

## WORKSHOP *LOOSE PARTS* FOR CREATIVE LEARNING: CHILDHOOD EDUCATION IN INDUSTRIAL REVOLUTION ERA 4.0

Anik Lestarinigrum<sup>1</sup>, Itot Bian Raharjo<sup>2</sup>, Kuntjojo<sup>3</sup>, Ayu Titis Rukmana Sari<sup>4</sup>

<sup>12345</sup> Prodi PG-PAUD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

<sup>1</sup>aniklestariningrum@gmail.com, <sup>2</sup>itotbianraharjo18@gmail.com,

<sup>3</sup>kuntjojo@unpkediri.ac.id, <sup>4</sup>aeyoex@gmail.com

### ABSTRAK

Pembelajaran anak usia dini terus berkembang dan mengikuti kemajuan pengetahuan dan teknologi. Sebagai pendidik PAUD diperlukan sebuah kegiatan dimana meningkatkan kompetensinya sehingga dapat menerapkan pada peserta didik sebuah konsep pembelajaran inovatif, kreatif dan juga mendukung stimulasi perkembangan anak. Konsep *loose parts* sebagai konsep pembelajaran kreatif menjadi salah satu focus dalam peningkatan yang ingin dicapai dalam kegiatan workshop ini. Dimana penerapan *loose parts* merupakan sebuah pembelajaran menuju kerangka abad 21 yaitu pada masa revolusi industri 4.0. Bagian mengembanlikan konsep guru kreatif menjadi sasaran dari workshop ini sehingga nantinya pendidik mengetahui potensi dilingkungan sekitarnya sebagai bahan dalam mencari sumber belajar yang lebih menarik bagi anak serta merangsang stimulasi kreativitas menjadi penemu bukan peniru. Rancangan workshop ini dilakukan dalam 4 hari dimana kegiatan dari observasi langsung di lembaga PAUD terkait pembelajaran, materi terkait konsep kreatif learning di PAUD serta praktek langsung mendesain pembelajaran dengan konsep *loose parts* membawa perubahan semangat pada penguasaan konsep mendalam sehingga para pendidik langsung dapat menerapkan ilmu yang diperolehnya di lembaganya masing-masing.

**Kata Kunci :** *loose parts, pembelajaran paud, revolusi industri 4.0*

### PENDAHULUAN

Tantangan perubahan pola pemikiran pada seorang pendidik di PAUD membutuhkan satu cara secara nyata dalam menyikapi melalui sebuah kegiatan yang dapat membuat para pendidik dapat menjadi seorang yang kreatif dalam mengelola pembelajaran memang tidak mudah. Padahal seperti kita pahami bersama pembelajaran yang kreatif akan menghasilkan peserta didik yang aktif, dapat membangkitkan jiwa kreativitas anak dengan melakukan aktivitas secara langsung menggunakan benda-benda yang sesuai tahapan perkembangan anak yaitu benda nyata/konkret. Melalui praktek langsung akan mengkondisikan anak dalam membangun pola pikir kritis dalam kemampuan memecahkan masalah dan berkarya.

Selama ini berdasarkan studi pendahuluan awal dari wawancara terhadap 20 orang peserta

workshop menyatakan pembelajaran yang dilakukan di lembaganya masih di dominasi dengan menggunakan buku lembar kegiatan anak (LKA) yang sudah disiapkan oleh lembaga. Saat guru menggunakan LKA akan menjadi pribadi yang kurang mampu mencari ide kreatif karena berada pada zona nyamannya. Sementara menurut penelitian yang dilakukan oleh Nisa dan Fajar, (2016;121) menekankan pernyataan dari hasil data yang ditemukan secara empiris bahwa pembelajaran kreatif akan menciptakan anak menjadi pribadi yang menyenangkan karena dilakukan secara senang dan terbukti dapat meningkatkan kompetensi kreativitasnya karena keterlibatan secara aktif dalam menemukan ide kreatifnya tersebut.

