

Waste Bank Loose Part Sebagai Alat Edukasi Pembelajaran Steam Yang Aman Dan Ramah Lingkungan Di Paud Aisyiyah Al Amin Surakarta

Dina Pertiwi Ajie¹, Sari Pitria Ayu², Rizky Hanadya Tri Kusuma³, Safira Meida Putri⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Universitas Slamet Riyadi, Indonesia

Email : ¹dinapertiwiajie801@gmail.com, ²auliamutiaraizky@gmail.com

Abstrak - Di era transisi pandemi ini sebagai seorang guru kita di tuntut untuk mengatasi learning loss ketika anak-anak belajar dari rumah. Maka dari itu media Loose Part dalam pembelajaran STEAM sangat membantu anak-anak agar aspek perkembangannya dapat tercapai sesuai usianya (Nurjanah, 2020). Media Loose Part yang banyak ragamnya disekitar lingkungan yang aman dan ramah lingkungan bagi AUD menjadi media yang tepat saat ini untuk mencapai 6 aspek perkembangan anak (Kusuma dkk, 2022). Maka dari itu dengan adanya "Waste Bank Loosepart" di PAUD Aisyiyah Al Amin Surakarta sangat membantu ketersediannya stok barang di sekolah tersebut. Secara tidak langsung kita mengajak anak-anak, orang tua, para guru dan masyarakat sekitar untuk menjaga lingkungan agar terhindar dari tumpukan sampah yang bisa di daur ulang dengan cara menabung di dalam kotak rumah burung. Dengan adanya "Waste Bank Loosepart" kita secara tidak langsung mewujudkan sekolah yang dan ramah lingkungan di masa yang akan datang. Dan mewujudkan generasi emas bangsa Indonesia yang peduli dengan sampah dan lingkungan yang sehat.

Kata Kunci : Loosepart, STEAM, Daur Ulang

Abstract - In this pandemic transition era as a teacher we are required to overcome learning loss when children learn from home. Therefore, Loose Part media in STEAM learning is very helpful for children so that their developmental aspects can be achieved according to their age (Nurjanah, 2020). Loose Part media, which has many varieties around a safe and environmentally friendly environment for AUD, is the right medium today to achieve 6 aspects of child development (Kusuma dkk, 2022). Therefore, the existence of "Waste Bank Loosepart" at PAUD Aisyiyah Al Amin Surakarta really helps the availability of stock of goods in the school. Indirectly, we invite children, parents, teachers and the surrounding community to protect the environment to avoid piles of waste that can be recycled by saving in the birdhouse box. With the existence of "Waste Bank Loosepart" we indirectly realize an environmentally friendly school in the future. And realizing the golden generation of the Indonesian nation who cares about waste and a healthy environment.

Keywords: Loosepart, STEAM, Recycling

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah tingkatan Pendidikan paling dasar yang mengupayakan pengukuhan untuk anak sejak lahir hingga enam tahun yang mana memberikan rangsangan Pendidikan guna tumbuh kembang jasmani dan rohani (College, 2016). Secara tidak langsung PAUD perlu memahami Pendidikan untuk Anak Usia Dini juga perlu disesuaikan dengan usia perkembangannya.

Memberikan lingkungan belajar yang aman, nyaman, serta menyediakan fasilitas yang layak untuk anak berkembang bisa kategorikan ke dalam PAUD yang berkualitas. Memiliki PAUD yang berkualitas tidaknya memberikan dari segi pelayanannya saja, ruang lingkup hingga sarana prasarana juga perlu diperhatikan (Arianti, 2016). Dengan memperhatikan semua elemen yang ada, membuat anak didik dapat nyaman dan senang pada saat proses tumbuh kembangnya disekolah.

Pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan sudah pasti digemari oleh anak-anak. Hal tersebut tidak hanya menjadi catatan untuk Lembaga tetapi juga PR untuk pendidik dalam menanganinya. Pembelajaran PAUD semestinya dilakukan dengan cara kegiatan bermain dan juga media belajar yang memadai. Media yang digunakan dalam kegiatan belajar dan bermain juga harus menarik, aman, mudah ditemukan dilingkungan sekitar.

