

Integrasi Pelatihan Kurikulum Deep Learning dan Pembuatan Alat Peraga Edukatif Berbasis Loose Part bagi Guru PAUD untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini

Nika Cahyati¹, Ajeng Rahayu Tresna Dewi²
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muammadiyah Kuningan
Email: nika@upmk.ac.id , ajeng@upmk.ac.id

Received: 3-06-2025

Accepted: 27-06-2025

Published: 30-06-2025

Abstrak

Perkembangan ilmu pendidikan menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih mendalam, bermakna, dan kontekstual, terutama dalam pendidikan anak usia dini (PAUD). Kurikulum deep learning menawarkan pendekatan yang berpusat pada anak, menekankan proses eksploratif, reflektif, dan kolaboratif. Sementara itu, alat peraga edukatif berbasis loose part mendukung lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel, dan merangsang kreativitas. Artikel ini memaparkan hasil kegiatan PKM yang bertujuan meningkatkan kapasitas guru PAUD melalui pelatihan kurikulum deep learning dan pembuatan alat peraga berbasis loose part. Kegiatan ini menghasilkan peningkatan pemahaman guru terhadap pendekatan pembelajaran mendalam serta kemampuan mereka dalam menciptakan dan menggunakan media belajar kreatif. Integrasi kurikulum deep learning dengan loose part terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual bagi anak-anak.

Kata Kunci: Kurikulum Deep Learning, Media Loose Part

Abstract

The development of educational science demands a deeper, more meaningful, and contextual learning approach, especially in early childhood education (PAUD). The deep learning curriculum offers a child-centered approach, emphasizing exploratory, reflective, and collaborative processes. Meanwhile, loose part-based educational props support an open, flexible, and creative learning environment. This article presents the results of PKM activities aimed at improving the capacity of PAUD teachers through deep learning curriculum training and the creation of loose part-based props. This activity resulted in an increase in teachers' understanding of the deep learning approach and their ability to create and use creative learning media. The integration of the deep learning curriculum with loose parts has been proven to be able to create a more active and contextual learning experience for children.

Keywords: Deep Learning Curriculum, Loose Part Media

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi awal dari sistem pendidikan nasional yang memiliki peranan sangat penting dalam membentuk karakter, potensi intelektual, dan sosial anak. Berdasarkan berbagai penelitian dalam bidang neurosains dan psikologi perkembangan, usia 0–6 tahun adalah masa emas (golden age) dalam perkembangan otak, di mana stimulasi yang tepat dan optimal akan sangat menentukan arah tumbuh kembang anak selanjutnya (Hurlock, 2002). Oleh karena itu, pendekatan dan metode pembelajaran pada masa ini harus dirancang dengan cermat, tidak hanya untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk pola pikir, rasa ingin tahu, dan keterampilan hidup anak.

Pembelajaran anak usia dini seharusnya tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna dan berpusat pada kebutuhan anak. Kurikulum *deep learning* atau pembelajaran mendalam merupakan pendekatan yang mengedepankan pemahaman konseptual, refleksi, dan eksplorasi dalam proses belajar. Pendekatan ini sejalan dengan perkembangan anak yang memerlukan aktivitas kontekstual dan partisipatif. Sayangnya, mayoritas guru PAUD belum mendapatkan pelatihan terkait kurikulum *deep learning* dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung eksplorasi anak. Oleh karena itu, pengenalan dan pelatihan mengenai konsep *loose part* sebagai media edukatif menjadi penting. *Loose part* adalah benda-benda lepas seperti batu, biji-bijian, stik es krim, kain perca, dan bahan lainnya yang dapat dirancang sebagai alat peraga untuk mendorong kreativitas dan pemecahan masalah pada anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam perkembangan jangka panjang anak. Guru PAUD memiliki peran strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna dan menumbuhkan

keterampilan abad ke-21 sejak dini. Di sinilah peran pendekatan *deep learning* menjadi relevan, karena menekankan pembelajaran yang mendalam, reflektif, dan kontekstual. Namun, implementasi kurikulum *deep learning* di tingkat PAUD masih minim karena kurangnya pemahaman dan pelatihan bagi pendidik. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang variatif dan ramah anak menjadi kendala dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi anak.

