
Integrasi Seni dan Sains dalam Pembelajaran PAUD Workshop: Kreatif Membuat Alat Permainan Planet Kata

INFO PENULIS

Rosnawati
Universitas Sulawesi Tenggara
Rosnawati354@gmail.com

Sri Jumiati Permatasari
Universitas Sulawesi Tenggara
srijumiatiypermatasari@gmail.com

Ode Yahyu Herliani Yusuf
Universitas Sulawesi Tenggara
odeyahyu@un-sultra.ac.id

Sasmin
Universitas Sulawesi Tenggara
sasminlkaramoy@gmail.com

Wa Ode Heni Fitriani
Universitas Sulawesi Tenggara
waodehenifitriani@gmail.com

Aris Suziman
Universitas Sulawesi Tenggara
arissuziman@gmail.com

INFO ARTIKEL

ISSN: 2807-6834
Vol. 4, No. 2, Desember 2024
<http://almufi.com/index.php/AJPKM>

© 2024 Almufi All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Rosnawati, Permatasari, S. J., Yusuf, O. Y. H., Sasmin, Fitriani, W. O. H., & Suziman, A. (2024). Integrasi Seni dan Sains dalam Pembelajaran PAUD Workshop: Kreatif Membuat Alat Permainan Planet Kata. *Almufi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4 (2), 356-360.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengintegrasikan seni dan sains dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) melalui workshop bertema "Kreatif Membuat Alat Permainan Planet Kata." Workshop ini dirancang untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan pendidik PAUD dalam menciptakan alat permainan edukatif berbasis seni dan sains. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan PKM ini adalah dengan mengaplikasikan pendekatan kualitatif, karena peneliti berusaha untuk mengungkapkan dan memahami fakta-fakta atau gambaran sesuai dengan kenyataan di lapangan tanpa melakukan intervensi terhadap kondisi yang terjadi melalui pelatihan, demonstrasi, dan praktik langsung pembuatan alat permainan edukatif dengan konsep planet dan pengenalan kosakata. Kegiatan PKM ini melibatkan pendidik PAUD dan orang tua peserta didik di wilayah kecamatan poasia. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 90% peserta mampu memahami konsep integrasi seni dan sains, serta berhasil menciptakan Hasil karya alat permainan edukatif yang inovatif, yakni media bentuk planet dan kosakatanya. Selain itu, peserta juga melaporkan peningkatan motivasi dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa integrasi seni dan sains dalam pembelajaran PAUD dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar anak. Workshop ini berhasil memberikan wawasan dan keterampilan baru kepada pendidik, sehingga mereka dapat menciptakan alat permainan edukatif yang menarik, mendukung pembelajaran aktif, dan merangsang kreativitas anak-anak. Kegiatan ini diharapkan dapat berkelanjutan dan diadopsi di berbagai lembaga PAUD untuk mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: Seni Dan Sains Workshop: Kreatif, Planet Kata

Abstract

This community service activity aims to integrate art and science in Early Childhood Education (PAUD) learning through a workshop themed "Creatively Making Word Planet Game Tools." This workshop is designed to improve the creativity and skills of PAUD educators in creating educational game tools based on art and science. The method used in the implementation of this PKM is to apply a qualitative approach, because researchers try to reveal and understand facts or descriptions according to the reality in the field without intervening in the conditions that occur through training, demonstrations, and direct practice of making educational game tools with the concept of planets and vocabulary introduction. This PKM activity involved PAUD educators and parents of students in the Poasia sub-district. The results of the activity showed that 90% of participants were able to understand the concept of art and science integration, and succeeded in creating innovative educational game tool works, namely planet-shaped media and their vocabulary. In addition, participants also reported increased motivation and skills in developing creative learning media. The conclusion of this activity is that the integration of art and science in PAUD learning can be an effective approach to enrich children's learning experiences. This workshop successfully provided new insights and skills to educators, so that they can create interesting educational game tools, support active learning, and stimulate children's creativity. This activity is expected to be sustainable and adopted in various PAUD institutions to support more enjoyable and meaningful learning.

