oleh pihak Dinas Pendidikan Kabupaten Tabanan, dalam pelaksanaan program pengabdian ini sangat positif. Pada saat proses



penjajakan sebagai bagian observasi kegiatan, pihak Dinas Pendidikan Kabupaten Tabanan sangat terbuka dalam memberikan informasi tentang kebutuhan yang menjadi dasar penyusunan dan pelaksanaan program. Selanjutnya, pada saat pelaksanaan workshop, para guru TK dan PAUD sangat aktif mengikuti kegiatan workshop yang diberikan. Pihak Dinas Pendidikan Kabupaten Tabanan juga memberikan fasilitas berupa penyediaan ruangan yang cukup luas dan sound system.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil dan ketercapaian program yang telah diuraikan, program pengabdian dalam bentuk kegiatan “Workshop pendampingan mengenai Pembelajaran yang fun dan berbudaya melalui metode STEAM berbahan LOOSE PART” kepada Guru –Guru PAUD di lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Tabanan pada semester genap tahun akademik 2021/2022, telah dapat dikatakan berhasil. Hal ini ditunjukkan dari ketercapaian target peserta, keefektifan hasil kegiatan workshop dimana peserta sudah dengan cepat dan tepat dalam mempraktekkan metode STEAM berbahan LOOSE PART ini sehingga dihasilkan produk yang menarik, serta keaktifan peserta dalam mengajukan beberapa pertanyaan. Di sisi lain, dalam pelaksanaan program pengabdian terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan lagi yaitu waktu pelaksanaan workshop yang perlu ditambah dan semestinya dalam workshop ini seluruh peserta di suruh membawa bahan LOOSE PART yang ada di daerahnya masing masing sehingga banyak kreasi produk yang dapat dihasilkan. Faktor yang juga menjadi pendukung dalam program ini adalah kesiapan mitra yaitu dari Dinas Pendidikan Kabupaten Tabanan yang sangat menyambut baik terlaksananya kegiatan workshop ini. Sementara itu, faktor pengambat berupa kendala sinyal saat pelaksanaan kegiatan workshop harus dievaluasi dalam kegiatan pengabdian di masa yang akan datang.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih kami ucapkan kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Tabanan, Kepala Camat kecamatan Tabanan, Para Guru PAUD yang terlibat selama kegiatan penelitian ini berlangsung serta kepada Institusi kami FKIP Universitas Mahasaraswati Denpasar yang telah mendukung rangkaian kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Anisa, Nur, and Retno Tri Wulandari. "Analysis of Science and Technology Elements in The Application of STEAM Based Learning (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics)." In *1st International Conference on Early Childhood and Primary Education (ECPE 2018)*, pp. 152-155. Atlantis Press, 2018.
- [2] Arianti, T. "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance of Childhood Education for Child Development." *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2016): 1-9.
- [3] Gull, Carla, Jessica Bogunovich, Suzanne Levenson Goldstein, and Tricia Rosengarten. "Definitions of Loose Parts in Early Childhood Outdoor Classrooms: A Scoping Review." *International Journal of Early Childhood Environmental Education* 6, no. 3 (2019): 37-52.
- [4] Henriksen, Danah. "Creating STEAM with design thinking: Beyond STEM and arts integration." *The STEAM Journal* 3, no. 1 (2017): 11.



-
- [5] Santoso, Santoso. "Penerapan konsep edutainment dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini (PAUD)." *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 1 (2018).



HALAMANN INI SENGAJA DIKOSONGKAN