



PELATIHAN METODE PEMBELAJARAN AKTIF DAN MENYENANGKAN BERBASIS STEAM BAGI GURU PAUD SE-KECAMATAN GUNUNG KIJANG PROVINSI KEPULAUAN RIAU

Mhd. Abror^{a,1}, Lina Eka Retnaningsih^{a,2}, Nadya Nela Rosa^{a,3}, Syukri Ernayati
Nurintan Sahri Sinaga^{a,4}

^a Dosen Prodi PIAUD STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, Indonesia

¹mhd_abror@stainkepri.ac.id; ²lina@stainkepri.ac.id; ³nadya_nela@stainkepri.ac.id;

⁴syukri_ernayati@stainkepri.ac.id

Informasi artikel	ABSTRAK
Received : September 2, 2021 Revised : September 19, 2021 Publish : November 29, 2021	Pembelajaran di tengah pandemi covid 19 membawa banyak perubahan pada suasana pembelajaran anak usia dini. Anak-anak menjadi tidak bersemangat dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, bergantung dengan guru dan tidak antusias mengerjakan tugas. Pengetahuan guru tentang metode pembelajaran yang membuat anak lebih antusias masih terbatas. Kualifikasi akademik guru PAUD se-kecamatan Gunung Kijang sebagian besar lulusan SMA. Setelah dilaksanakan pelatihan diharapkan bisa meningkatkan kemampuan dan skill guru PAUD dalam menerapkan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga bisa menjawab solusi permasalahan yang dialami guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Metode yang dipakai yaitu <i>Asset Based Community-Driven Development (ABCD)</i> , merupakan metode yang berupaya memberdayakan masyarakat dengan mengenali aset-aset yang dimilikinya baik yang bersifat materi maupun imateri. Setelah dilaksanakan pelatihan, praktik pelaksanaan STEAM di sekolah, evaluasi pelaksanaan STEAM dan monitoring penerapan STEAM di beberapa lembaga PAUD, bisa dilihat bahwa pengetahuan dan kemampuan guru terhadap penerapan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bisa meningkat. Penggunaan metode STEAM dengan bahan <i>loose parts</i> membuat anak-anak tampak antusias menerangkan bahan <i>loose parts</i> serta dapat mengenal keanekaragaman alam sekitar baik ciri, tekstur maupun fungsinya (<i>Science</i>), peralatan yang digunakan membantu anak mengembangkan kordinasi tangan dan mata, melatih otot tangan dan jari (<i>Technology</i>), meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam merangkai atau membangun suatu bentuk dengan menggunakan media <i>loose parts</i> (<i>Engineering</i>), meningkatkan kemampuan anak mendesain sebuah hasil karya dan mengeksplorasi benda-benda yang dapat digunakan disekitar untuk menghasilkan karya seni (<i>Art</i>), meningkatkan kemampuan matematika (<i>Mathematics</i>) anak usia dini dengan bermain <i>loose parts</i> yang tersedia disekitarnya.
Kata kunci: <i>Metode Pembelajaran; STEAM; Guru PAUD;</i>	
Keywords: <i>Learning Methods; STEAM; PAUD Teachers;</i>	ABSTRACT <i>Learning in the midst of the COVID-19 pandemic has brought many changes to the atmosphere of early childhood learning. Children become less enthusiastic in learning activities at school, depend on teachers and are not enthusiastic about doing assignments. Teacher's knowledge about learning methods that make children more enthusiastic is still limited. The academic qualifications of PAUD teachers in Gunung Kijang sub-district are mostly high school graduates. After the training is carried out, it is hoped that it can improve the abilities and skills of PAUD teachers in applying active and fun learning methods, so</i>

