

PROJEK BASED LEARNING DAN MEDIA LOOSE PARTS DALAM MELEJITKAN KEMAMPUAN LITERASI STEAM PADA ANAK USIA DINI

Herna Hastuti, Rahmat Mulyono

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

E-mail: Hernahastuti82@gmail.com, rahmat.mulyono@ustjogja.ac.id

Abstrak

Yang menjadi latar belakang masalah dalam penulisan Best Practice ini adalah karena kemampuan peserta didik dalam Literasi STEAM sangat rendah, guru belum variatif dalam menggunakan pendekatan dan model pembelajaran. Tujuan Best Practice ini untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, kreatif dan imajinatif, dalam mengenalkan literasi STEAM kepada Peserta didik serta dapat memberikan motivasi bermain secara alamiah bagi anak dan menggugah semangat guru untuk lebih inovatif dan variatif dalam menyajikan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Projek based learning untuk melejitkan kemampuan literasi STEAM dan berdiferensiasi. Adapun hasil Best Practice ini, peserta didik menjadi lebih bebas dalam menuangkan ide dan gagasan mereka dan dapat memecahkan masalah yang dihadapinya. Anak dapat berkembang kemampuan literasi STEAM dan berdiferensiasi serta pembelajaran berpusat pada peserta didik. Dengan menerapkan media Loose Parts ini diharapkan anak akan lebih kreatif, imajinatif, kolaboratif sesuai dengan karakteristik anak, bahwa dunia anak adalah bermain dengan bermain akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan serta sikap dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian diharapkan akan membentuk generasi masa depan yang tangguh, kompeten, berkepribadian pancasila siap menghadapi tantangan di era globalisasi.

Kata Kunci: Projek Based Learning; Media Loose Parts; Melejitkan; Literasi STEAM.

Abstract

The background to the problem in writing this Best Practice is because the students' ability in STEAM Literacy is very low, teachers are not varied in using approaches and learning models. The purpose of this Best Practice is to create effective, creative and imaginative learning, in introducing STEAM literacy to students and to be able to provide motivation to play naturally for children and inspire teachers to be more innovative and varied in presenting learning. Based on these problems, the teacher applies learning using a project-based learning approach to boost STEAM literacy skills and differentiate. As for the results of this Best Practice, students become more free in expressing their ideas and ideas and can solve the problems they face. Children can develop STEAM literacy skills and differentiation as well as learner-

How to cite:	Herna Hastuti, Rahmat Mulyono (2023) Projek Based Learning dan Media Loose Parts dalam Melejitkan Kemampuan Literasi Steam pada Anak Usia Dini, (8) 8, http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i6
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

centered learning. By applying Loose Parts media, it is hoped that children will be more creative, imaginative, collaborative in accordance with the characteristics of children, that the child's world is play by playing will gain knowledge and skills and attitudes in everyday life. this it is hoped that it will form a future generation that is tough, competent, with Pancasila personality ready to face challenges in the era of globalization.

Keywords: *Jump-Start; STEAM Literacy; Project Based Learning; Media Loose Parts.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana atau media untuk membentuk generasi yang cerdas dan memiliki karakter yang baik (Artilah et al., 2022). Melalui pendidikan jugalah tujuan dan harapan untuk mencapai kesejahteraan bagi seluruh umat manusia dapat tercapai. Pendidikan menjadi mesin penggerak kebudayaan yang mendorong terjadinya, melahirkan hal-hal yang inovatif, kreatif serta mencetak generasi yang mampu membawa perubahan menuju hal yang lebih baik dari generasi ke generasi.

Dalam filosofi Ki Hadjar Dewantara menjelaskan bahwa pendidikan adalah tempat persemaianan benih-benih kebudayaan dalam masyarakat. Ki Hajar Dewantara memiliki keyakinan bahwa untuk menciptakan manusia indonesia yang beradab maka pendidikan menjadi salah satu kunci utama untuk mencapainya. Pendidikan dapat menjadi ruang berlatih dan tumbuhnya nilai-nilai kemanusiaan yang dapat diteruskan dan diwariskan. Agar nilai dalam pendidikan tersebut itu dapat diteruskan dan diwariskan pada generasi ke generasi, maka pendidikan harus berkualitas yang mampu melahirkan hal-hal yang kreatif, inovatif dalam menapaki setiap perkembangan zaman.

