



PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN BERPRAKARYA MENGGUNAKAN MEDIA LOOSE PART PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B

Tuti Aisyah¹ Raudatul Zannah² Elvinzie A.E.L³ Yeni Trisilaningsih⁴ Nina Yuminar Priyanti⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru, Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi
e-mail korespondensi: tutiaisyah296@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to analyze the achievement of the artistic aspect in non-formal early childhood education, namely BiMBA AIUEO. Researchers make planning activities and classroom action research that function as instilling love for the environment in students from an early age. Achieving various aspects of achievement, one of which is the aspect of art in early childhood education. Forming children's independence in solving problems in everyday life so that life skills are created through the student center learning model and problem based learning methods. The research subjects were 10 students aged in group B. The results of classroom action research on pre-cycle activities were only 37%, the category of students who had not developed in the first cycle of 44.5% began to develop and after carrying out the second cycle there was an increase to 60.5% developing as expected.

Keywords: Problem based learning, Instilling love for the environment in early childhood, Loose parts, Aspects of early childhood craft art

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, kebiasaan dan keterampilan yang diturunkan ke setiap generasi penerusnya. Pendidikan harus terencana untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang aktif sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, akhlak mulia, pengendalian diri, kecerdasan dan keterampilan hidup bermasyarakat. Pendidikan sangat perlu ditanamkan sejak usia anak masih dini. Tentu setiap tahapan pembelajaran akan berbeda di setiap jenjang usia peserta didik. Pendidikan Anak Usia Dini atau singkat PAUD ialah tingkatan pendidikan awal anak dari sejak lahir hingga berusia 6 tahun yang berfungsi sebagai pemberian rangsangan pendidikan anak sehingga dapat membantu tumbuh kembang anak sesuai indikator aspek aspek pencapaian usia dini sesuai dengan tingkatan usianya dan berfungsi sebagai persiapan anak pada jenjang pendidikan berikutnya yaitu sekolah dasar.

Pembelajaran anak usia dini berfokus kepada pembentukan karakter diri anak melalui pendekatan bermain dan belajar untuk untuk mencapai setiap indikator pencapaian aspek. Aspek perkembangan anak usia dini yang ditetapkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 terdiri 6 aspek yaitu aspek Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional dan Seni. Anak usia dini belum dapat memahami hal yang abstrak, mereka membutuhkan media pembelajaran dengan benda yang konkret. Salah satu upaya guru dalam menyiapkan pembelajaran dengan media yang menarik dan mudah bagi anak sehingga mereka dapat tetap melaksanakan pembelajaran di rumah yaitu dengan memanfaatkan media Loose Part yang tersedia di rumah mereka masing-masing. Dengan media ini mereka dapat mengeksplorasi kebutuhan dan minat

anak sesuai dengan kreativitasnya tanpa mengurangi kejenuhan karena dilakukan dengan media yang bervariasi (Nina Yuminar Priyanti dkk, 2021).

Penggunaan benda loose part dapat membantu anak dalam mengenal Recycel atau mendaur ulang benda benda. Dari hal tersebut akan menanamkan anak anak untuk cinta terhadap lingkungan. Menanamkan rasa cinta lingkungan sangat diperlukan dalam pembentukan karakter anak. Dibutuhkan upaya edukatif yang terencana untuk menstimulasi anak dengan menghantaran materi pembelajaran yang disinambungkan dengan aktivitas mencintai lingkungan melalui kegiatan bermain kreatif. Kegiatan mencintai lingkungan salah satunya dengan melakukan kegiatan seni prakarya menggunakan media loose part. Melalui Kegiatan ini pendidik dapat menyiapkan benda benda konkret yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari hari anak disekitar lingkungan rumahnya. Seperti barang bekas yang dapat dikelola, bumbu dapur, bijia bijian yang berada didapur rumahnya, tumbuh tumbuhan yang kering, bebatuan yang berada di depan rumah anak, Pendidikan Lingkungan Anak Usia Dini (PLAUD) sangat penting dimasa saat ini perkembangan anak akan optimal bila anak usia dini diberi rangsangan yang positif sehingga anak akan memiliki potensi (Hilman 2004).