that they can answer solutions to problems experienced by teachers in implementing learning activities in schools. The method used, namely Asset Based Community-Driven Development (ABCD), is a method that seeks to empower the community by recognizing its assets, both material and immaterial. After the training, the practice of implementing STEAM in schools, evaluating the implementation of STEAM and monitoring the implementation of STEAM in several PAUD institutions, it can be seen that the knowledge and ability of teachers to apply active and fun learning methods can increase. The use of the STEAM method with loose parts makes children seem enthusiastic about explaining loose parts materials and can recognize the natural diversity around them, both in terms of characteristics, textures and functions (Science), the equipment used to help children develop hand and eye coordination, train hand and finger muscles. (Technology), improve the ability of early childhood in assembling or building a form using loose parts media (Engineering), increasing children's ability to design a work and explore objects that can be used around to produce works of art (Art), improve math skills (Mathematics) early childhood by playing loose parts available around them.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan pesat. Masa ini disebut *golden age*, merupakan waktu yang tepat menggali segala potensi dan mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya (Nurani, 2019). Hasil penelitian Osborn dkk menunjukkan perkembangan intelektual anak sangat pesat terjadi di awal tahun kehidupan. Sekitar 50% perkembangan intelektualnya terjadi di usia 0-4 tahun. Peningkatan 30% selanjutnya terjadi di usia 8 tahun, 20% di akhir dasawarsa kedua (Suyadi dan Ulfah, 2013).

Stimulasi yang tepat agar anak bisa berkembang optimal dilakukan melalui Pendidikan Anak Usia Dini. Pelaksanaan pembelajaran di PAUD perlu diterapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Chatib mengungkapkan bahwa konsep pembelajaran efektif adalah strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru saat mengajar dengan memberikan kegiatan bermakna dan menarik bagi anak. Guru harus mempertimbangkan pemilihan metode pembelajaran yang diterapkan (Chatib, 2009).

Salah satu metode pembelajaran aktif dan menyenangkan yang bisa diterapkan di PAUD adalah metode STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Math). Metode ini membantu guru menggabungkan berbagai disiplin ilmu dalam waktu yang sama dan memungkinkan anak melakukan kegiatan mengeksplorasi, menanya, meneliti, menemukan, dan melatih keterampilan inovatif (Colker, L. J. and Simon, 2014).

Sesuai dengan paparan latar belakang di atas, maka penulis ingin mengetahui bagaimana meningkatkan pengetahuan dan skill guru PAUD se-kecamatan Gunung Kijang tentang penerapan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan pada anak usia dini. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan dan skill guru PAUD se-kecamatan Gunung Kijang dalam menerapkan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga bisa menjawab solusi permasalahan yang dialami guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kajian pengabdian terhadap pelatihan penerapan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan bagi guru PAUD masih relatif sedikit. Sepanjang penelusuran tim pengabdian, pelatihan penerapan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan bagi guru PAUD se-Kecamatan Gunung Kijang secara khusus belum pernah dilakukan. Meskipun demikian, terdapat beberapa kajian terkait pelatihan penerapan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan baik dalam bentuk buku maupun karya ilmiah. Beberapa literatur dalam bentuk jurnal, skripsi, buku dan artikel antara lain:

Pengembangan Model Pembelajaran Sains, Technology, Art, Engineering And Mathematic Pada Kurikulum PAUD. Jurnal ini menjelaskan tentang bagaimana Metode STEAM dalam pembelajaran mampu melatih peserta didik baik secara

kognitif, keterampilan, maupun afektif bagi anak PAUD. Sehingga diharapkan dapat tersusunnya sebuah model pembelajaran bermuatan STEAM yang dapat diterapkan di satuan PAUD (Wahyuni, 2020).

Berdasarkan kajian terdahulu dapat diketahui bahwa judul yang telah dilakukan oleh penulis sebelumnya berkisar pada pengembangan model pembelajaran STEAM pada kurikulum PAUD. Kendati dalam pengabdian ini juga menggunakan metode STEAM namun objek dan sasarannya berbeda dengan judul tulisan sebelumnya karena tim pengabdian berusaha memadukan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas menggunakan STEAM pada anak. Oleh karena itu pengabdian mengenai pelatihan penerapan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan bagi guru PAUD se-Kecamatan Gunung Kijang merupakan judul baru dan belum pernah dilaksanakan oleh tim pengabdian lainnya khususnya untuk wilayah Bintan.