Oleh karenanya, pendidikan harus disiapkan untuk memenuhi keinginan dan cita-cita tersebut. Tujuan Pendidikan adalah menuntun segala kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat. Oleh sebab itu pendidik itu hanya dapat menuntun tumbuh atau hidupnya kekuatan kodrat yang ada pada diri anak-anak, agar dapat memperbaiki perilakunya (bukan dasarnya) hidup dan tumbuhnya kekuatan kodrat anak.

Menyenangkan mereka akan membuat anak merasa aman dan nyaman sehingga dapat melakukan apapun untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Secara spontan semua aktivitasnya bertujuan untuk dapat memenuhi kebutuhan perkembangannya. Seiring dengan masa pertumbuhan dan perkembangan yang melalui tahap-tahap, akhirnya akan muncul dengan alami beberapa kemampuannya.

Literasi merujuk kepada kemampuan dan keterampilan seseorang dalam membaca, menulis, menghitung, dan berbicara. Juga, merujuk dalam memecahkan masalah sehari-hari serta memahami hingga menggunakan potensi diri. Pada anak usia dini, literasi erat kaitannya dengan kemampuan berbahasa. Hal tersebut meliputi kemampuan berbahasa reseptif, ekspresif, dan keaksaraan awal. Berbahasa reseptif terkait dengan kegiatan menyimak dan mendengarkan. Ekspresif yaitu mengungkapkan, bercerita, dan berkomunikasi.

Sedangkan keaksaraan awal artinya mengenal angka dan huruf. Implementasi dari kegiatan literasi dapat dilaksanakan dengan berbagai cara dan media yang tersedia dilingkungan sekitar, semakin banyak anak mendapatkan stimulus dan dapat mengeksplor benda-benda dilingkungan maka akan semakin bagus literasi anak tersebut. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu bermain eksploratif, energik, egosentris dan unik, dimana anak satu dengan anak lain pasti berbeda karakteristik dan cara bermainnya.

Semua anak dikarunia kompetensi bakat masing-masing secara alami akan berkembang sesuai bakat dan kompetensinya jika mendapatkan lingkungan yang dapat menstimulasi perkembangannya dengan baik. Pada dasarnya semua kemampuan bersumber dari literasinya yang didapatkan ketika anak mulai bermain dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Sedangkan STEAM merupakan akronim dari Science Technology Engineering Art and Mathematics. Dalam bahasa Indonesia yaitu Sains Teknologi Rekayasa Seni dan Matematika. STEAM ini mengintegrasikan kelima disiplin ilmu tersebut untuk menjawab permasalahan yang dihadapi dunia. Sains merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui hasil pengamatan dan eksperimen mengenai alam secara ilmiah.

Sejak lahir sebetulnya manusia sudah dibekali dengan kemampuan sains melalui Indera pendengarannya dan berkembang menjadi indera penglihatan, ketika anak memasuki masa tengkurap dibarengi dengan kemampuan motoriknya dalam menggapai benda, terlihat ketika diberikan rangsangan benda yang berbunyi dan benda yang berwarna pasti menarik anak untuk menggapai benda tersebut. Dalam memfasilitasi anak dalam bermain supaya kemampuan sains dapat berkembang maksimal dengan cara memberikan benda nyata atau tiruan yang dapat dieksplor oleh anak dan benda yang dapat digunakan untuk bereksperimen dan diobservasi. Sehingga anak dapat menemukan sendiri pengetahuan berdasarkan pengamatan melalui indera mereka sendiri.