Selain menanamkan kecintaan anak terhadap lingkungan kegiatan bermain kreatif juga dapat menstimulasi anak mengekspresikan setiap ide pikiran, mengutarakan perasaan dalam mengekspresikan perasaan didalam karyanya, anak mampu menganalisa setiap yang terjadi dikehidupan sehari harinya sehingga pendekatan pembelajaran diharuskan untuk bersinambungan dengan kehidupan sehari hari anak, anak mampu berpikir dan mengambil keputusan dalam sebuah pemecahan masalah. Seni prakarya juga memberikan perkembangan dalam pembentukan fisik motorik anak seperti, merobek kertas, meremas kertas , mengunting kertas, hal hal tersebut dapat membantu pembentukan otot tangan dan jari anak, membantu melatih anak dalam mengkoordinasikan mata, tangan dan pikiran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif dalam pengambilan data. Subyek penelitian ini adalah peserta didik berusia 5-6 tahun berjumlah 10 peserta didik yang berada di biMBA AIUEO Swadarma Raya yang berada di Kembangan Jakarta Barat. biMBA AIUEO adalah lembaga pendidikan nonformal sebagaimana dapat menjadi pendukung pendidikan anak dalam minat membaca yang disesuaikan secara individu sesuai kemampuan setiap anak melalui kegiatan menarik minat baca anak. Namun banyak orang tua memilih hanya memberi pendidikan berfokus kepada membaca saja kepada anak usia dini dan memutuskan tidak mengikuti pendidikan formal, sehingga biMBA AIUEO mengadakan kegiatan mewarnai dan menggambar.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan survei dan metode Classroom Action Research atau dapat dikenal sebagai PTK Penelitian tindakan kelas. upaya dalam PTK berupa tindakan atau intervensi terencana dan sistematis agar dapat mengobservasi, menganalisa permasalahan , serta memecahkan masalah dalam pembelajaran yang terjadi dikelas yang dihadapi pendidik biMBA AIUEO sehari hari. Untuk menggali bentuk-bentuk permainan yang menstimulasi rasa cinta anak pada lingkungan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa panduan observasi yang disusun dalam checklist.

Sistematika penelitian tersusun dari Identifikasi jenis permainan kreatif berbasis seni prakarya dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning serta media loose part untuk menumbuhkan rasa cinta anak pada lingkungan dengan observasi dan kajian pustaka, Diskusi kelompok terarah (Focus Group Discussion) dengan beberapa pendidik AUD tentang materi, tujuan serta fungsi menstimulasi rasa cinta lingkungan pada AUD, Menganalisa teknik stimulasi berbasis permainan kreatif yang efektif untuk menumbuhkan rasa cinta lingkungan bagi AUD, dan terakhir menyusun pedoman aplikasi permainan kreatif berbasis art-craft untuk menstimulasi rasa cinta lingkungan bagi AUD.

Dalam penelitian ini menggunakan siklus dari model Kemmis dan Mc Taggart. Model yang terdiri dari empat komponen yaitu rencana, tindakan, observasi dan refleksi. Perencanaan yang harus disusun peneliti adalah kegiatan pembelajaran , media, rencana segala tindakan upaya memperbaiki pembelajaran. Saat pelaksanaan diperlukan tindakan untuk meningkatkan perubahan yang dituju. Peneliti mengobservasi atau mengamati hasil dari tindakan yang dilaksanakan terhadap siswa. Terakhir adalah peneliti harus mengrefleksikan atau mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau

dampak dari tindakan dari berbagai kriteria. Setelah mendapatkan refleksi pendidik dan peneliti dapat merevisi dan merancang kegiatan pada siklus selanjutnya.