Metode pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan intelektual dan emosional, sehingga dengan demikian anak didik benar-benar berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar serta agar pengajaran dapat dicapai menjadi lebih baik (Sudjana, 2010). Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang lebih menekankan keaktifan siswa dalam memaksimalkan otak, mempelajari gagasan, mengerjakan tugas, memecahkan berbagai masalah dan juga mampu menerapkan apa yang telah dipelajari (Silberman, 2004).

Metode pembelajaran aktif menjadi salah satu langkah dan strategi belajar mengajar yang menuntut keaktifan dan partisipasi anak didik agar dapat belajar

seoptimal mungkin dengan harapan anak didik mampu mengubah tingkah lakunya secara efektif dan efisien dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Nugroho, 2013).

Mengajar yang menyenangkan merupakan suatu cara untuk memfasilitasi siswa dalam menentukan tujuan dan mendapat pengalaman belajar. Guru sebagai pendidik, pengajar dan pelatih sekaligus fasilitator dapat mendorong anak didik untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menggerakkan motivasi anak didik dalam mewujudkan tujuan pembelajaran menjadi satu hal yang lumrah harus dilakukan oleh guru. Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif dan menyenangkan adalah suatu metode pembelajaran yang lebih menekankan pada keaktifan anak didik dalam hal berfikir, bertindak, dan berkomunikasi dengan tujuan agar pembelajaran menjadi kondusif serta menyenangkan.

Pembelajaran aktif dan menyenangkan dalam pengabdian ini menggunakan STEAM. STEAM saat ini menjadi dasar metode pembelajaran di sekolah dengan mengedepankan nilai-nilai yang ditanamkan dalam proses pembelajaran yang mengacu kepada perkembangan dunia teknologi. Metode STEAM dapat diaplikasikan dengan menggabungkan hubungan antar ilmu pengetahuan yang berdampingan dengan kehidupan sehari-hari melalui penyatuan antar komponen yang terdapat dalam tema-tema pembelajaran dalam satu tahun ajaran.

Pembelajaran aktif dan menyenangkan menggunakan STEAM perlu diterapkan dalam pembelajaran saat ini. Pembelajaran aktif adalah pendekatan dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar yang mandiri. Metode pembelajaran aktif dan menyenangkan berbasis STEAM dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak didik. Penerapan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan diharapkan dapat membantu guru untuk membuat anak didik menjadi

aktif, Inovatif, kreatif, efektif, gembira dan bersemangat untuk belajar. Pelatihan penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan bagi guru PAUD se-Kecamatan Gunung Kijang menjadi satu hal yang baru dalam upaya meningkatkan kualitas guru dalam pembelajaran di sekolah. Adanya pelatihan penerapan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan bagi guru PAUD se-Kecamatan Gunung Kijang diharapkan dapat membantu guru dalam menggali potensi diri dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga guru dapat mengelola kelas dengan baik. Pelatihan penerapan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan perlu di galakkan bukan hanya di PAUD saja tetapi juga di seluruh jenjang Pendidikan. Karena hal tersebut sangat bermanfaat bagi para tenaga pendidik guna untuk mendapatkan berbagai alternatif metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan di masa mendatang.

METODE

Dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, tim menggunakan metode *Asset Based Community-Driven Development* (ABCD). Dengan menggunakan metode ABCD ini, penulis akan menggali potensi ataupun aset yang dimiliki. Adapun *asset* dalam pengabdian ini yaitu *loose parts* bahan-bahan yang ada di alam dan motivasi yang tinggi dari guru-guru PAUD yang ada di Kecamatan Gunung Kijang, Bintan. Motivasi, pengetahuan, dan kemampuan yang dimiliki guru dalam melaksanakan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan menjadi salah satu faktor utama untuk meningkatkan motivasi anak dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan dan kemampuan anak terutama yang berkaitan dengan penerapan STEAM. Pelatihan Penerapan Metode Pembelajaran yang Aktif dan Menyenangkan diikuti oleh guru di Lembaga PAUD se Kecamatan Gunung Kijang, dengan rincian yang mengikuti kegiatan yaitu RA berjumlah 1