Loose Part menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik. Menurut Sally Haughey, pendiri Fairy Dust Teaching, Loose parts diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijejer, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Loose part dapat digunakan untuk anak usia dini sebagai alat bantu belajar memiliki tekstur dan bentuk yang berbeda (Ruqojah, 2022). Ini bisa berupa benda alami atau sintetis yang melimpah dan mudah dipindahkan di sekitar rumah. Dari bahan alami seperti tanah, batu, batu bata, kerikil, kulit kerang, pasir, dahan pohon, daun, bunga, biji-bijian.

Pembelajaran menggunakan bahan loose part bermaksud agar anak menjadi lebih kreatif dengan adanya prinsip penggunaan bahan ajar loose part, dengan begitu mereka berdiskusi berkreasi membongkar pasang bahan ajar yang sesuai kemauan dan imajinasi anak. Selain itu loose part memberikan manfaat kepada anak usia dini seperti 1) Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, 2) Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, 3) Anak menjadi lebih aktif secara fisik, 4) Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka., 5) Memberikan pengalaman bermain yang kaya akan kualitas, memungkinkan anak-anak untuk sepenuhnya terlibat, serta menginspirasi kemampuan kreativitas mereka.

Anak Usia Dini merupakan masa anak bermain dengan banyak hal disekitarnya. Oleh karena itu perlu adanya media bantu untuk mengoptimalkan penerapan pembelajaran STEAM. Mengacu pada hal tersebut penggunaan media loose part mengajuk tepat dalam pembelajaran STEAM. Seperti penjelasan diatas, media loose part sudah tersedia dilingkungan sekitar tanpa harus membuat atau membeli lagi. Pembelajaran STEAM yang dikombinasikan dengan media loose part (loose parts) dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini (Auliyalloh & Rakhman, 2020).

Penggunaan loose part baik didalam maupun diluar ruangan dapat menstimulasi beraneka macam keterampilan perkembangan seperti keaksaraan awal, matematika, permainan sensorik, seni serta perkembangan lainnya yang dapat menunjang tumbuh kembang anak (Helista, 2019). Lalu dimana kita dapat mendapatkan bahan loose part, untuk mendapatkannya tidak perlu jauh-jauh hanya dilingkungan sekitar kita saja. Sisa-sisa proyek bangunan dan rumah tangga (balok, keramik, dsb), lalu ada bahan-bahan alam seperti bebatuan dengan berbagai macam bentuk, ukuran, dan tekstur, daun-daunan, bunga segar dan kering, biji-bijian, ranting, kerang, bunga pinus, dan lain sebagainya. Daur ulang bahan bekas botol minuman, plastic, sedotan, stik es krim, dan lain sebagainya juga bisa menjadi bahan ajar loose part (Alifudin & Suhanadji, 2020). Selain kita mencari bahan ajar loosepart, hendaknya juga memperhatikan keamanan bahan saat akan digunakan oleh anak, mempertimbangkan usia anak dengan bahan loose part yang sesuai. Beberapa bahan mungkin terlalu kecil atau berbahaya bagi anak yang berusia lebih muda. Oleh karena itu sebaiknya bahan yang disediakan harus bervariasi agar bisa memfasilitasi sesuai rentang usia mereka.

Dengan berbagai penjelasan diatas tim PKM-PM Prodi PG-PAUD Universitas Slamet Riyadi melakukan proses Pengabdian di PAUD Aisyiyah Al Amin Surakarta , yang mana mengusung tema Waste Bank Loosepart Sebagai Alat Edukasi Pembelajaran Steam. Yang mana bertujuan untuk membantu para orang tua murid dan juga pendidik untuk meningkatkan semangat belajar anak usia dini , selain itu juga mengajak anak usia dini untuk menjaga lingkungan di sekitar rumah maupun sekolah agar bersih, nyaman dan aman bagi belajarnya.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode Pelatihan. Pelatihan ini dilaksanakan dengan kolaborasi antara tim pengabdian dengan pendidik di PAUD Aisyiyah Al Amin Surakarta. Akan dilakukan dalam tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap pertama yaitu perencanaan, ditahap ini tim PKM melakukan survei, observasi, dan juga sosialisasi mengenai maksud dan tujuan dari program yang akan dilaksanakan. Mengurus perjanjian terhadap Lembaga terkait juga turut tim PKM lakukan.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PKM