Pembelajaran *loose parts* sudah sesuai dengan konsep integrative tematik dalam kurikulum 2013 PAUD karena didalamnya

terdapat konsep pendekatan STEAM (*science, technology, engineering, art and mathematics*). Penelitian yang dilakukan oleh Munawar, Roshayanti dan Sugiyanti, (2019;277-278) mengemukakan bahwa konsep STEAM mengacu pada pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam mengidentifikasi sebuah pertanyaan dan juga masalah dalam kehidupan, kemudian dapat menjelaskan secara natural dan dapat menggambarkan hasil atau sebuah kesimpulan dari pengamatannya tersebut. Sedangkan di *loose parts* akan terletak pada saat penerapan invitasi yaitu penataan benda-benda yang dipilih serta menata ruangan yang akan digunakan dalam pembelajaran anak memberikan pengalaman bermain memasuki pengetahuan, memberikan ide berkreasi dan menarik minat anak terlibat langsung.

Selama ini kendala rancangan pembelajaran guru yang terjebak kenyamanan LKA dapat dirombak dengan focus kegiatan pembelajaran kreatif sesuai revolusi industri 4.0 ditulis oleh berita Replubika.Co.ID, Jakarta, (14 Februari 2019) mengangkat pendapat berbagai pakar pendidikan yaitu betapa pentingnya posisi guru PAUD dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas sejak ini terutama era revolusi industri 4.0 dimana kekuatan pentingnya adalah kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif serta berkomunikasi secara baik dimulai sejak usia dini. Sehingga STEAM dan *loose parts* adalah pembelajaran kreatif yang cocok diterapkan pada anak usia dini memasuki era era revolusi industri 4.0.

Konsep pembelajaran mengusung bahan alam sebagai konsep pembelajaran kreatif juga dilakukan penelitian oleh Maemunah, (2015:53) bahan alam di lingkungan sekitar menjadi alat permainan untuk anak tergantung bagaimana guru dalam mendesain kreativitasnya agar variasi kegiatan dalam pembelajaran dapat tercipta tidak hanya dengan APE (Alat Permainan Edukatif) buatan pabrik saja. Semua bahan dikumpulkan dari lingkungan sekitar akan digunakan dalam merancang media pembelajaran yang mudah, murah serta aman yang terpenting ide kreatif muncul tanpa di duga dari bahan yang disiapkan tersebut.

Latar belakang tantangan menghadapi pembelajaran di PAUD era revolusi industri 4.0

inilah yang mendasari kegiatan workshop ini dilakukan. Tentunya cara mengoptimalkan berbagai teknologi yang berkembang akan digunakan sebagai alat bantu yang akan digunakan dalam proses pendidikan dan mengedepankan pembelajaran yang mengasah cara berpikir kreatif dan inovatif bukan saja teknologi itu merusak generasi sejak usia dini dengan pemanfaatan *gadget* yang berlebihan. Anak asik dengan bermain kreatif membuatnya semakin berwarna, bermakna dalam pencapaian perkembangan dalam dirinya.

### BAHAN DAN METODE

Desain dari kegiatan workshop *loose parts for creative learning* ini diselenggarakan oleh Program Studi PG-PAUD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri dalam rangka Dies natalis yang Ke-10. Rangkaian kegiatan mulai tanggal 12-15 Desember 2019. Adapun materi yang disampaikan meliputi bagian yang ditulis oleh Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd, Itot Bian Raharjo, S.Pd., M.M, Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi dan Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn terlaksana tanggal 12 Desember dengan materi pembelajaran PAUD di era Revolusi Industri 4.0.

Metode penerapan workshop dimulai dengan observasi langsung pembelajaran anak usia dini dilakukan di PAUD Labschool UN PGRI Kediri paginya pada tanggal 12 desember 2019 kemudian dilanjutkan dengan pengisn materi dan tanya jawab. Saat peserta melakukan observasi pembelajaran maka diharapkan akan ada kombinasi pengamatan dan juga materi yang disampaikan dapat menimbulkan ide kreatif dari peserta workshop melihat kondisi langsung dikaitkan dengan materi yang disampaikan.