Teknologi merupakan produk yang selalu diciptakan dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan hidup dan lingkungan. Teknologi tidak harus menggunakan listrik dan digital. Pada anak usia dini Teknologi tidak serta merta hanya berupa alat yang canggih tetapi semua benda yang dapat membantu pekerjaan manusia dapat disebut dengan teknologi. Ada beberapa macam teknologi yaitu teknologi yang sederhana dan canggih, adapun teknologi yang sederhana benda atau alat yang ditemui oleh anak dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian engineering atau rekayasa merupakan proses rekayasa seperti menemukan masalah, merancang, serta mengembangkan dengan pengetahuan sains dan matematika untuk menghasilkan teknologi. Seni berperan mengekspresikan imajinasi dan kreatifitas yang dimiliki. Sedangkan matematika merupakan konsep operasi bilangan, geometri, pola yang membantu proses mengamati dan berkesperimen.

Matematika di PAUD benar-benar mengenalkan konsep, sehingga anak-anak sejak dini sudah paham misalnya konsep satu tambah satu. Jangan dijadikan hafalan, dulu memang kita masih menghafal. Pada saat anak menemui soal yang lebih rumit, maka tidak sanggup menyelesaikannya. Berbeda jika memahami konsepnya.

Adapun alur pengembangan rencana kegiatan bermuatan literasi dan STEAM yang pertama adalah menentukan cerita. Cerita yang dihadirkan pada awal kegiatan pembelajaran dapat dijadikan inspirasi dalam pengembangan rencana kegiatan bermain anak. Cerita dapat bersumber dari pengalaman anak, gambar, buku, video, dan musik. Boleh saja mengambil dari YouTube misalnya. Kemudian dari buku elektronik, film-film animasi. Yang terpenting sesuai dengan kemampuan sekolah. Pemilihan cerita juga memperhatikan ketertarikan dan minat anak terhadap sesuatu yang terjadi di lingkungannya.”.

Kedua, menentukan konsep dalam cerita. Kegiatan bercerita memunculkan konsep-konsep yang dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan rencana kegiatan. Konsep-konsep tersebut dapat diamati dari cerita yang disampaikan atau media yang digunakan.

Ketiga, membuat peta konsep yang ditemukan dalam cerita. Peta konsep dibuat dari cerita yang disampaikan. Pembuatan peta konsep bisa dilakukan dengan mendaftar konsep yang ditemukan guru saat mencermati cerita. Kemudian kelompokkan konsep berdasar subyek atau tokoh cerita, jadikan judul cerita sebagai topik. Selanjutnya hal-hal yang terkait langsung dengan topik bisa dijadikan subtopik.

Keempat, membuat kerangka rencana kegiatan. Guru dapat memilih salah satu subtopik sebagai acuan dalam menentukan kegiatan-kegiatan yang mungkin dilakukan bersama anak. “Pada saat merancang kegiatan, guru dapat memperkirakan konsep-konsep terkait literasi dan STEAM yang akan dimunculkan. Konsep tersebut bisa ditulis dalam rencana kegiatan untuk memudahkan guru, namun bukanlah sebuah keharusan. Selain itu, guru juga bisa memunculkan konsep CP Elemen Dasar-dasar Literasi dan STEAM

Menurut Jusita, (2019) pembelajaran berbasis proyek atau *projectbased learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Proyek sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan yang terdiri atas banyak pekerjaan dan membutuhkan koordinasi serta spesialisasi tenaga penunjang untuk menyelesaikannya.

Sementara itu Fahrezi, (2020) berpendapat bahwa *projectbased learning* merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Implikasinya, proyek hanyalah menjadi suatu wahana yang akan menstimulus peserta didik untuk berkreasi dan belajar.