lembaga, TK 6 lembaga dan KB/SPS/Pos PAUD berjumlah 12 Lembaga. Mekanisme kerja selama pelaksanaan program ini, dimulai dengan observasi, artinya tim akan terjun langsung ke lapangan dan melihat kondisi dan permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru PAUD se Kecamatan Gunung Kijang. Kemudian tim menyusun rencana kerja (*workplan*). Selama pelaksanaan, tim akan senantiasa berkoordinasi dengan mitra, sehingga dalam prosesnya tim memahami dan bisa menganalisis dampak yang dialami oleh guru-guru PAUD se Kecamatan Gunung Kijang dalam proses penerapan metode pembelajaran.

Kemudian tim melaksanakan pelatihan untuk menguatkan pengetahuan guru PAUD se Kecamatan Gunung Kijang dalam memahami metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Setelah itu, maka dilaksanakan evaluasi tentang peningkatan pengetahuan guru dalam penerapan metode pembelajaran tersebut, sehingga dengan demikian tim bisa melihat bagaimana hasil dari pelaksanaan pelatihan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecamatan Gunung Kijang merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Bintan. Lembaga PAUD di Kecamatan Gunung Kijang yang mengikuti pelatihan yaitu RA berjumlah 1 lembaga, TK 6 lembaga dan KB/SPS/Pos PAUD berjumlah 12 Lembaga. Adapun nama lembaga tersebut adalah KB Kenanga, KB Mandiri, KB Bintang Kejora, KB Tunas Bintan, KB Seruni, KB Permata Bintang, Pos PAUD Nusa Indah, Pos PAUD Nusa Indah II, Pos PAUD Nusa Indah III, Pos PAUD Nusa Indah IV, Pos PAUD Widuri, SPS Nusa Indah I, RA Darul Muta'allim, TK Terumbu Karang, TK Tirta Eka Pertiwi, TK Pedesaan, TK Tunas Muda, TK Permata Bintan, TK Terumbu Karang.

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan tim dengan guru PAUD sekecamatan Gunung Kijang pada tanggal 22 Juli-12 Oktober 2021 diawali dengan kegiatan survey pra-pelatihan dengan pengumpulan data awal bersama ketua (HIMPAUDI), Pusat Kegiatan Gugus (PKG) dan Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI) dengan hasil temuan berupa banyaknya bahan alam atau *loose parts* berupa kulit kerang, kulit gong-gong, kulit kacang, batu karang, pasir pantai, biji cemara, daun, ranting kering yang banyak ditemukan disekitar bibir pantai, kulit bawang merah dan bawang putih, botol, sedotan dan gelas bekas, stik eskrim, yang bisa dijadikan sebagai media untuk pembelajaran aktif dan menyenangkan untuk anak usia dini.

Loose Parts jika diterjemahkan “bagian yang lepas” adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dan dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Tidak ada set arahan khusus untuk bahan yang dianggap *Loose Parts*. *Loose Parts* merupakan bahan-bahan taktil yang lepas dan benda-benda yang ditemukan yang dapat dipindahkan oleh anak-anak selama bermain dan bereksplorasi. Bahan-bahan tersebut, terbuka dan dapat ditambahkan ke lingkungan belajar apa pun bagi anak-anak untuk beradaptasi dan berubah menjadi apapun yang sesuai imajinasi mereka. Anak-anak dapat menggunakan *Loose Parts* untuk membuat, membangun, bereksperimen, dan menciptakan.

Loose Parts memiliki fleksibilitas untuk digabungkan, didesain ulang, dipisahkan dan disatukan kembali, dibawa-bawa, dimanipulasi, dimasukkan ke dalam pola atau digunakan sebagai representasi visual untuk imajinasi anak-anak. *Loose Parts* juga mengundang anak-anak untuk mengeksplorasi dan menemukan,