Keywords: Arts and Science Workshop: Creative, Planet Kata.

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang di selenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Salah satu standar PAUD yang tertuang dalam tingkat pencapaian perkembangan yang berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir sampai usia enam tahun, tertuang dalam Undang – Undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 Butir 14 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan

yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut dan merupakan integrasi dari enam aspek perkembangan yakni Nilai Agama dan Moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Analisis situasi pada salah satu lembaga taman kanak-kanak di Kabupaten Kota Kendari, menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep huruf dan kata sebagai tahapan proses pengembangan aspek perkembangan anak, sudah dilakukan tetapi belum sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang seharusnya. Hal ini dapat diketahui ketika guru melakukan observasi di dalam proses pembelajaran menyebut kata, peserta didik masih kesulitan mengenal konsep huruf dan kata mayoritas anak hanya diam.

Keadaan tersebut di karenakan proses pembelajaran yang konvensional, dimana guru tidak menggunakan media tetapi menulis di papan tulis, yang membuat peserta didik menjadi cepat bosan, karena itu perlu adanya kolaborasi sesama guru dan orang tua untuk melakukan tindakan atau upaya untuk membuat alat main yakni "planet kata", dengan tujuan pengembangan enam aspek perkembangan anak dapat dilakukan dalam satu alat main

Proses pembelajaran yang konvensional yang dilakukan mitra mengakibatkan proses belajar mengajar tidak mencapai aspek perkembangan yang maksimal, dari enam aspek perkembangan yang ingin dicapai, perkembangan seni, kognitif dan bahasa juga motorik halus tidak tercapai dengan maksimal dengan satu media pembelajaran, yang seharusnya alat main atau media belajar dapat memuat enam aspek perkembangan sekaligus (Wahidah, 2015).

Kegiatan pembuatan alat main tersebut berkaitan dengan kurikulum Merdeka dengan implikasi MBKM, mahasiswa PAUD sebagai calon guru dapat berkolaborasi Bersama guru guru Taman Kanak kanak membuat alat bermain yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Dimana media tersebut mengandung aspek aspek perkembangan untuk anak usia dini, yang juga telah masuk dalam IKU perguruan tinggi Dimana mahasiswa mendapat pengalaman diluar kampus, kolaborasi antara mahasiswa dan guru guru taman kanak kanak dalam satu riset pembuatan alat main planet kata sebagai media pengembangan enam aspek perkembangan anak.

Dengan uraian permasalahan diatas maka fokus pengabdian ini adalah pembuatan alat main yang dapat dijadikan sebagai media pengembangan enam aspek perkembangan anak yang dilakukan oleh guru guru TK berkolaborasi dengan mahasiswa yang terlibat dalam pengabdian ini

B. Metodologi

Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan PKM ini adalah dengan mengaplikasikan pendekatan kualitatif, karena peneliti berusaha untuk mengungkapkan dan memahami fakta-fakta atau gambaran sesuai dengan kenyataan di lapangan tanpa melakukan intervensi terhadap kondisi yang terjadi. Sebagaimana yang diungkapkan Sugiono (2013) yaitu metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata kata tertulis dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati". Menggunakan metode kualitatif dalam penelitian berarti mempersoalkan kualitas suatu objek/kegiatan, kualitas suatu objek tidak terlepas dari sifatnya yang alamiah. Prosedur kegiatan dalam penelitian ini adalah (1) pendekatan umum dilakukan dalam bentuk studi pendahuluan, (2) menentukan mitra dan partisipan penelitian, (3) teknik, instrumen dan prosedur pengumpulan data. Adapun rencana kegiatan yakni: Persiapan, penentuan peserta dan pembagian kelompok, perencanaan PKM dan diskusi, kunjungan lapangan, sedangkan pada pelaksanaan kegiatan di bagi atas Sesi Teori, sesi praktek pendampingan, partisipasi mitra, pembuatan laporan