Dengan demikian, bukan proyeknya yang menjadi inti pokok model pembelajaran ini, melainkan pemecahan masalah dan mengimplementasikan pengetahuan baru yang dialami dari aktivitas proyek. Project based learning menekankan pada berbagai masalah-masalah kontekstual yang akan dialami oleh peserta didik secara langsung dari proyek atau kegiatan yang mereka lakukan (Sulisworo, 2020). Sedangkan menurut Rati, (2017) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Pendapat ini secara implisit menyatakan bahwa *projectbased learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered) yang

menetapkan guru sebagai fasilitator. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berangkat dari suatu latar belakang masalah untuk mengerjakan suatu proyek atau aktivitas nyata yang akan membuat siswa mengalami berbagai kendala-kendala kontekstual sehingga harus melakukan investigasi/inkuiri dan pemecahan masalah untuk dapat menyelesaikan proyeknya sehingga dapat mencapai kompetensi sikap, pengetahuan serta keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran *projectbased learning* mempunyai karakteristik yang membuat guru menjadi fasilitator untuk memberikan permasalahan berupa proyek yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Hal ini kemudian membuat peserta didik harus merancang proses dan kerangka kerja untuk membuat solusi dari permasalahan tersebut.

Karakteristik *projectbased learning* menurut Daryanto dan Rahardjo (2012, hlm. 162) adalah sebagai berikut. 1) Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja. 2) Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik. 3) Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan. 4) Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan. 5) Proses evaluasi dijalankan secara kontinu (berlanjut). 6) Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan. 7) Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif. 8) Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Yang dimaksud dengan *Loose Parts* adalah bahan yang dapat ditemukan dengan mudah, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara (Daly & Beloglovsky, 2014). Sebuah filosofi lahir sejak 1970 yang di populerkan oleh Simon Nicholson tentang *loose parts* selaras dengan kebutuhan anak untuk memiliki keterampilan abad 21 yakni berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (Siantajani, 2020).

Loose parts merupakan media bahan ajar yang kegunaan dalam pembelajaran peserta didik tidak pernah ada habisnya dan juga bahan ajar *loose parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek Wulansari, (2021): Pemecahan masalah, Kreativitas, Konsentrasi, Motorik halus, Motorik kasar, Sains, Pengembangan bahasa, Seni, Logika berpikir Matematika, Teknik, Teknologi.

Novitasari, (2023) menyebutkan bahwa ada 7 tipe atau komponen dari *loose parts* antara lain: Bahan alam batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, potongan kayu, dsb), Plastik (sedotan, botol plastic, tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong, dsb), Logam (kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, sendok dan garpu aluminium, kunci, dsb), Kayu/ bambo (tongkat, balok, kepingan puzzle, dsb), Kaca dan keramik (botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, dsb), Bekas kemasan (kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur, dsb), Benang dan kain (kapas, kain perca, tali, pita, karet, dsb).

TK ABA XXX Jepitu adalah salah satu Lembaga TK yang berlokasi di Dusun Nglaban, Desa Jepitu, Kecamatan Girisubo, Kabupaten Gunungkidul dengan jumlah peserta didik kelompok A dan B sebanyak 50 anak terdiri dari 23 anak laki-laki dan 27 anak perempuan dengan usia berkisar antara 4-6 tahun. Berdasarkan capaian kemampuan peserta didik terkait Capaian Pembelajaran pada tahun 2021/2022 terdapat kemampuan literasi STEAM belum optimal dalam pencapaiannya.

Kemampuan dasar literasi STEAM sangat penting di kembangkan untuk pendidikan anak usia dini khususnya di TK ABA XXX Jepitu, dimana kemampuan yang menjadi dasar untuk anak usia dini adalah kemampuan dasar literasi sains, teknologi, engineering, art dan matematic, berfikir tingkat tinggi dalam memecahkan masalah dan kreatif (Muslim et al., 2023). Karena kemampuan memecahkan masalah merupakan kemampuan yang berhubungan dengan pola pikir yang sangat berguna untuk masa depan anak dalam menghadapi revolusi industri 4.0.

Padahal di abad 21 dan era revolusi industry 4.0 ini guru harus mampu mewujudkan merdeka belajar bagi peserta didik. Guru lebih berinovasi dalam menyajikan pembelajaran agar peserta didik lebih kreatif, inovatif dan imajianatif. Merdeka Belajar bermakna kemerdekaan dalam belajar yakni memberikan kesempatan belajar sebebass-bebasnya dan senyaman-nyamannya kepada anak didik untuk belajar dengan tenang, santai, dan gembira tanpa stres dan tekanan (Hakim, 2021).