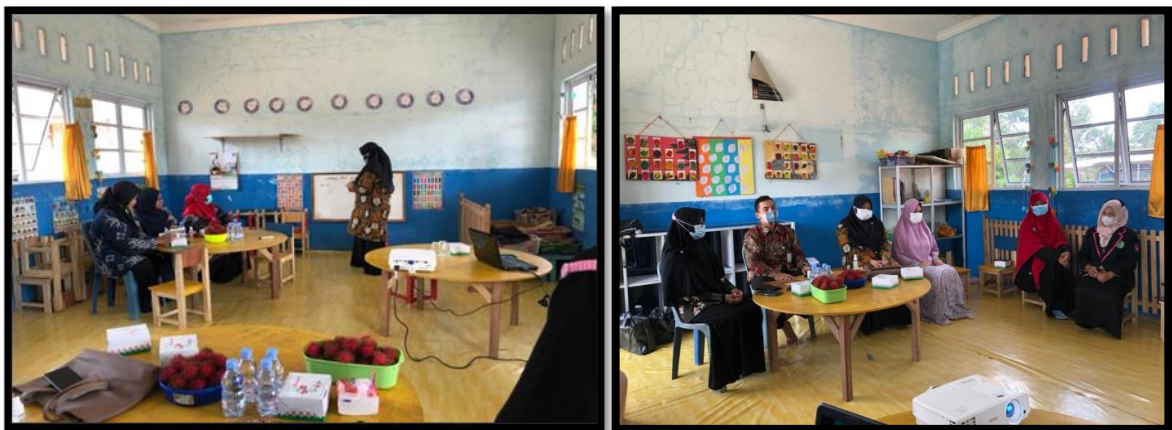
membayangkan dan menciptakan, bertanya dan bereksperimen, bermain dan mengotak-atik saat mereka membangun keterampilan perkembangan mereka dalam lingkungan belajar yang mendukung. *Loose parts* akan membantu anak-anak menginspirasi imajinasi dan kreativitas dengan cara mereka sendiri dan dengan cara mereka sendiri yang unik.

Setelah melakukan survey survey pra-pelatihan dengan pengumpulan data awal bersama ketua (HIMPAUDI), Pusat Kegiatan Gugus (PKG) dan Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI) ditemukan banyaknya bahan alam atau *loose parts* untuk kegiatan pembelajaran aktif dan menyenangkan untuk anak usia dini, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat ialah:

I. Kegiatan Pengumpulan Data Awal (*Preliminary*) Pelatihan Metode Pembelajaran yang Aktif dan Menyenangkan di Lembaga PAUD se Kecamatan Gunung Kijang

Pengumpulan data awal dilaksanakan bersama ketua Himpunan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Anak Usia Dini Indonesia (HIMPAUDI), ketua Pusat Kegiatan Gugus (PKG) dan ketua Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI) dengan hasil temuan berupa banyaknya bahan alam atau *loose parts* berupa kulit kerang, kulit gong-gong, kulit kacang, batu karang, pasir pantai, biji cemara, daun, ranting kering yang banyak ditemukan disekitar bibir pantai, kulit bawang merah dan bawang putih, botol, sedotan dan gelas bekas, stik eskrim, yang bisa dijadikan sebagai media untuk pembelajaran aktif dan menyenangkan untuk anak usia dini.

Pada tahapan ini, tim pengabdian melakukan serangkaian kegiatan koordinasi untuk pelaksanaan pelatihan penerapan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan bagi guru PAUD se-kecamatan Gunung Kijang dengan menentukan waktu kegiatan akan dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Juli 2021 pukul 08.30 WIB. Kegiatan pengumpulan data awal (*preliminary*) ini juga membahas pembagian tugas masing-masing tim pengabdian kepada masyarakat dan anggota pengabdian kepada masyarakat mahasiswa prodi PIAUD STAIN Sultan Abdurrahman Kepri terkait dengan *rundown* kegiatan pelatihan yang akan di laksanakan, teknis kepanitian acara dan hal-hal yang di anggap perlu guna mensukseskan terlaksananya kegiatan pelatihan .