Tujuan Penelitian: (1) Menanamkan cinta lingkungan kepada peserta didik sejak usia dini, (2) Mencapai ragam aspek pencapaian salah satunya aspek seni dalam pendidikan anak usia dini, (3) Membentuk kemandirian anak dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga tercipta *life skill*.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di BiMBA AIUEO SWADARMA RAYA, permainan art craft yang peneliti kembangkan untuk menstimulasi kepedulian lingkungan menggunakan bahan yang ada di sekitar anak. Bahan tersebut berupa kertas bekas atau bahkan bisa menggunakan majalah, daun-daunan kering, bunga, biji-bijian. Hasil kreatifitas anak yang dikategorikan sebagai karya hiasan.

Pra Siklus

Di pra siklus ini peneliti mengamati kegiatan yang menjadi rutinitas di lembaga diteliti. Kegiatan yang dilakukan adalah mewarnai gambar buah-buahan menggunakan krayon pastel oil.

Nama Kegiatan : Mewarnai gambar buah

Peralatan : Krayon pastel oil dan kertas bergambar buah.

Tabel 1.

Indikator Capaian Perkembangan Anak di BiMBA AIUEO Swadarma Raya

No	Indikator
1	Kemandirian memecahkan masalah dalam melaksanakan kegiatan
2	Mampu Kordinasi antara tangan dan mata
3	Mampu mengaplikasikan media yang disediakan
4	Mampu berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif
5	Mampu mempresentasikan atau unjuk hasil karya

Tabel 2.

Capaian Perkembangan Anak di BiMBA AIUEO Swadarma Raya

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	ZQ	1	1	1	2	1	6
2	HR	2	2	1	1	2	8
3	NQ	2	1	2	1	1	8
4	GA	1	2	1	2	1	7
5	AM	2	2	2	1	2	9
6	RA	2	1	1	1	1	6
7	AR	2	1	1	1	1	7
8	UA	1	1	1	2	1	6

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
9	AA	1	2	3	1	1	8
10	AN	2	2	2	2	1	9
	Jumlah	16	17	15	14	12	74

Keterangan :

	Skor
BB = “Belum Berkembang”	1
MB = “Mulai Berkembang”	2
BSH = “Berkembang Sesuai Harapan”	3
BSB = “Berkembang Sangat Baik”	4

Rumus :

Nilai Rata-rata kelas = $ST / (SM \times N \times 1) 100\%$

Nilai Rata-rata Per indikator = $Skore\ Indikator / (SM \times N \times 1) 100\%$

ST = Skore Total

SM = Skore Maksimal

N = Jumlah Populasi

I = Indikator

Dari hasil observasi awal di atas dapat dijabarkan bahwa kemampuan motorik halus anak di BiMBA AIUEO Swadarma Raya masih banyak anak yang belum mampu melakukan kegiatan motorik halus melalui kegiatan mewarnai dapat dilihat hasil sebagai berikut :

Hasil Rata-rata Kelas = $ST / (SM \times N \times I) 100\%$

$74/200 \times 100\% = 37\%$, dapat dikategorikan belum berkembang

Siklus 1

Pada Siklus 1 , peneliti merancang kegiatan refleksi dari hasil evaluasi pada kegiatan pra siklus. Peneliti menyusun kegiatan menggunakan peralatan dan media yang variatif untuk memperkenalkan peserta didik ragam media berkarya seni. Menanamkan cinta lingkungan dengan menggunakan ragam loose part yang mudah ditemukan di lingkungan rumah murid. Terjadinya kerjasama orang tua untuk pertama kalinya untuk menyediakan perlengkapan kegiatan.

Nama Kegiatan : Membuat stamp atau cap menggunakan loose part.

Peralatan loose part yang digunakan : batang sayur , bongkol kol, kentang, potongan ujung wortel, daun kering, buah bit sebagai pewarna alami, kertas, karton atau kardus bekas sebagai dasar membuat stamp.

Tahapan kegiatan pembelajaran *problem based learning*: (1) Pendidik memaparkan cara menstamp dengan peralatan, tujuan pembelajaran dan referensi hasil karya; (2) Pendidik mengorganisasikan peserta didik mengajak untuk membuat karya yang diinginkan oleh peserta didik dan mengkombinasikan beberapa bentuk dasar stamp dari benda loose part; (3) Pendidik memberikan bimbingan terhadap peserta didik dan mengobservasi; (4) Mengembangkan dan menyajikan laporan hasil karya; (5) Melakukan analisis, evaluasi proses pemecahan masalah dan merefleksikan kegiatan.