Pendekatan *loose part*, yang memanfaatkan benda-benda lepas dari lingkungan sekitar sebagai media belajar, dapat menjadi solusi praktis dan kreatif dalam mendukung implementasi *deep learning* di PAUD. Oleh karena itu, kegiatan PKM ini dirancang untuk memberikan pelatihan terpadu kepada guru PAUD tentang kurikulum *deep learning* dan pembuatan alat peraga berbasis *loose part*. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru PAUD terhadap konsep dan prinsip kurikulum *deep learning*, melatih guru dalam merancang kegiatan belajar berbasis *deep learning* dengan pendekatan tematik, memberikan keterampilan praktis dalam membuat alat peraga edukatif berbasis *loose part* yang mendukung aktivitas *deep learning*, dan mengintegrasikan alat peraga *loose part* ke dalam rencana kegiatan mingguan PAUD secara sistematis.

Namun demikian, kondisi aktual di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di sebagian besar lembaga PAUD masih bersifat *teacher-centered*, di mana guru menjadi pusat kegiatan, dan anak-anak diposisikan sebagai penerima informasi pasif. Kegiatan bermain, yang seharusnya menjadi inti dari pembelajaran di PAUD sesuai dengan pendekatan kurikulum nasional berbasis karakter dan kompetensi, kerap kali hanya dijadikan pelengkap atau bahkan formalitas tanpa makna pedagogis yang jelas. Anak-anak seringkali diberikan permainan yang sudah ditentukan cara mainnya, sehingga tidak ada ruang untuk eksplorasi, imajinasi, dan pengembangan daya pikir kritis.

Salah satu penyebab lemahnya praktik pembelajaran bermakna adalah kurangnya pemahaman guru mengenai pendekatan-pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada anak secara menyeluruh. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran (alat permainan edukatif/AP) yang mendukung juga terbatas, baik dari segi jumlah, variasi, maupun kualitas. Guru lebih sering mengandalkan APE pabrikan yang cenderung kaku, seragam, dan hanya memiliki satu fungsi. Akibatnya, anak-anak menjadi cepat bosan, kurang tertantang, dan tidak dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal.

Melihat realitas tersebut, pendekatan *deep learning* dapat menjadi solusi inovatif yang mampu memperbaiki kualitas pembelajaran di PAUD. *Deep learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif anak, pemahaman yang mendalam terhadap materi, refleksi pengalaman, serta integrasi antara pengalaman baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki anak (Biggs & Tang, 2007). Dalam konteks PAUD, *deep learning* bukan sekadar menyuruh anak berpikir keras atau mendalam dalam pengertian kognitif, tetapi menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan anak mengalami, mengeksplorasi, dan membangun makna melalui interaksi dengan lingkungan dan teman sebayanya.

Kunci dari implementasi *deep learning* pada anak usia dini adalah menciptakan lingkungan bermain yang merangsang, terbuka, dan memfasilitasi berbagai bentuk pengalaman belajar. Salah satu pendekatan yang sangat sesuai untuk itu adalah penggunaan APE berbasis *loose part*. Konsep *loose part* pertama kali dikembangkan oleh Simon Nicholson (1971), yang berpendapat bahwa kreativitas anak sangat dipengaruhi oleh jumlah dan variasi bagian-bagian benda yang dapat dimanipulasi oleh mereka. *Loose parts* adalah benda-benda lepas yang tidak memiliki satu bentuk atau fungsi tetap, seperti batu, kerang, stik es krim, potongan kayu, kardus bekas, kancing, kain perca, dan sebagainya. Benda-benda ini dapat digunakan anak untuk menciptakan permainan yang berbeda setiap kali mereka memainkannya.

Dalam dunia pendidikan anak usia dini, *loose part* telah terbukti mampu meningkatkan kreativitas, problem solving, keterampilan sosial, serta pemahaman konsep-konsep awal matematika, sains, dan seni. Karena sifatnya yang terbuka (*open-ended*), *loose part* mendorong anak untuk mencipta, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam kegiatan bermain. Ini sangat relevan dengan tujuan pembelajaran PAUD yang menekankan pengembangan holistik anak, yaitu mencakup aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan nilai moral.