Gambar I. Kegiatan Pengumpulan Data Awal (*Preliminary*) Pelatihan Metode Pembelajaran yang Aktif dan Menyenangkan di Lembaga PAUD se Kecamatan Gunung Kijang

II. Kegiatan Pelatihan Penerapan Metode Pembelajaran yang Aktif dan Menyenangkan Bagi Guru PAUD se-Kec. Gunung Kijang

Pada tahapan ini tim pengabdian kepada masyarakat memberikan pelatihan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi guru PAUD Se Kecamatan Gunung Kijang secara langsung di RA Darul Muta`allim Kecamatan Gunung Kijang.

Materi pelatihan berkaitan dengan submateri konsep STEAM, ciri pembelajaran STEAM, urgensi STEAM, contoh kegiatan STEAM, praktik kegiatan STEAM.

Setelah penyampaian materi, para peserta secara berkelompok diberikan tugas dan mempraktikkan pembelajaran STEAM dengan menggunakan *loose parts* yang telah di bawa oleh peserta masing-masing. Setelah tugas dan praktik pelaksanaan STEAM, tim pengabdian kepada masyarakat menilai dan memberikan masukan kepada kelompok peserta.

Setelah dilaksanakan pelatihan, tim pengabdian kepada masyarakat memberikan pendampingan berkelanjutan kepada guru-guru PAUD se kecamatan Gunung Kijang dalam pelaksanaan praktik pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan menggunakan STEAM di sekolah masing-masing.





Gambar II. Kegiatan Pelatihan Penerapan Metode Pembelajaran yang Aktif dan Menyenangkan Bagi Guru PAUD se-Kec. Gunung Kijang

III. Praktik Penerapan Metode Pembelajaran Yang Aktif dan Menyenangkan Oleh Guru PAUD Se-Kec. Gunung Kijang Di Sekolah Masing-Masing

Guru PAUD yang menjadi peserta pelatihan penerapan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan melakukan pengimbasan dengan rekan sesama guru di sekolah masing-masing. Sebelum para guru menerapkan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan menggunakan STEAM, tim pengabdian kepada masyarakat melihat perencanaan dan memberikan pendampingan sehingga para guru memiliki kesiapan melaksanakan praktik pembelajaran pada peserta didik.

Setelah itu setiap guru di lembaga melaksanakan praktik pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan menggunakan STEAM kepada peserta didik usia dini. Kegiatan praktik pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan menggunakan STEAM ini menerapkan pembelajaran kepada peserta didik untuk menggunakan media *loose parts* yang tersedia di lingkungan sekitar dan didokumentasikan berupa video singkat.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sudah didokumentasikan, lalu diserahkan kepada tim pengabdian kepada masyarakat untuk dievaluasi dan diberikan hasil akhir penilaian dengan kriteria seberapa paham dan mampu guru PAUD menerapkan hasil pelatihan penerapan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan menggunakan STEAM sehingga dapat memaksimalkan aset bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, menambah aset kreativitas anak usia dini semakin meningkat serta aset pengetahuan dan keilmuan pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran secara profesional.

Berdasarkan video dokumentasi dan laporan hasil kegiatan, didapatkan hasil bahwa pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics* (STEAM) dengan menggunakan *loose parts* ini membuat anak usia dini semakin kreatif, membuat anak terhubung dengan lingkungannya, mengembangkan imajinasi, mendukung perkembangan bahasa dan menambah pengetahuan anak (Wahyuningsih, dkk. 2020).

Rasa ingin tahu anak menjadi dasar yang kuat dalam mengembangkan ide, kreatifitas, mengeksplorasi, mengamati, menemukan dan menyelidiki bagaimana sesuatu itu bekerja dan hal ini sangat penting dalam kegiatan belajar. Implementasi STEAM di PAUD dengan menggunakan *loose parts* berupa bahan yang berasal dari benda alam (kayu, ranting, dsb) maupun bahan daur ulang (botol, plastik, kertas, dll) anak usia dini dapat bermain dengan teman, menyelidiki, menemukan, mengeksplorasi dan berkreasi dengan bahan yang tersedia disekitarnya (Munawar, Roshayanti, 2019).