Tabel 3.
Indikator Capaian Perkembangan Anak di BiMBA AIUEO Swadarma Raya

No	Indikator
1	Kemandirian memecahkan masalah dalam melaksanakan kegiatan
2	Mampu Kordinasi antara tangan dan mata
3	Mampu mengaplikasikan media yang disediakan
4	Mampu berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif
5	Mampu mempresentasikan atau unjuk hasil karya

Tabel 4.
Capaian Perkembangan Anak di BiMBA AIUEO Swadarma Raya

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	ZQ	2	1	1	1	2	7
2	HR	2	1	1	2	2	8
3	NQ	1	3	2	2	2	10
4	GA	1	2	1	1	2	7
5	AM	2	1	3	2	2	10
6	RA	2	2	1	2	3	10
7	AR	2	3	2	2	2	11
8	UA	2	1	1	2	2	8
9	AA	1	2	1	2	2	8
10	AN	2	2	2	2	2	10
	Jumlah	17	18	15	18	21	89

Keterangan :

	Skor
BB = "Belum Berkembang"	1
MB = "Mulai Berkembang"	2
BSH = "Berkembang Sesuai Harapan"	3
BSB = "Berkembang Sangat Baik"	4

Rumus :

Nilai Rata-rata kelas = $ST / (SM \times N \times 1) 100\%$

Nilai Rata-rata Per indikator = $Skore\ Indikator / (SM \times N \times 1) 100\%$

ST = Skore Total

SM = Skore Maksimal

N = Jumlah Populasi

I = Indikator

Dari hasil observasi awal di atas dapat dijabarkan bahwa kemampuan motorik halus anak di BiMBA AIUEO Swadarma Raya mulai ada peningkatan walau belum signifikan dikarenakan kegiatan siklus 1 yang dilaksanakan adalah pengalaman pertama bagi beberapa peserta didik diperlukan stimulasi lebih lanjut dalam pelaksanaan kegiatan :

Hasil Rata-rata Kelas = $ST / (SM \times N \times I) 100\%$

$89/200 \times 100\% = 44,5\%$, dapat dikategorikan mulai berkembang

PEMBAHASAN

Pada Siklus 2, peneliti merancang kegiatan refleksi dari hasil evaluasi pada kegiatan siklus 1. Peneliti menyusun kegiatan seni prakarya dengan variasi media yang berbeda bertujuan untuk memperkenalkan peserta didik dengan ragam media peralatan seni, mestimulasi peserta didik dengan pengulangan pembelajaran namun dengan kegiatan bermain yang beragam dan menarik. Melatih peserta didik dalam memecahkan masalah atau problem based learning dari kegiatan ini anak dapat berpikir mencari cara kreatif dalam menggunakan peralatan media baru yang digunakan, berekspresi dalam pembuatan karya seni dengan merancang karya yang diinginkan namun sesuai tema yang disampaikan pendidik, mengkoordinasikan mata tangan untuk membuat karya, mandiri dalam proses pembuatan hingga peserta didik mampu menunjukan hasil karya.

Nama Kegiatan : Kolase frame foto dengan loose part

Peralatan loose part yang digunakan : kardus bekas, foto dan biji bijian, daun kering lem.

Tahapan kegiatan pembelajaran problem based learning: (1) Pendidik memaparkan cara kolase yaitu membentuk gambar menarik dengan menempel kolase daun biji bijian di sekitar foto yang telah ditempel dikardus, memaparkan tujuan pembelajaran, referensi hasil karya (2) Pendidik mengorganisasikan peserta didik mengajak untuk membuat karya yang diinginkan oleh peserta didik dari benda loose part (3) Pendidik memberikan bimbingan terhadap peserta didik dan mengobservasi (4) Mengembangkan dan menyajikan laporan hasil karya (5) Melakukan analisis , evaluasi proses pemecahan masalah dan merefleksikan kegiatan

Tabel 5.

