

Pelatihan Penerapan Pembelajaran STEAM Dengan Loose Part Pada Anak Usia Dini di TK Pembina Baca, Halmahera Selatan

Received: 11 Agustus 2024 Revised: 8 September 2024 Accepted: 15 September 2024

Nurfitri Sahidun¹, Puji Dwi Rahayu², Haryati³, Irma Dewi Sartika⁴

IAIN Ternate, Jl. Lumba-Lumba No.8, RT.001/RW.03, Dufa Dufa, Kec.
Kota Ternate Utara, Kota Ternate, Maluku Utara

e-mail : pdrwiwik@iain-ternate.ac.id

Abstrak: Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi dengan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini di TK Pembina Baca kurang memanfaatkan media loose part untuk mensimulasi perkembangan anak usia dini. Selain itu kurangnya pemahaman guru terhadap pembelajaran STEAM. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini untuk melatih guru untuk memiliki pemahaman terhadap penerapan pembelajaran STEAM untuk anak usia dini dan melatih guru untuk memiliki pemahaman terhadap kebutuhan anak akan berbagai macam permainan edukatif dengan media loose part. Pengabdian ini dilakukan dua hari yaitu 27 Juni dan 28 Juni 2024. Metode yang digunakan pada pelatihan ini ialah FGD (Focus Group Discucion) setelah itu dilanjutkan pelatihan penerapan pembelajaran STEAM dengan media loose part. Hasil yang diperoleh setelah pengabdian ini ialah meningkatnya pemahaman guru terhadap pembelajaran STEAM untuk anak usia dini dan meningkatnya pemahaman guru terhadap kebutuhan anak akan permainan dengan media loose part untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

Kata kunci: Pembelajaran STEAM, *loose part*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan dasar anak, termasuk kognitif, sosial, dan emosional (Sriwahyuni et al., 2017). Dalam beberapa tahun terakhir, terdapat peningkatan minat dalam menggunakan pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) dalam pendidikan anak usia dini. STEAM berfokus pada integrasi lima bidang ilmu pengetahuan yang terkait dengan sains, teknologi, engineering, seni, dan matematika (Syafi'i & Dianah, 2021). Dengan demikian, STEAM dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kritis, berkreasi, dan berkomunikasi efektif (Hasbi, 2021). Berdasarkan hasil observasi, ada kecenderungan yang mengarah pada penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dan tidak sesuai dengan kebutuhan anak. Misalnya, penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) yang sering kali tidak memungkinkan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat untuk

anak didiknya. Hal ini dapat menyebabkan guru kebingungan dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Dalam beberapa tahun terakhir, terdapat peningkatan minat dalam menggunakan media loose parts sebagai alternatif yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak. Loose parts adalah benda-benda yang dapat digunakan secara bebas dan dapat diubah menjadi berbagai bentuk dan fungsi. Penggunaan loose parts dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kritis, berkreasi, dan berkomunikasi efektif. Anak-anak dapat dengan bermain bersama anak lain (Kemdikbud, 2018). Selain itu, loose parts juga dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional seperti kerja sama, kepedulian, dan keberanian (Kemdikbud, 2020).

Dalam konteks PAUD, penggunaan loose parts dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kritis, berkreasi, dan berkomunikasi efektif. Loose parts dapat digunakan dalam berbagai aktivitas seperti bermain, berkreasi, dan berpikir kritis. Dengan demikian, loose parts dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan dasar yang diperlukan untuk keberhasilan di masa depan (Lestari & Halim, 2022).

Dalam latar belakang ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengeksplorasi pembelajaran berbasis STEAM dengan Loose Parts di PAUD.

Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, diharapkan guru-guru dapat menerapkan kegiatan ini pada pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kritis, berkreasi, dan berkomunikasi efektif. Dengan demikian, pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan pendidikan anak usia dini yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Berkaitan dengan hal tersebut, kegiatan pengabdian ini dibuat dengan judul “Pelatihan Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Loose Part pada Anak Usia Dini di TK Pembina Bacan, Halmahera Selatan”.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan FGD (*Focus Group Discussion*). Persiapan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan melakukan pengamatan dan wawancara tentang kebutuhan lembaga PAUD terkait dengan kurangnya pemanfaatan media loose part. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian

bersama-sama dengan tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa PIAUD selama dua hari yaitu tanggal 27 dan 28 Juni 2024.

Menentukan dan mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam pengabdian masyarakat. Menyiapkan alat dan bahan yang terkait dengan pembelajaran STEAM dan media loose part yang akan dipraktikkan di TK Pembina Baca, Halmahera Selatan. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada tanggal 27 dan 28 Juni 2024. Kegiatan dihadiri oleh 10 peserta yaitu Kepala PAUD dan guru PAUD di TK Pembina Bacan. Kegiatan ini berlangsung di aula yang diawali dengan sambutan dari Kepala TK Pembina Bacan dan Koordinator Prodi PIAUD Nurfitri Sahidun, M.Pd, kemudian dilanjutkan dengan mengisi materi dari dosen yaitu Puji Dwi Rahayu, M.Pd dan Nurfitri Sahidun, M.Pd. Setelah pemaparan materi dilanjutkan dengan kegiatan praktek pembelajaran STEAM dan media loose part pada anak usia dini.