Tahap kedua yaitu pelaksanaan, pada tahap ini mempersiapkan bahan dan alat yang dipergunakan untuk membuat produk yang akan dipakai kedepannya. Setelah alat dan bahan telah terkumpul, tim PKM beserta pendidik di PAUD Aisyiyah Al Amin Surakarta Bersama-sama membuat produk yang telah dikonsepsikan diawal.

Tahap ketiga yaitu evaluasi, setelah dilaksanakannya perencanaan dan pelaksanaan ditahap evaluasi tim PKM serta pendidik Lembaga melihat produk apakah sudah layak digunakan dan sesuai kebutuhan dan manfaat. Sehingga dapat diketahui bahwasannya produk tersebut dapat digunakan dengan baik dimasa depan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam kegiatan PKM ini bernama *Waste Bank Loosepart*. *Waste Bank Loosepart* ini terbuat dari Kardus, Triplek, Kertas warna, Cat, Kuas, dan Kayu yang dibentuk menyerupai bentuk rumah burung. Pintu masuk dari bentuk rumah burung itu nantinya berguna untuk memasukkan bahan (bekas) loosepart, jika sudah terkumpul bahan-bahan loosepart tersebut bisa digunakan untuk media pembuatan bahan ajar.



Gambar 2. Kegiatan Pembuatan *Waste Bank Loosepart*

Alat dan bahan yang digunakan adalah 1) Kardus, 2) Triplek, 3) Kertas Warna, 4) Cat, 5)Kuas, Lem Kayu, 6) Paku 7) Lem Tembak. Tentunya dalam bahan-bahan tersebut mudah ditemukan dan murah. Dalam pencarian bahan ini sudah disediakan tim PKM dan juga pendidik sehingga dalam proses pembuatan Bersama anak lebih mudah. Pada proses pembuatannya tim PKM beserta pendidik PAUD Aisyiyah Al-Amin mengajak anak didik untuk ikut serta dalam proses

pembuatannya, yang mana cara pembuatannya sebagai berikut :1) Triplek dibentuk sesuai dengan pola rumah burung, 2) Setelah itu triplek di potong sesuai polanya (dalam hal ini dibantu dan diawasi oleh pendidik serta tim PKM). 3) Setelah terpotong sesuai pola, disatukan menggunakan lem kayu dan juga dibantu dengan lem tembak, 4) Anak didik diminta untuk mengecat rumah burung tersebut dengan dibantu pendidik dan juga ikut serta dalam menghias rumah burung *Waste Bank Loosepart* 5) *Waste Bank Loosepart* siap digunakan. Hasil produk ini di tempatkan di satu sudut sekolah, setelahnya anak diberi penjelasan untuk mnegumpulkan bahan loosepart lalu memasukkannya ke *Waste Bank* sesuai warna yang telah ditentukan.



Gambar 3. Hasil Pembuatan *Waste Bank Loosepart*

Terbentuknya Anak-anak yang paham akan bahaya penumpukan sampah. Program edukasi anak peduli lingkungan melalui kegiatan memilah sampah adalah program yang bertujuan untuk megedukasi anak mengenai bahaya penumpukan sampah. Ketika anak mendapatkan edukasi sejak dini, mereka tentu akan sadar arti peduli lingkungan. Anak-anak akan terbiasa bagaimana memilah dan mengolah sampah dengan benar baik dirumah, disekolah maupun dilingkungan dimana mereka bermain dan ini tentu akan berdampak positif untuk kesehatan lingkungan baik sejak dini maupun beberapa tahun yang akan datang.