Untuk itu, dalam mengimplementasikan pembelajaran paradigma baru dan untuk mewujudkan merdeka belajar, penulis mencoba untuk menggunakan model projek based learning dan media loose Parts dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk peningkatan kemampuan literasi STEAM disekolah. Bahwasanya projek based learning adalah model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Media loose Parts mudah didapat sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah yang berada di pesisir yakni di pedesaan dan dekat dengan pantai. Dengan media ini diharapkan anak lebih kreatif dan imajinatif dalam pembelajaran. Loose Parts adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Loose Parts merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya, dapat digunakan secara fleksibel dan luwes dimanapun berada.

Berdasarkan permasalahan yang ada terhadap kegiatan pengembangan Literasi STEAM di TK ABA XXX Jepitu khususnya kelompok B, ditemukan beberapa rumusan masalah diantaranya: 1) Bagaimana cara melejitkan kemampuan literasi dasar dan STEAM pada anak usia dini dengan Projek Based Learning dan media loose parts? 2)Apakah dengan Projek Based learning dan media loose parts dapat melejitkan kemampuan dasar literasi dan STEAM pada anak usia dini?

Tujuan dari best practice ini secara umum adalah Melejitkan kemampuan dasar literasi dan STEAM pada anak usia dini. Tujuan secara khusus adalah Mengembangkan Kemampuan Dasar Literasi Dan STEAM pada anak usia dini di TK ABA XXX Jepitu, Memberikan kesempatan pada anak seluas-luasnya untuk imajinatif, berfikir kritis,

kreatif, komunikatif dan kolaboratif sesuai kesiapan, minat/kebutuhan dan gaya belajarnya. Dengan menggunakan media loose parts anak akan lebih sesuai dengan tahap usianya, dimana dunia anak secara alami dapat berkembang dengan bermain.

Adapun manfaat dengan menggunakan media Loose Parts ini diantaranya: Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berfikir tingkat tinggi, literasi, pemahaman sains, teknologi, engineering, art dan matematic. Meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi. Anak menjadi lebih aktif dan kreatif. Anak merasa senang, nyaman dan bebas menuangkan ide dan gagasannya. Memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Selain beberapa manfaat yang didapatkan dari anak guru juga mendapatkan manfaat diantaranya: a) Guru menjadi lebih profesional karena dapat memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi. b) Guru menjadi lebih inovatif karena dapat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan beragam. Guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan serta ketrampilannya. Menjadi lebih menarik dari waktu ke waktu, seiring dengan meningkatnya ketrampilan anak-anak, karena dapat didesain ulang setiap hari.

Selanjutnya terdapat bagi sekolah yaitu: Terciptanya ekosistem sekolah yang kondusif. Mewujudkan program sekolah penggerak. Meminimalisir pengeluaran sekolah, karena media loose parts mudah di dapat. Sebagai perwujudan dari program pemerintah menuju PAUD berkualitas.

Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri atau sering disebut human instrument yang berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya. Penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi.

Waktu dan tempat penelitian pada tahun 2022 awal tahun ajaran baru yaitu bulan Juli sampai dengan Desember 2022 di TK ABA XXX Jepitu. Penelitian ini dengan subyek penelitian Anak TK ABA XXX Jepitu, Guru Kelas, Komite dan semua warga sekolah, sebagai pelaku dan pelaksana kegiatan langsung secara alami dapat dilakukan setiap hari.

Target dari penelitian menunjukkan bahwa Project based learning dan media loose parts dalam melejitkan kemampuan literasi STEAM di TK ABA XXX Jepitu, dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pelaksanaannya diawali pembuatan Rencana dalam Pelaksanaan pembelajaran, melaksanakan modul ajar/rencana pembelajaran yang telah dibuat serta menggunakan media loose parts. Hasil yang diperoleh dengan penggunaan media loose parts ini adalah anak lebih antusias dalam bermain sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi STEAM.