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis situasi yang dihasilkan dari kegiatan survei awal Program kegiatan penelitian kepada masyarakat dengan judul". Integrasi Seni Dan Sains Dalam Pembelajaran Paud Workshop: Kreatif Membuat Alat Permainan Planet Kata" telah berjalan dengan baik. Penelitian dilakukan dari Agustus 2024 sampai Maret 2025, Kemampuan membuat alat main merupakan suatu hal yang sangat diperlukan oleh Lembaga sekolah maupun guru. Usaha untuk membuat suatu media tidak hanya dapat dipahami sebagai kemampuan guru dalam mengelola

pembelajaran namun harus juga dapat dimaknai sebagai momentum untuk mengubah mentalitas, pola pikir dan perubahan sosial guru itu sendiri (Suryadi, 2015).

Integrasi sains dalam pembuatan alat main atau media pembelajaran akan berhasil jika para peserta dapat memahami tentang arti pentingnya perkembangan anak usia dini. Workshop pembuatan alat main planet kata dihadiri 30 orang peserta dari anggota guru dan orang tua peserta didik. Pada kegiatan ini para peserta di beri penyuluhan atau arahan bagaimana cara pembuatan alat main planet kata dan terlihat antusiasme yang tinggi selama proses pembuatan dan simulasi alat permainan



A. workshop



B. Pendampingan



c. Pemberian Contoh



d. Praktek

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan di lokasi PKM pada tanggal 5 November 2024, ditemukan bahwa 90% peserta mampu memahami konsep integrasi seni dan sains, serta berhasil menciptakan hasil karya alat permainan edukatif yang inovatif, yakni media tata surya interaktif dan kosakatanya. Hasil karya dari workshop ini adalah sebuah dunia unik yang dibangun dari untaian kata, frasa, dan cerita, di mana setiap peserta menjadi pencipta dari "planet" mereka sendiri. Dalam setiap planet, peserta menuangkan ide-ide orisinal yang mencerminkan emosi, pemikiran, dan visi mereka. Planet ini memuat tentang kalimat yang memuat kata kata dasar yang berupa suku kata, dan kata kata kerja sehari - hari. Setiap detail dalam planet kata ini, dirancang untuk memikat peserta didik untuk dapat menyebut kata yang terdapat pada bola planet dan membawa mereka menjelajahi imajinasinya sendiri



Gambar: Hasil karya media Planet Kata

D. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Kreatif Membuat Alat Permainan Planet Kata" berhasil memberikan dampak positif dalam peningkatan kreativitas guru dan orang tua peserta didik serta memotivasi pembelajaran berbasis literasi. Dengan biaya rendah dan proses pembuatan yang mudah, alat ini memiliki potensi besar untuk diterapkan di berbagai sekolah sebagai media pembelajaran inovatif.

Integrasi seni dan sains dalam pembelajaran PAUD dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar anak. Workshop ini berhasil memberikan wawasan dan keterampilan baru kepada pendidik, sehingga mereka dapat menciptakan alat permainan edukatif yang menarik, mendukung pembelajaran aktif, dan merangsang kreativitas anak-anak. Kegiatan ini diharapkan dapat berkelanjutan dan diadopsi di berbagai lembaga PAUD untuk mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

E. Referensi

- Ahmadi, F. (2017). Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi) (D. M. Wijayanti (ed.); Ceakan 1). CV Pilar Nusantara.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabetha. Bandung
- Suriyadi. (2015). Strategi Pengembangan Karakter. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- UU RI NO 20 Thn 2003. Sistem Pendidikan Nasional.Kemendikbud
- Wahidah,S. (2015). Penggunaan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Taman KanakKanak. Madura : Jurnal PG- PAUD Trunojoyo,2(1), 1-