

PELATIHAN PENGEMBANGAN PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA ANAK DENGAN APE 3 DIMENSI BERBAHAN KERTAS PADA KOMUNITAS PRAKTIKI PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK WILAYAH SURABAYA 2

*Titah Kinasih¹, Anies Listyowati², Elizabeth Tampubolon³, Nitasih Indahsari⁴,
Rachmania Hidayati⁵

¹⁻⁵ Fakultas Pedagogi dan Psikologi - Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

*titah@unipasby.ac.id

Informasi Artikel	Abstrak
<p>Kata Kunci: APE, STEAM, Berbasis kertas.</p> <p>Diterima: 08-01-2023 Disetujui: 26-01-2023 Dipublikasikan: 31-01-2023</p>	<p>Perubahan Kurikulum yang terjadi pada saat ini sangat marak diperbincangkan dan dipelajari oleh hampir di seluruh elemen yang ada di sekolah. Kurikulum Merdeka Bermain Merdeka Belajar yang telah dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi sebenar lebih kepada penekanan kembali pada penguatan karakter yang sebenarnya telah dimulai sejak kurikulum KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) tetapi karena pada kurikulum 2013 masih belum terjadi penguatan terhadap karakter tetapi lebih pada segi kognitif dengan ketuntasan materinya. Oleh karena itu pada Kurikulum Merdeka bermain Merdeka Belajar ini penguatan karakter kembali dengan menjadikan Penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai kegiatan intrakurikuler pada kurikulum yang disusun oleh masing-masing sekolah. Selain itu penekanan pada kegiatan dengan pendekatan STEAM (Science Technology Engineering Art and Mathematic) diharapkan dapat menjadi bagian pengalaman langsung dalam setiap pembelajaran anak usia dini. Tentu saja perubahan-perubahan itu membutuhkan media pembelajaran yang mampu untuk membuat anak-anak lebih mudah, tertarik dan merasakan keasyikan saat melakukan kegiatan pembelajarannya. Penyediaan media itulah yang mejadi salah satu kendala dari sekolah-sekolah penggerak yang diantaranya dialami oleh Komunitas Praktisi Program Sekolah Penggerak yang ada di wilayah Surabaya 2. Prodi PGPAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya berinisiatif untuk memberikan solusi dengan memberikan Pelatihan Pengembangan Permainan Konstruktif pada Anak dengan APE 3 Dimensi Berbahan Kertas pada Komunitas Praktisi Program Sekolah Penggerak Wilayah Surabaya 2”.</p>
	<p>Abstract</p>

Curriculum changes that are happening at this time are very lively discussed and studied by almost all elements in the school. The Freedom to Play, Freedom to Learn curriculum that has been proclaimed by the Ministry of Education and Culture, Research and Technology actually puts more emphasis on strengthening character, which has actually been started since the KBK curriculum (Competency-Based Curriculum) but because in the 2013 curriculum there has not been strengthening of character but more on cognitive aspect with the completeness of the material. Therefore, in the Merdeka Learning Curriculum, playing Merdeka Learning is strengthening character again by making Strengthening Pancasila Student Profiles an intra-curricular activity in the curriculum prepared by each school. In addition, the emphasis on activities with the STEAM (Science Technology Engineering Art and, Mathematics) approach is expected to be part of direct experience in every early childhood learning. Of course, these changes require learning media that are able to make it easier for children to be interested and enjoy doing their learning activities. Provision of media is one of the obstacles for mobilizing schools, which among others is experienced by the Community of Practitioners of the Mobilizing School Program in the Surabaya area. PGPAUD Study Program, PGRI Adi Buana University, Surabaya took the initiative to provide a solution by providing Constructive Play Development Training for Children with APE 3 Dimensions of Paper Materials in the Community of Practitioners Program Mobilization Schools in the Surabaya Region 2”.