Perkembangan data yang ada dalam penelitian ini untuk mengkaji lebih dalam tentang hal-hal yang terjadi dalam pembelajaran Project based learning dan media loose

parst. Instrumen yang dikembangkan lebih ringkas dan spesifik kepada guru kelas, peserta didik dan orangtua/wali murid (Sudjimat & ST, 2022). Banyak orangtua yang beranggapan bahwa literasi pada anak usia dini pengembangannya hanya sebatas membaca menulis dan berhitung, untuk itu penafsiran terhadap hal tersebut perlu diteliti dan diklarifikasi bahwa literasi dan STEAM dapat dikembangkan melalui beberapa model pembelajaran dan media yang bervariasi.

Oleh karena itu sebagai peneliti kita memerlukan kaidah-kaidah ilmiah untuk menjawab pertanyaan penelitian ini, dengan berbagai metode ilmiah dan suatu pengumpulan data baik kuantitatif maupun kualitatif guna mendukung suatu penelitian yang terjadi dalam pembelajaran dalam rangka melejitkan kemampuan literasi dan STEAM anak usia dini.

Teknik analisis data adalah observasi partisipant, wawancara mendalam dan gabungan ketiganya atau triangulasi yaitu; observasi langsung, wawancara dilakukan oleh peneliti di sekolah yang sudah menerapkan projectbased learning dan media loose parts. Teknik pengumpulan data adalah observasi partisipant, wawancara mendalam dan gabungan ketiganya atau triangulasi dilakukan oleh peneliti datang ke sekolah mengamati langsung prosesnya dalam mengembangkan kemampuan literasi STEAM, Alasan peneliti menggunakan teknik penelitian tersebut digunakan karena pada penelitian kualitatif untuk mengumpulkan informasi melibatkan partisipasi langsung, berupa wawancara mendalam, observasi lapangan, dan mereview terhadap dokumen yang menjadi pendukung penelitian.

Teknik Analisis Data dilakukan dengan cara wawancara, observasi langsung, dan forum group diskusi dari data yang didapatkan peneliti melalui teknik tersebut data atau informasi yang didapatkan akan alami. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilaksanakan sebelum peneliti terjun ke lapangan, selama peneliti mengadakan penelitian di lapangan, sampai dengan pelaporan hasil penelitian. Analisis data dimulai sejak peneliti menentukan fokus penelitian sampai dengan pembuatan laporan penelitian selesai.

Jadi teknik analisis data dilaksanakan sejak merencanakan penelitian sampai penelitian selesai. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2013).

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Kegiatan Sebelumnya

Guru masih ragu- ragu dan kurang percaya diri dalam menerapkan model projek based learning dan media loose parts dalam pembelajaran. Guru masih meragukan keberhasilan dalam melejitkan Kemampuan Dasar Literasi dan STEAM dengan model

projek based learning dan media loose parts dalam pembelajaran. Guru tidak pantang menyerah dan terus mencoba berbagai pendekatan dan model serta media dalam pembelajaran. Dengan berbagai upaya yang dilakukan oleh kepala sekolah dan Guru belajar melalui workshop dan diskusi internal dengan teman sejawat. Selain itu Guru juga bekerjasama dengan orangtua/walimurid dalam mengumpulkan loose parts yang beragam.

B. Strategi Pemecahan Masalah

Projek Based Learning dan media loose parts untuk Melejitkan Kemampuan Dasar literasi STEAM. Dengan Loose parts guru akan sangat mudah mendapatkan baik itu berupa limbah rumah tangga, sampah alam, bahan bekas, benda-benda laut dan semua benda yang memungkinkan ditemukan di lingkungan TK ABA XX Jepitu. Khususnya loose parts bahan alam TK ABA XXX Jepitu sangat melimpah karena lingkungan sekolah terdapat gunung yang ditumbuhi berbagai tanaman kayu, bebatuan. Dan lokasi sekolah berada di pesisir pantai diantaranya Wediombo, Watu lumbang, Jungwok, Nampu dan Nggreweng, Sehingga TK ABA XXX Jepitu mudah untuk mendapatkan loose parts bahan alam yang sangat menarik sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil kegiatan tersebut ditemukan strategi pemecahan masalah. Project based learning menekankan pada berbagai masalah-masalah kontekstual yang akan dialami oleh peserta didik secara langsung dari proyek atau kegiatan yang mereka lakukan. Sedangkan menurut Rati, (2017) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Pendapat ini secara implisit menyatakan bahwa *projectbased* learning merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered) yang menetapkan guru sebagai fasilitator. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran project based learning adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berangkat dari suatu latar belakang masalah untuk mengerjakan suatu proyek atau aktivitas nyata yang akan membuat siswa mengalami berbagai kendala-kendala kontekstual sehingga harus melakukan investigasi/inkuiri dan pemecahan masalah untuk dapat menyelesaikan proyeknya sehingga dapat mencapai kompetensi sikap, pengetahuan serta keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Barus et al., 2020).