Gambar 4. Edukasi tentang *Waste Bank Loosepart* Kepada Anak-Anak

Terpublikasinya kegiatan program kreatifitas mahasiswa – pengabdian masyarakat di Media Massa dan Youtube. Dengan mempublikasi PKM-Pengabdian Masyarakat Program edukasi anak peduli lingkungan melalui kegiatan memilah sampah, diharapkan akan menjadi inspirasi bagi khalayak ramai untuk meningkatkan kepedulian mereka terhadap lingkungan. Terpublikasinya kegiatan PKM-Pengabdian Masyarakat di Media Massa dan YouTube, akan berpengaruh pada citra Universitas Slamet Riyadi. Yang mana, dengan tereksposnya program PKM-Pengabdian Masyarakat program edukasi anak peduli lingkungan melalui kegiatan memilah sampah akan

mendongkrak popularitas Universitas Slamet Riyadi sebagai pendukung program tersebut. Hal tersebut akan menjadi pembuktian bahwa Universitas Slamet Riyadi memiliki bibit-bibit unggul yang siap untuk berkontribusi di dalam masyarakat.

4. KESIMPULAN

Terselenggaranya Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat membuat anak disekitar menjadi lebih paham mengenai daur ulang sampah. Tidak hanya itu, menjadikan pendidik memahami akan pentingnya STEAM dalam pembelajaran anak usia dini. Program kegiatan ini dilaksanakan pada beberapa rangkaian acara yang membuat anak tambah semangat.

Bermain dengan anak-anak adalah waktu yang sangat berharga dalam sebuah permainan untuk menstimulasi dan berkreasi dengan metode apapun selama masih sesuai dengan usia dan kemampuan yang dimiliki anak usia dini. Dengan bermain “ Wasten Bank Loose Part “ dapat menstimulasi 6 aspek perkembangan secara optimal dan berkembang sesuai harapan. Sebagai pendidik dan orang tua berperan sangat penting bagi tercapainya pembelajaran yang nyaman, menyenangkan dan berpusat pada anak. Sehingga dapat mewujudkan anak yang aktif.kreatif akan mempunyai imajinasi dalam membuat ide gagasannya dengan media losse part melalui pembelajaran STEAM.

DAFTAR PUSTAKA

- Sudono, Anggani. 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Grasindo.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Auliyalloh, A., Rakhman, A. (2020). Media Pembelajaran STEAM Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan Loose Part di Kelompok B TK Kasih Ibu. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 553-558.
- Munawar, M., Roshayanti, F., dan Sugiyanti. (2019). Implementation of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) Based Early Childhood Education Learning in Semarang City. *Jurnal CERIA*, 2(5), 2714-4107.
- 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.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 5(1), 19-31.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran inovatif abad ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25-50
- Kusuma, TC, dkk. 2022. Pelatihan Guru Dalam Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Anak Usia Dini Pada Kelompok PKG Cempaka Kec. Nanggalo. (Online). Diakses pada 27 Desember 2022
- Ruqojah, S. 2022. Loosepart Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Proyek di PAUD. (Online). Diakses pada 27 Desember 2022
- College, N. 2016. Pengertian PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Adalah Jenjang Pendidikan. (Online). Diakses pada 27 Desember 2022
- Helista, C.N. (2019). STEAM. Seminar Nasional Tiga Pakar Bedah STEAM untuk Anak Usia Dini. (Online). Diakses pada 16 Januari 2023
- Imamah, Zakiyatul, and Muqowim Muqowim. "Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Motode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part." *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak* 15, no. 2 (2020): 263–78. . Diakses pada 16 Januari 2023
- Safitri, Dewi, and Anik Lestarinigrum. "Penerapan Media Loose Part Untuk Aktivitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2021): 1–13 . Diakses pada 16 Januari 2023
- Alifudin, B. N., & Suhanadji. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Loose Part dari Barang Bekas Dan Bahan Alam Sebagai Unjuk Kreativitas Pendidik Anak Usia Dini Di Kb Tunas Cendekia Cerme Kidul, Cerme, Gresik. *Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 5(3), 66–78. Diakses pada 16 Januari 2023
- Apriliansa, M. R., Ridwan, A., Hadinugrahaningsih, T., & Rahmawati, Y. (2018). Pengembangan Soft Skills Peserta Didik Melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Arts, And Mathematics (Steam) Dalam Pembelajaran Asam Basa. *JrpK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(2), 42–51. Diakses pada 16 Januari 2023.