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka Bermain Merdeka Belajar memberikan sebuah perubahan yang cukup signifikan terhadap penguatan karakter yang lebih spesifik yaitu dengan menjadikan Pencapaian Profil Pelajar Pancasila sebagai tujuan Pendidikan Nasional. Pemerintah menyadari semakin pentingnya penguatan karakter terhadap Pancasila menjadi bagian dari mendidik anak usia dini dalam upaya bela negara terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (Djoko & Anies, 2017). Anak usia dini diberikan kebebasan dalam memilih cara belajarnya sesuai dengan kecenderungan cara belajar dan kecerdasannya. Upaya bela negara melalui P5 (Penguatan Profil Pelajar Pancasila) menjadi terasa menyenangkan dan lebih tertanam dalam hati dan perilaku anak karena dialami secara langsung dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari anak. Capaian yang diukur bukan dari ketuntasan seorang anak belajar dan kemampuan kognitif anak saja, tetapi lebih pada perkembangan kompetensi dan perilaku atau karakter anak setelah mendapat hasil belajarnya.

Capaian hasil belajar anak menjadi tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru saat merancang kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam Kurikulum Merdeka Bermain ini diharapkan mampu memberikan stimulasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi atau biasa disebut dengan *High Order Thinking Skills* anak tidak hanya sekedar tahu, hafal dan ingat saja, tetapi anak mampu mengaplikasikan, mengevaluasi bahkan mampu untuk membuat sesuatu sesuai ide-ide yang dimilikinya. Kegiatan-kegiatan pembelajaran yang mempunyai tujuan pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi tentu membutuhkan persiapan yang matang baik pada saat merancang kegiatannya, memilih media dan menentukan tema dan sub temanya demikian juga dengan metode atau pendekatan yang digunakan agar anak belajar dengan melibatkan emosinya. Emosi senang, antusias dan penuh tantangan membuat anak memaknai setiap pengalaman pembelajaran yang dilakukannya (Eric, 2007). Pendekatan pembelajaran berbasis STEAM menjadi pilihan utama dalam kurikulum baru

ini.

STEAM adalah sebuah pendekatan berusaha untuk menggabungkan lima disiplin dalam sebuah pembelajaran yang menyenangkan. STEAM merupakan akronim dari *Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematic*. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan ini sedapat mungkin mampu mengintegrasikan kelima disiplin tersebut secara penuh tanpa terpisah dalam penyelenggaraan kegiatannya, jadi tanpa terasa dalam sebuah pembelajaran anak telah mendapatkan stimulasinya. Sangat sesuai dengan tahap berpikir anak usia dini yang berusia masih dalam tahap sensori motor dan praoperasional yang selalu membutuhkan pembelajaran yang secara langsung atau *hands on material* (Santrock, 2007). Penelitian yang berjudul Analisis Unsur Art pada Pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini (Wulandari et al., 2020) telah mendapatkan hasil bahwa selama ini kegiatan yang dilakukan oleh guru masih belum menunjukkan variasi terhadap macam metode kegiatannya, hanya sebatas menggambar dan mewarnai. Padahal selayaknya kegiatan dapat dilakukan dengan kegiatan yang beragam dan menggunakan materi atau bahan yang beragam pula. Bahan kertas yang menjadi pilihan sebagai bahan pembuatan APEnya karena bahan tersebut mudah didapat dan dapat memanfaatkan kertas-kertas bekas yang sudah tidak terpakai.