Berikut ini adalah dokumentasi yang dilakukan saat kegiatan observasi di PAUD Labschool UN PGRI Kediri:



Gambar 1: Peserta Observasi 12 Desember 2019



Gambar 2; Pemateri dan Panitia Workshop Di PAUD Labschool UN PGRI Kediri

Dari hasil observasi dan penyampaian materi ini para peserta diminta merancang desain pembelajarannya diterapkan di masing-masing kelompok kerja kecil. Berikut ini adalah dokumentasi penerapan mahasiswa mencoba pembelajaran *loose parts for creative learning*:



Gambar 3: Peserta Workshop praktek pembelajaran kreatif *loose parts* di lembaganya masing-masing

Beberapa dokumentasi desain pembelajaran yang sudah diterapkan oleh peserta saat hari

terakhir workshop di puncak acara tanggal 15 Desember 2019 adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 : Praktek Langsung Desain Pembelajaran Kreatif *loose parts*



Gambar 4.2 : Praktek Langsung Desain Pembelajaran Kreatif *loose parts*

Berdasarkan hasil pemaparan langsung materi kemudian praktek berdasarkan jadwal tersusun di workshop ini dengan jumlah peserta 127 orang menjadi hal yang sangat menarik adalah berbagai bahan material yang dibawa oleh peserta agar dapat menuangkan ide kreatifnya sehingga menghasilkan desain rancangan pembelajaran yang benar-benar langsung bisa diterapkan di lembaganya masing-masing.

Panitia workshop mengemas acara dengan menarik, sehingga dapat diikuti oleh peserta dengan antusias. Harapan dari panitia para peserta dapat langsung mengaplikasikan hasil yang sudah dieproleh melalui pengetahuan pembelajaran kreatif ini di anak didiknya. Karena dengan desain ini sudah terbukti membangun pengetahuan anak tentang dunia di sekelilingnya melalui tatanan alat main yang

bersumber dari lingkungan sekitar dan merupakan pengalaman yang dibangun secara langsung anak mengalami dan menemukan sendiri apa yang diharapkannya. Pembelajaran kreatif ini dikuatkan saat gurunya dengan senang mendorong motivasi minat anak rasa ingin tahunya dan mampu menimbulkan banyak pertanyaan dan ide kreatif anak maka kompetensi abad 21 sesuai revolusi industri 4.0 sudah dikenalakan pada anak sejak usia dini.

### **SIMPULAN**

Hasil kegiatan dapat disimpulkan yaitu dengan kegiatan workhsop *loose parts for creative learning* pengetahuan, sikap dan keterampilan pendidik PAUD dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan anak di era revolusi industri 4.0 dengan kemampuannya mendesain rancangan pembelajaran yang menjadikan anak seorang penemu yang unggul, handal bukan menjadi pribadi peniru yang lemah serta tidak kuat dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

### **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih ditujukan kepada seluruh pihak khususnya Tim Pengabdian Prodi PG-PAUD, FKIP, UN PGRI Kediri dan panitia

Ikatan Alumni PG-PAUD serta peserta yang telah mampu bekerjasama serta kompak awal sampai akhir sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik serta lancar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Munawar, M., Roshayanti. F., & Sugiyanti. (2019). *Implementation of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics)-Based Early Childhood Education Learning In Semarang City*. Jurnal Ceria. Vol.2. No.5. September 2019. Diakses 20 Desember 2019
- Maemunah. S. (2015). Kreativitas Guru PAUD Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam. Majalah Ilmiah Pawiyatan, Vol. XXII, No.3, Oktober 2015. Diakses 20 Desember 2019
- Nisa. F.T., Fajar W.Y. (2016). Strategi Pengembangan Kreativitas Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Vol.3, No.2. Oktober 2016. Diakses 20 Desember 2019.
- Republika.CO.ID. Jakarta: *Ini Modal Utama Guru PAUD di Era Milineal*. <https://republika.co.id/berita/pmvm1p374/ini-modal-utama-guru-paud-di-era-milineal> (diposting 14 Februari 2019)