C. Deskripsi Strategi Pemecahan Masalah

a. Bagaimana melejitkan kemampuan literasi dasar dan STEAM pada anak usia dini dengan Projek Based Learning dan media loose parts?

Melejitkan kemampuan dasar literasi dan STEAM pada anak usia dini dengan model projek based learning dan media loose parts dengan strategi yang menyenangkan dan menantang sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman. Guru hanya menuntun kodrat anak bukan membentuk. kemampuan anak dapat dicapai dengan bermain karena

kodrat anak adalah bermain, untuk bermain membutuhkan media dan model pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai kemampuan dan tujuan tersebut.

Loose parts salah satu dari beberapa alat permainan edukatif yang representatif dan familiar untuk anak usia dini. Loose parts mudah didapatkan dimana saja dan tidak terbatas macamnya, dari berbagai unsur dapat menjadi loose parts. Anak dapat berkembang kemampuan literasi dan STEAM dengan bereksplorasi terhadap media yang tersedia dilingkungan keluarga maupun sekolah, dimana anak akan mendapatkan pengalaman langsung dari bermain. Untuk mengaktifkan semua indera anak perlu disiapkan berbagai macam loose parts baik dari bahan alam, pabrikan, logam, kayu, besi tanah, pasir, batu, dan lain-lain.

b. Apakah dengan Projek Based learning dan media loose parts dapat melejitkan kemampuan dasar literasi dan STEAM pada anak usia dini?

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan proses anak membangun pengetahuannya sendiri melalui sebuah siklus yang tersistematis sehingga anak akan mencari tahu tentang apa, bagaimana, mengapa, serta anak dapat merespons dari hasil belajarnya berdasarkan penemuannya. Sehingga guru dituntut untuk terus belajar tentang bagaimana cara menyajikan pembelajaran yang berdasarkan minat dan keberagaman peserta didiknya, agar pembelajaran yang profesional, efisien, dan efektif dapat diwujudkan terutama kemampuan dasar literasi STEAM

Dalam pelaksanaannya untuk mengetahui bahwa Project based learning dan media loose parts dapat melejitkan kemampuan literasi STEAM anak dengan menggunakan instrumen:

1) Observasi langsung

Observasi langsung dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui sejauh mana efektifnya project based learning dan media loose parts di kelas B TK ABA XXX Jepitu, peneliti melakukan observasi terhadap penataan Loose parts dari Guru kelas masing-masing terdapat beberapa keragaman penataan walaupun dalam topik kegiatan yang sama, dan terbukti anak mampu mengeksplor loose parts dan mulai terstimulus keterampilan berpikir kritis, dan kreatif, anak membuat karya dan berkolaborasi dengan teman dan mempresentasikan hasil karyanya (Yani, 2021).

Dengan kata lain bahwa media loose parts sangat disukai dan diminati oleh anak-anak, menjadikan proses belajar mereka alami tanpa pemaksaan, asesmen yang dilaksanakan oleh guru dapat berjalan alami dan hasil belajar yang optimal yaitu anak dapat memahami literasi dasar dan STEAM dengan sangat baik (Daniati et al., 2020).