Berawal dari hasil penelitian tersebut maka perlu adanya sebuah kegiatan yang dapat memberikan inspirasi atau ide-ide dalam merancang kegiatan pembelajaran STEAM yang bervariasi baik dalam metode kegiatannya ataupun materinya. Pelatihan Pengembangan Permainan Konstruktif pada Anak Usia dengan APE 3 Dimensi Berbahan Kertas bagi Komunitas Praktisi Program Sekolah Penggerak Wilayah 2 Surabaya dilakukan agar guru-guru mendapatkan inspirasi atau ide-ide dan mampu membuat kegiatan pembelajaran STEAM yang lebih beragam dari segi metode kegiatan ataupun materinya. Pelatihan yang mengajak guru-guru bersama-sama membuat dan merancang permainan yang dilakukan untuk memberikan stimulasi kecakapan abad 21 pada anak usia dini. Kecakapan tersebut diantaranya adalah berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreatif. Empat kemampuan yang wajib dimiliki oleh generasi yang akan datang. Keterampilan tersebut harus bisa dimulai oleh guru PAUD karena telah terbukti dalam penelitian yang dilakukan oleh Aas Hasanah dan teman-temannya bahwa setelah menggunakan pembelajaran berbasis STEAM telah terjadi peningkatan kreativitas sebesar 66,7% yang semula hanya mencapai 33,3% sedangkan dari segi keaktifan anak terjadi peningkatan mencapai 75% dari yang semula 33,3% (Hasanah et al., 2021). Maka akan sangat baik jika hasil penelitian ini menjadi landasan dari diadakannya Pelatihan Pengembangan Permainan Konstruktif pada Anak Usia dengan APE 3 Dimensi Berbahan Kertas bagi Komunitas Praktisi Program Sekolah Penggerak Wilayah 2 Surabaya.

Pelatihan yang diadakan juga melibatkan secara langsung tiga orang mahasiswa yang membantu pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Pelibatan mahasiswa dalam kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman secara langsung pada implementasi teori-teori yang didapatkan selama perkuliahan pada masyarakat dan memperkuat karakter peduli dan berbagi kepada yang lain termasuk dalam bidang keilmuan.

METODE

Pelaksanaan Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam bentuk melatih guru-guru yang berjumlah 49 dan tergabung dalam Komunitas Parktisi Sekolah Penggerak di Wilayah 2 Surabaya dalam Workshop Pengembangan Permainan Konstruktif pada Anak Usia dengan APE 3 Dimensi Berbahan Kertas dimulai dengan tahapan kegiatan sebagai berikut: (1) Mengidentifikasi masalah yang dialami oleh mitra terkait pembuatan APE berbasis kertas lipat dalam kegiatan pembelajaran STEAM untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila; (2) Merumuskan masalah yang timbul ternyata kurangnya ide/kreativitas dalam pembuatan APEnya; (3) Pada akhirnya Tim Pengabdian Masyarakat memberikan pelatihan Pengembangan Permainan

Konstruktif pada Anak Usia dengan APE 3 Dimensi Berbahan Kertas; (4) Tim Pengabdian melakukan kordinasi dengan mitra; (5) Pelaksanaan kegiatan yang melibatkan dosen dan 3 mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru adalah salah seorang yang mampu memberikan dampak yang sangat besar pada anak usia dini terutama pada anak yang sudah berada pada usia pra sekolah. Melalui guru-guru yang kreatif maka juga akan dihasilkan anak-anak yang kreatif pula. Guru-guru yang kreatif tidak hanya mempengaruhi proses anak-anak saat membuat produk kreativitas saja tetapi juga berpengaruh pada cara berpikir anak yang kritis dan menjadi *problem solver*, fleksibel dan adaptif dalam berperilaku serta pandai berkomunikasi dan memahami keinginan orang lain (Anies, 2021). Hal-hal tersebut sangat penting saat anak berkolaborasi dengan teman-temannya dalam permainan-permainan konstruktif. APE yang dibuat diharapkan dapat memberikan satu landasan konsep yang kuat terhadap permainan yang akan dilakukan oleh anak-anak. APE yang dilatihkan akan mampu membuat anak-anak untuk secara aktif mengeluarkan ide-idenya maupun hasil kreativitas yang dilakukannya secara mandiri. Bekerja sama dan mandiri menjadi nilai-nilai karakter yang dikembangkan dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Pada tahap kegiatan mengidentifikasi masalah terkait dengan kebutuhan berbasis masalah yang terjadi pada mayoritas guru-guru yang tergabung dalam Komunitas Guru Praktisi dilakukan dengan FGD (Focus Group Discussion). Pada FGD tersebut diakomodir macam-macam kesulitan yang ditemui, diantaranya pembuatan APE berbasis kertas yang dapat digunakan untuk mengembangkan permainan konstruktif dalam kegiatan pembelajaran STEAM. Setelah terakomodir tim pengabdian memutuskan masalah APE berbasis kertas yang dapat digunakan untuk mengembangkan permainan konstruktif dalam kegiatan pembelajaran STEAM yang akan diatasi dengan melakukan pelatihan terlebih dahulu.