Indikator Capaian Perkembangan Anak di BiMBA AIUEO Swadarma Raya

No	Indikator
1	Kemandirian memecahkan masalah dalam melaksanakan kegiatan
2	Mampu Kordinasi antara tangan dan mata
3	Mampu mengaplikasikan media yang disediakan
4	Mampu berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif
5	Mampu mempresentasikan atau unjuk hasil karya

Tabel 6.

Capaian Perkembangan Anak di BiMBA AIUEO Swadarma Raya

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	ZQ	2	2	3	2	2	11
2	HR	4	3	2	2	2	13
3	NQ	2	2	2	4	2	12
4	GA	3	2	2	2	2	11
5	AM	2	2	4	3	2	13
6	RA	4	2	3	2	3	14
7	AR	2	3	2	2	2	11
8	UA	3	2	4	2	2	13
9	AA	2	3	2	2	2	11
10	AN	3	2	2	3	2	12
	Jumlah	27	23	26	24	21	121

Keterangan :	Skor
BB = “Belum Berkembang”	1
MB = “Mulai Berkembang”	2
BSH = “Berkembang Sesuai Harapan”	3
BSB = “Berkembang Sangat Baik”	4

Rumus :

Nilai Rata-rata kelas = $ST / (SM \times N \times 1) 100\%$

Nilai Rata-rata Per indikator = $Skore\ Indikator / (SM \times N \times 1) 100\%$

ST = Skore Total

SM = Skore Maksimal

N = Jumlah Populasi

I = Indikator

Dari hasil observasi siklus 2 dapat dijabarkan bahwa kemampuan motorik halus anak di BiMBA AIUEO Swadarma Raya mulai ada peningkatan signifikan dikarenakan stimulasi yang di lakukan secara terencana

Hasil Rata-rata Kelas = $ST / (SM \times N \times I) 100\%$

$121/200 \times 100\% = 60,5\%$, dapat dikategorikan berkembang sesuai harapan

SIMPULAN DAN SARAN

Memberikan pemahaman rasa cinta terhadap tanah air memang harus ditanamkan sejak dini. Pemahaman yang diberikan harus dengan cara-cara yang memang sesuai dengan kebutuhan anak tersebut. Dunia anak-anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak-anak berusaha mengenali dunianya. Guru menerapkan strategi yang beragam dan harus mudah dipahami oleh anak usia dini dalam menstimulasi rasa cinta lingkungan melalui permainan art craft. Strategi yang digunakan yaitu kognitif, psikomotorik kasar dan halus. Anak usia dini sangat memerlukan motivasi dan bantuan dari orang dewasa yaitu orang tua dan guru agar bisa betul-betul memiliki kecintaan pada lingkungan. Menanamkan cinta lingkungan kepada anak usia dini dapat dipadu dalam kegiatan belajar bermain sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak tersebut, pembelajaran harus terencana dengan tantangan pembelajaran yang bervariasi untuk melatih anak dalam kemampuan memecahkan masalah *problem solving skill*. menstimulasi anak harus secara terus menerus agar anak dapat mampu berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif.

REFERENSI

- Affrida, E.N. 2022. Persepsi Orang Tua dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Incrementapedia*. Vol. 4 No.1
- Darmawan, A. 1988. Kajian Seni Budaya Nusantara. Jakarta: Hasta Karya.
- D.R Hidayati, Affrida, E.N. 2020. Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Anak dengan Melalui Metode Ber cerita dengan Media Hand Puppet. *Jurnal Incrementapedia*, Vol. 2 No. 1
- Hilman, M. (2004). Air, pendidikan lingkungan anak-Jakarta : Kementrian Lingkungan Anak.
- Hayati, Nur, et al. "Kegiatan Bermain Berbasis Art Craft Bagi Anak Usia Dini Untuk Mempromosikan Kecintaan Pada Lingkungan." *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, vol. 42, no. 2, Nov. 2012, doi:10.21831/jk.v42i2.1949.
- Priyanti, N. Y., Astria, A., Maemunah, M., Apriani, D., & Sandina, S. (2021). Loose Part Media Menarik dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 254-259.