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di bacan, Halmahera Selatana telah menghasilkan beberapa temuan penting yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

1.1. Pemaparan Materi Tentang Media *Loose Part*

Salah satunya jika guru mampu mempersiapkan media pembelajaran yang edukatif. Pelatihan ini dimulai dengan pemaparan materi tentang media dari *loose part*. Kegiatan ini menjadi penguatan bagi peserta pelatihan karena dalam pembelajaran yang dilakukan selama ini mayoritas guru belum memanfaatkan media *loose part* untuk media pembelajaran anak usia dini.

Loost part yaitu pembelajaran berbasis *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM) diajarkan secara terintegrasi di PAUD. *Loose parts* merupakan unsur yang penting dari pembelajaran berbasis STEAM. *Loose Parts* yaitu barang-barang yang ada disekitar kita bisa dari bahan alam dan bahan bekas yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. lingkungan kita penuh dengan *loose parts*, seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya (Beloglovsky, 2015). *Loose Parts* dapat diperoleh dari manapun tanpa mengeluarkan modal atau biaya. *Loose Parts* digunakan bukan hanya untuk mendukung perkembangan anak saja, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Dengan media *loose part* akan mengembangkakan dan meningkatkan pada kreativitas anak usia dini (Lestari & Halim, 2022).

Kreativitas akan berkembang jika dilakukan dengan stimulus yang baik. Kreativitas masing-masing orang berbeda-beda. Namun kreativitas dapat di asah dengan terus-menerus berlatih sehingga kreativitasnya meningkat. Selain itu dengan media loose part akan memberikan pengaruh pada kemampuan motoric halus anak dan kreativitas anak (Nurjanah & Muthmainah, 2023).



Gambar 1. Pemaparan Materi Media *Loose Part*

1.2. Pemaparan Materi Tentang Pembelajaran STEAM

Pemaparan materi tentang pembelajaran STEAM merupakan pemaparan tentang menerapkan pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong anak didik dalam berpikir lebih luas tentang sains, teknologi, *engineering*, *Art* (seni), dan *Mathematic* (matematika) untuk kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi. Pembelajaran berbasis pendekatan STEAM berdasar pada proses ketika anak mengajukan pertanyaan, yang berbentuk pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), inkuiri, maupun kegiatan yang mengembangkan proses berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Pendekatan STEAM dalam pembelajaran sangat tepat untuk menstimulasi anak ditengah perkembangan era digital yang semakin pesat seperti saat ini. Pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*) merupakan pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dengan mempersiapkan anak didik untuk terus maju dan berkembang dengan perencanaan pembelajaran abad 21 (Novitasari, 2022).

Pendekatan STEAM dapat menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar kita. bahan-bahan atau media yang aman untuk anak dapat dimainkan dalam berbagai bentuk. Pilih bahan yang dapat mendorong kreativitas dan imajinasi anak. Beberapa media yang dapat digunakan yaitu seperti balok-balok kayu, bahan-bahan yang diambil di alam, plastik, kain, benda logam, keramik, dan bekas kemasan yang telah

dibersihkan. Pernyataan diatas maka pembelajaran STEAM biasa diterapkan menggunakan media berupa *Loose Part* (lepasan).



Gambar 2. Pemaparan materi tentang pembelajaran STEAM



Gambar 3. Diskusi dengan Peserta Pelatihan

1.3. Proses pelatihan Penerapan Pembelajaran STEAM dengan *loose part*

Proses penerapan pembelajaran STEAM dengan media *loose part* dengan mempersiapkan beberapa alat dan bahan diantaranya media kayu, botol bekas, pewarna makanan. Anak-anak bermain dengan media kayu untuk membentuk sesuai daya imajinasi dan kreativitas anak. Selain itu anak-anak bermain mencampur warna.



Gambar 4. Anak-anak bermain dengan media kayu.



Gambar 5. Anak-anak mencampur warna

1.4. Penyerahan Sertifikat Pelatihan

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya dengan memberikan pelatihan penerapan pembelajaran dengan media loose part pada guru TK Pembina 1 Bacan, Halmahera Selatan.



Gambar 6. Penyerahan Sertifikat



Gambar 7. Foto Bersama

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengetahuan dan pemahaman guru terhadap pemanfaatan media *loose part* yang ada di lingkungan sekitar.
2. Mengasah keterampilan dan kreativitas guru dalam menerapkan pembelajaran STEAM untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Beloglovsky, L. D. and M. (2015). Loose parts : inspiring play in young children. In *Redleaf Press* (Vol. 4, Issue 1).
- Hasbi, D. M. (2021). Membangun Dasar STEAM Melalui Kegiatan Main. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 41.
- Kemdikbud. (2018). Bermain Bersama Anak. *Kemdikbud*, 3(3).
<https://doi.org/10.31292/jta.v3i3.129>
- Kemdikbud. (2020). *Panduan Pengelolaan Looseparts*. 1–21.
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Lmiah PLS, FKIP UNSIL*, 7(2), 145–153.
<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/5352>
- Novitasari, N. (2022). *abad ke 21 . Keterampilan disiplin ilmu STEAM yang dikenal dengan bagaimana penyesuaian*. 6(1), 69–82.
- Nurjanah, S., & Muthmainah, M. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519–3536.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>
- Sriwahyuni, E., Asvio, N., & Nofialdi, N. (2017). Metode Pembelajaran Yang Digunakan Paud (Pendidikan Anak Usia Dini) Permata Bunda. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 4(1), 44.
<https://doi.org/10.21043/thufula.v4i1.2010>
- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini. *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105–114.
<https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1203>