Hasil penelitian diatas terlihat pada hasil metode pembelajaran STEAM yang diterapkan oleh guru PAUD se Kecamatan Gunung Kijang kepada peserta didik anak

usia dini, yang pertama anak-anak tampak antusias menerangkan bahan *loose parts* serta dapat mengenal keanekaragaman alam sekitar baik ciri, tekstur maupun



fungsi media *loose parts* (*Engineering*). Meningkatkan kemampuan anak seperti menggambar, melipat, mendesain sebuah hasil karya dan mengeksplorasi benda-benda yang dapat digunakan disekitar untuk menghasilkan karya seni (*Art*). Meningkatkan kemampuan matematika (*Mathematics*) anak usia dini dengan bermain ukuran dan warna, mengenal pola dan memilah bentuk *loose parts* yang tersedia disekitarnya.



Gambar III. Praktik Penerapan Metode Pembelajaran Yang Aktif dan Menyenangkan Oleh Guru PAUD Se-Kec. Gunung Kijang Di Sekolah Masing-Masing

IV. Kegiatan Evaluasi Hasil Pelatihan Penerapan Metode Pembelajaran Yang Aktif Dan Menyenangkan Bagi Guru PAUD Se-Kec. Gunung Kijang Di RA Darul Muta`Allim

Pada tahapan evaluasi hasil pelatihan, tim pengabdian secara terukur dan sistematis menyimpulkan hasil dari pelatihan yang dilakukan telah berjalan dengan efektif, efisien dan mencapai sasaran yang telah ditetapkan yaitu metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan menggunakan STEAM dengan menggunakan media *loose parts* berupa kulit kerang, kulit gong-gong, kulit kacang, batu karang, pasir pantai, biji cemara, daun, ranting kering yang banyak ditemukan disekitar bibir pantai, kulit bawang merah dan bawang putih, botol, sedotan dan gelas bekas, stik eskrim atau benda-benda di alam atau benda daur ulang yang masih layak untuk dipergunakan.

Tim pengabdian kepada masyarakat melakukan kegiatan evaluasi hasil pelatihan dengan membentuk forum diskusi, kegiatan ini terfokus pada apa saja kendala yang dihadapi oleh guru dalam pelaksanaan penerapan metode pembelajaran ini. Dalam forum diskusi tersebut, kendala utama yang dihadapi adalah masih diterapkannya sekolah daring (*School From Home*) karena pemberlakuan PPKM oleh pemerintah sehingga mengharuskan siswa untuk mengirimkan tugas melalui jaringan internet kepada gurunya tetapi karena jaringan internet yang tidak stabil di beberapa daerah kecamatan Gunung Kijang maka ada beberapa murid yang tidak mengumpulkan video hasil pembelajaran dengan menggunakan metode STEAM.

Kendala lain yang dirasakan oleh guru dalam penerapan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan adalah kurangnya motivasi siswa dan orangtua wali murid dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan, rendahnya tingkat ekonomi

dan tingkat pendidikan orangtua menyebabkan orangtua kurang termotivasi untuk mendampingi anaknya melaksanakan *School From Home* sehingga siswa kurang disiplin dalam membuat tugas yang sudah diberikan.



Gambar IV. Kegiatan Evaluasi Hasil Pelatihan Penerapan Metode Pembelajaran Yang Aktif Dan Menyenangkan Bagi Guru PAUD Se-Kec. Gunung Kijang Di RA Darul Muta`Allim

V. Kegiatan Monitoring Hasil Pelatihan Penerapan Metode Pembelajaran Yang Aktif Dan Menyenangkan Bagi Guru PAUD Se-Kec. Gunung Kijang

Dalam kegiatan monitoring hasil pelatihan penerapan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi guru PAUD Se-Kec. Gunung Kijang, tim pengabdian kepada masyarakat mendatangi KB Terumbu Karang dan TK Permata Bintang untuk memonitoring sejauh apa dan bagaimana kelanjutan hasil pelatihan yang telah dilaksanakan. Tim Pengabdian kepada masyarakat dan guru-guru menyediakan waktu untuk refleksi, baik refleksi untuk siswa usia dini maupun untuk guru. Guru juga berbagi pengalaman dengan guru lain, dan hasil observasi digunakan sebagai masukan bagi tim pengabdian kepada masyarakat.