Gambar 1 Penataan Loose Parts

2) Wawancara

Peneliti melakukan wawancara terhadap orang tua dari sebelum menggunakan PjBL dan Media loose parts dan sesudahnya, informasi yang didapatkan dari proses wawancara dengan orangtua semula orang tua masih menganggap yang dilakukan oleh anak-anak dengan media loose parts itu bukan literasi tetapi hanya mainan. Berikutnya peneliti melakukan sosialisasi kepada orangtua/wali murid terkait Implementasi Kurikulum Merdeka dan praktek pembelajaran dalam kelas orangtua, setelah itu dilakukan wawancara kembali terkait apa yang dirasakan oleh orangtua setelah adanya perubahan pembelajaran dan media kepada orangtua/wali murid dan guru melakukan wawancara dan refleksi dari orang tua mengenai penggunaan media loose parts.

Wawancara berikutnya dilakukan kepada anak ketika guru melakukan wawancara dengan anak, mereka seraya bermain mencari loose parts dan mengeksplornya, kegiatan seperti ini dilakukan tidak hanya dalam kurun waktu satu hari tetapi guru menggali pengetahuan anak saat kegiatan di dalam kelas.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan Projek Based Learning dan media loose parts sangat tepat untuk melejitkan kemampuan dasar literasi STEAM dalam hal ini anak usia dini dengan nuansa bermain dan berpusat pada peserta didik akan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dan lebih leluasa menuangkan ide dan gagasannya. Dengan media yang sederhana dan terjangkau dapat mengembangkan berbagai kemampuan dan keterampilan anak usia dini.

Karya ini dibuat sebagai acuan bagi guru yang hendak mencoba menerapkan Projek Based Learning dan media loose parts disekolahnya, dan bagi guru pada program sekolah penggerak, pelaksana Kurikulum Merdeka dalam rangka mensukseskan merdeka belajar dalam konteks pembelajaran paradigma baru.

BIBLIOGRAPHY

- Artilah, A., Gunawan, A., & Muin, A. (2022). Pengaruh gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Kinerja Guru Terhadap Mutu Pendidikan. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(06), 809–821.
- Barus, A. M., Sari, W. W., Stephanie, L., & Rahayu, I. P. (2020). *Panduan dan Praktik Baik Project-Based Learning: Menginspirasi, Mencipta, dan Mendedikasikan Karya*. PT Kanisius.
- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2014). *Loose parts: Inspiring play in young children* (Vol. 1). Redleaf Press.
- Daniati, D., Ismanto, B., & Luhsasi, D. I. (2020). Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Penerapan Model Pembelajaran E–Learning Berbasis Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 601–608.
- Fahrezi, I., & Taufiq, M. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 408–415.
- Hakim, A. R. (2021). Pengaruh Kompetensi Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Mengelola Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Matriks: Jurnal Sosial Dan Sains*, 2(2), 58–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.59784/matriks.v2i2.61>
- Jusita, M. L. (2019). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(2), 90–95.
- Muslim, S., Jamaludin, J., Bahriah, E. S., & Saepuloh, L. (2023). *STEAM dalam Perspektif Filosofis dan Praksis*. Media Sains Indonesia.
- Novitasari, A., & Utami, T. (2023). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Bahan Loose Parts Di Paud Insan Kamil Kartasura Tahun Ajaran 2022/2023*. UIN Raden Mas Said Surakarta.
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 60–71.
- Siantajani, Y. (2020). Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD. *PT Sarang Seratus Aksara*.
- Sudjimat, D. A., & ST, M. P. (2022). *Implementasi Project-Based Learning dan Pengembangan Karakter Pekerja Abad XXI*. Media Nusa Creative (MNC)

Publishing).

Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Sulisworo, D. (2020). *Konsep Pembelajaran Project Based Learning*. Alprin.

Wulansari, B. Y., Fadhli, M., & Sutrisno, S. (2021). *STEM KREATIF: Pembelajaran Berbasis Alam Menggunakan Natural Loose Parts* (Vol. 1). Academia Publication.

Yani, A. (2021). *Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. Ahlimedia Book.

Copyright holder:

Herna Hastuti, Rahmat Mulyono (2023)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