Dalam implementasinya, banyak guru PAUD yang belum familiar dengan konsep *loose part*, dan belum mampu mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran secara sistematis. Padahal, bahan-bahan *loose part* sangat mudah ditemukan di lingkungan sekitar dan tidak memerlukan biaya besar. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan dan pendampingan kepada guru untuk meningkatkan kapasitas mereka dalam menerapkan pendekatan *deep learning* melalui media APE berbasis *loose part*.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang sebagai bagian dari komitmen tridharma perguruan tinggi, khususnya dalam membantu peningkatan kapasitas guru PAUD dalam mengembangkan pembelajaran yang bermakna, kreatif, dan berbasis lingkungan. Melalui pelatihan dan praktik langsung, diharapkan para guru dapat memahami filosofi *deep learning*, mengenali potensi bahan *loose part* di sekitar mereka, serta mampu merancang kegiatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan eksploratif bagi anak-anak.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan dilakukan melalui empat tahapan utama:

1. Sosialisasi dan Pengenalan Kurikulum Deep Learning

Pengenalan prinsip *student-centered*, pembelajaran reflektif, kontekstual, dan kolaboratif. Contoh rencana kegiatan mingguan berbasis tema dan eksplorasi.

2. Workshop Pembuatan Alat Peraga Loose Part

Identifikasi bahan loose part dari lingkungan sekitar serta praktik pembuatan media seperti: rakit huruf dari batu kerikil, sensorial board dari tekstil, kolase angka dari biji-bijian.

3. Integrasi Kurikulum dan Media

Penyusunan rencana pembelajaran tematik yang menggabungkan pendekatan deep learning dan loose part, serta simulasi kegiatan belajar menggunakan media hasil pelatihan.

4. Evaluasi dan Refleksi

Guru mempresentasikan hasil karya menggunakan media loose part serta refleksi pengalaman, kendala, dan rencana implementasi lanjutan.

Hasil dan Pembahasan

Pelatihan diikuti oleh 40 guru KKG TK dari cabang kecamatan Cilimus. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa:

- 91% guru memahami prinsip dasar kurikulum deep learning.
- 100% guru berhasil membuat minimal dua media loose part untuk kegiatan tematik.
- Rencana kegiatan belajar yang dihasilkan mencerminkan integrasi antara eksplorasi bahan, refleksi anak, dan konteks nyata.
- Guru melaporkan peningkatan partisipasi dan antusiasme anak setelah penggunaan alat peraga loose part dalam kegiatan rutin.

Kegiatan ini juga mendorong penggunaan bahan lokal dan daur ulang sehingga menumbuhkan kesadaran terhadap pembelajaran berkelanjutan.

Kesimpulan

Pelatihan terpadu tentang kurikulum deep learning dan pembuatan alat peraga berbasis loose part terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas guru PAUD dalam merancang pembelajaran bermakna dan kontekstual. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kreativitas guru, tetapi juga memberi ruang bagi anak-anak untuk belajar secara aktif, mandiri, dan reflektif. Kegiatan lanjutan yang melibatkan komunitas orang tua dan pemerintah daerah sangat disarankan untuk memperluas dampak program ini.



Daftar Pustaka

1. Daly, L., & Beloglovsky, M. (2015). *Loose Parts: Inspiring Play in Young Children*. Redleaf Press.
2. Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A Rich Seam: How New Pedagogies Find Deep Learning*. Pearson.
3. Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Bermain*.
4. Albrecht, K. (2011). *The Right Fit: Creating Loose Parts Learning Environments*. Exchange Press.
5. Biggs, J., & Tang, C. (2007). *Teaching for Quality Learning at*

- University* (3rd ed.). McGraw-Hill Education.
6. Craft, A. (2002). *Creativity and Early Years Education: A Lifewide Foundation*. Continuum.
 7. Curtis, D., & Ohagan, B. (2010). *Learning Together with Young Children: A Curriculum Framework for Reflective Teachers*. Redleaf Press.
 8. Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (edisi kelima). Erlangga.
 9. Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran PAUD Kurikulum Merdeka*. Direktorat PAUD, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS, dan DIKMEN.
 10. Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
 11. Mayesky, M. (2012). *Creative Activities for Young Children* (10th ed.). Cengage Learning.
 12. Nicholson, S. (1971). How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts. *Landscape Architecture*, 62(1), 30–34.
 13. Nugroho, R. A. (2021). *Desain Pembelajaran PAUD yang Bermakna*. Prenadamedia Group.
 14. Scott, D., & Camargo, B. (2012). Deep Learning in Early Childhood Education: A New Model for Pedagogy. *Journal of Educational Research*, 105(3), 157–165. <https://doi.org/10.1080/00220671.2010.514528>
 15. Trawick-Smith, J. (2014). *Early Childhood Development: A Multicultural Perspective* (6th ed.). Pearson Education.
 16. Waite-Stupiansky, S. (2017). *Play and Child Development* (4th ed.). Pearson.
 17. Wood, E. (2013). *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum* (3rd ed.). SAGE Publications.