Pada saat monitoring dilaksanakan, KB Terumbu Karang dan TK Permata Bintang sama-sama menerapkan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan menggunakan *loose parts* sebanyak seminggu sekali, disampaikan oleh guru-guru bahwa anak semakin semangat untuk segera sekolah tatap muka karena ingin belajar

dan memperlihatkan hasil karyanya menggunakan *loose parts*. Guru-guru juga menyampaikan bahwa besar harapan guru-guru PAUD untuk rutin diadakan kembali kegiatan pelatihan serupa karena minimnya kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh instansi-instansi terkait sejak pandemi.





Gambar V. Kegiatan Monitoring Hasil Pelatihan Penerapan Metode Pembelajaran Yang Aktif Dan Menyenangkan Bagi Guru PAUD Se-Kec. Gunung Kijang

KESIMPULAN

Setelah dilaksanakan pelatihan, praktik pelaksanaan STEAM di sekolah, evaluasi pelaksanaan STEAM dan monitoring penerapan STEAM di beberapa lembaga PAUD, bisa dilihat bahwa pengetahuan dan kemampuan guru terhadap penerapan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bisa meningkat. Anak-anak tampak antusias menerangkan bahan *loose parts* serta dapat mengenal keanekaragaman alam sekitar baik ciri, tekstur maupun fungsinya (*Science*), peralatan yang digunakan seperti gunting, kardus, lem tembak menjadi peralatan yang membantu anak mengembangkan kordinasi tangan dan mata, melatih otot tangan dan jari untuk menggunting, menempel dan menggambar (*Technology*), meningkatkan kemampuan *engineering* anak usia dini dengan cara merangkai atau membangun suatu bentuk atau model tertentu dengan menggunakan media *loose parts* (*Engineering*), meningkatkan kemampuan anak seperti menggambar, melipat, mendesain sebuah hasil karya dan mengeksplorasi benda-benda yang dapat digunakan disekitar untuk menghasilkan karya seni (*Art*), meningkatkan kemampuan matematika (*Mathematics*) anak usia dini dengan bermain ukuran dan warna, mengenal pola dan memilah bentuk *loose parts* yang tersedia disekitarnya, masih diterapkannya sekolah daring (*School From Home*) karena pemberlakuan PPKM

oleh pemerintah sehingga mengharuskan siswa untuk mengirimkan tugas melalui jaringan internet kepada gurunya tetapi karena jaringan internet yang tidak stabil di beberapa daerah kecamatan Gunung Kijang maka ada beberapa murid yang tidak mengumpulkan video hasil pembelajaran dengan menggunakan metode STEAM, kendala lain yang dirasakan oleh guru dalam penerapan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan adalah kurangnya motivasi siswa dan orangtua wali murid dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan, rendahnya tingkat ekonomi dan tingkat pendidikan orangtua menyebabkan orangtua kurang termotivasi untuk mendampingi anaknya melaksanakan *School From Home* sehingga siswa kurang disiplin dalam membuat tugas yang sudah diberikan

REFERENSI

- Chatib, M. (2009). *Sekolahnya Manusia*. Bandung: Kaifa Learning.
- Colker, L. J. and Simon, F. (2014). *Cooking with STEAM. Teaching Young Children*. 8 (1), 10–13.
- Munawar, Roshayanti, dan S. (2019). Implementation Of Steam (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City. *Jurnal Ceria*, 2, 276–285.
- Nugroho, A. C. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurani, Y. (2019). *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Campustaka.
- Silberman, M. (2004). *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Yappendis.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif: Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Algesindo.
- Suyadi dan Ulfah. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Bandung: Rosdakarya.
- Wahyuni, S. dkk. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Sains, Technology, Art, Engineering And Mathematic Pada Kurikulum PAUD. *Jurnal Golden Age*, 04 (02), 298.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Munif, M., Syamsuddin., Rasmani, U. E. E., & Nurjanah, N. E. (2020). Efek metode steam pada kreatifitas anak usia 5-6 tahun. *Obsesi*, 4, 305–311.