Gambar 1: Tim Pengabdian beserta mahasiswa dan pengurus Komunitas Guru Praktisi Sekolah Penggerak di Wilayah 2 Surabaya

Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan secara Bersama-sama melakukan persiapan pelaksanaannya. Pelibatan mahasiswa PGPAUD yang menjadi hal yang sangat membantu dan penting baik bagi tim pengabdian maupun peserta dan juga untuk diri mahasiswa itu sendiri. Masing-masing melakukan persiapan sesuai dengan pembagian tugas yang telah disepakati yaitu tim dosen pengabdian menyiapkan materinya, mahasiswa menyiapkan dan membagi kertas-kertasnya sedangkan Komunitas Guru Praktisi Sekolah Penggerak menyiapkan para pesertanya.

Pada proses pelaksanaan pelatihan beberapa mahasiswa membantu pemateri dengan terjun

secara pada kelompok-kelompok kerja agar dapat mempermudah jika peserta kurang memahami materi yang dipraktikkan oleh tim pengabdian. Pengabdian kepada masyarakat ini diikuti dengan rasa antusias yang tinggi dan suasana yang santai dan menggembirakan karena materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan mereka.



Gambar 2: Suasana Pelatihan Pengembangan Permainan Konstruktif dengan APE Berbasis Kertas untuk Pembelajaran STEAM

Setelah APE dibuat para peserta diminta untuk dapat membuat permainan-permainan konstruktif. Ternyata permainan-permainan yang berhasil dibuat oleh para peserta sangat kreatif dan beragam.

KESIMPULAN

Ternyata Pelatihan Pengembangan Pengembangan Permainan Konstruktif pada Anak Usia dengan APE 3 Dimensi Berbahan Kertas bagi Komunitas Praktisi Program Sekolah Penggerak Wilayah 2 Surabaya telah mampu menjawab kesulitan yang dialami oleh pesertanya, hal tersebut terbukti dengan antusiasnya para peserta dalam mengikuti kegiatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa terima kasih dari tim pengabdian kepada kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian (LPPM) Universitas PGRI Adi Buana Surabaya terkait pendanaan dan Komunitas Guru Praktisi Sekolah Penggerak Wilayah 2 Surabaya atas kerjasamanya sehingga acara dapat terlaksana dengan baik dan lancar

REFERENSI

- Anies, L. (2021). *Kreativitas dan Keberbakatan*. PT Erlangga.
- Djoko, W. A., & Anies, L. (2017). *Pendidikan Bela Negara melalui Kecerdasan Jamak* (S. Eko (ed.); 1st ed.). Prenadamedia Grup.
- Eric, J. (2007). *Brain Based Learning The New Science of Teaching and Learning* (revised ed). Sage.
- Hasanah, A., Hakmayani, A. S., & Nurjanah, A. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Hamzanwadi*, 5(No. 2 (2021)).
<https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i2.3561>

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak* (H. Wibi (ed.); 12th ed.). Erlangga.

Wulandari, N. T., Mulyana, E. H., & Lidinillah, D. A. M. (2020). Analisis Unsur Art pada Pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(No. 3 (2020)).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32832/jpg.v1i3.3284>