

Volume 4, Nomor 1, Desember 2024 : 1-6

Gotong Royong : Jurnal Pengabdian, Pemberdayaan Dan Penyuluhan Kepada Masyarakat

Pendampingan Deteksi Perkembangan Psikologis Siswa dan Pembelajaran Berbasis Steam bagi Guru Tk untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Menciptakan Pembelajaran Kreatif pada Kurikulum Merdeka

Assistance In Detecting Students' Psychological Development and Steam-Based Learning for Kindergarten Teachers to Improve Teacher Skills in Creating Creative Learning in the Independent Curriculum

Zurratul Muna^(1*), Rini Julistia⁽²⁾, Dwi Iramadhani⁽³⁾, Kurnia Afdola Haryanti⁽⁴⁾

& Dирта Wardatul Ula⁽⁵⁾

Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Malikussaleh

Disubmit: 20 September 2024; Direview: 16 Oktober 2024; Diaccept: 24 November 2024; Dipublish: 13 Desember 2024

*Corresponding author: zurratul.muna@unimal.ac.id

Abstrak

Jumlah anak berkebutuhan khusus yang masuk TK terus meningkat, mulai dari kasus ringan hingga berat, dan sering kali tanpa pemberitahuan sebelumnya dari orang tua tentang kondisi anak mereka. Situasi ini menimbulkan tantangan serius bagi guru yang tidak memiliki pengetahuan atau keterampilan khusus untuk mendekripsi dan menangani kebutuhan psikologis anak-anak. Keterbatasan guru dalam mengidentifikasi anak dengan kebutuhan khusus serta belum semua guru dapat menerapkan metode STEAM dalam proses belajar sehingga Solusi yang tepat yaitu Pendampingan Deteksi Perkembangan Psikologis Siswa Dan Pembelajaran Berbasis Steam Bagi Guru Tk Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Menciptakan Pembelajaran Kreatif Pada Kurikulum Merdeka. Program pendampingan ini memiliki tujuan untuk mendampingi guru dalam mengidentifikasi anak usia dini yang mengalami keterlambatan dalam proses perkembangan sehingga guru cepat mengetahui kondisi anak. Selain itu kreatifitas yang dimiliki guru dalam mengembangkan dan mengemas pembelajaran juga akan memudahkan proses belajar mengajar disekolah, salah satu caranya ialah dengan menggunakan STEAM dalam mengajar. Kegiatan pengabdian ini memberikan hasil bahwa adanya peningkatan motivasi guru sebelum dan sesudah diberikan program pelatihan sebesar 96,95%. Kemudian guru jadi lebih mengenal anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam belajar dan mereka juga merasa lebih penting jika proses belajar harus kreatif. Agar siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar dan stimulus atau pembelajaran yang diberikan lebih mudah di fahami oleh siswa.

Kata Kunci: Deteksi Perkembangan Psikologis Siswa; Guru; Pembelajaran Berbasis Steam.

Abstract

children with special needs entering kindergarten continues to rise, ranging from mild to severe cases, often without prior notification from parents about their child's condition. This situation poses a serious challenge for teachers who lack the knowledge or skills to detect and address the psychological needs of children. The limitations of teachers in identifying children with special needs and the fact that not all teachers can implement the STEAM method in the learning process lead to the appropriate solution, which is providing support for the detection of students' psychological development and STEAM-based learning for kindergarten teachers to enhance teachers' skills in creating creative learning within the Merdeka curriculum. This mentoring program aims to assist teachers in identifying young children who are experiencing delays in their developmental processes, allowing teachers to quickly understand the child's condition. In addition, the creativity that teachers possess in developing and packaging learning will also facilitate the teaching and learning process in schools; one way to do this is by using STEAM in teaching. This community service activity resulted in a 96.95% increase in teacher motivation before and after the training program was provided. Furthermore, teachers became more familiar with children who experience learning delays, and they also felt it was more important for the learning process to be creative. If students become more interested in learning and the stimuli or lessons provided are easier for them to understand.

Keywords: Detection of Psychological Development of Students, Teachers, Steam-based Learning.

Rekomendasi mensitasi :

Muna, Z., Julistia, R., Iramadhani, D., Hatyanti, K. A. & Ula, D. W. (2024), Pendampingan Deteksi Perkembangan Psikologis Siswa dan Pembelajaran Berbasis Steam bagi Guru Tk untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Menciptakan Pembelajaran Kreatif pada Kurikulum Merdeka. Gotong Royong : Jurnal Pengabdian, Pembinaan Dan Penyuluhan Kepada Masyarakat, 4 (1): 1-6.

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai respons terhadap krisis pembelajaran di Indonesia yang belum membaik. Kurikulum ini dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir analitis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan meluncurkan kurikulum ini dengan konsep kebebasan belajar yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan (Shalehah, 2023).

Namun, pada kenyataannya, banyak guru terutama di tingkat anak usia dini masih sulit beralih dari Kurikulum 13 (K-13) dan cenderung menggunakan metode pembelajaran yang kurang inovatif. Akibatnya, kreativitas dan kemampuan berpikir kritis anak menjadi terhambat. Untuk itu, metode pembelajaran yang lebih mendorong anak berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif sangat diperlukan (Motimona & Maryatun, 2023).

Salah satu metode yang diusulkan adalah pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) yang telah terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis pada anak. Metode ini mengajak anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan yang menstimulasi kemampuan berpikir dan keterampilan mereka, seperti menyelesaikan masalah dengan pendekatan sains, teknologi, dan seni (Azizah et al., 2023).

Pendekatan STEAM dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi dan keterbukaan anak-anak terhadap pengalaman baru melalui pengajuan pertanyaan dengan mengeksplorasi, mengobservasi, menemukan, dan menyelidiki mengenai permasalahan di <https://jp3km.jurnalp3k.com/index.php/j-p3km>

lingkungan sekitarnya (Wahyuningsih et al., 2019).

Hasil penelitian (Azizah et al., 2023) pada kegiatan implementasi pembelajaran berbasis STEAM dalam mengembangkan kreatifitas anak usia dini menunjukkan tujuh dari Sembilan orang anak berkembang sangat baik, dimana anak tersebut dapat mencapai kategori BSB dalam perkembangan kemampuan kreatifitas yaitu anak dapat membuat suatu kerajinan tangan, menggambar, dan mewarnai sesuai imajinasi anak tanpa adanya bantuan dari guru.

Namun, pembelajaran kreatif tidak akan terwujud dengan maksimal hanya melalui pembelajaran STEAM, melainkan memerlukan pemahaman yang mendalam terhadap perkembangan anak dan kepekaan guru terhadap perkembangan psikologis siswa. Guru yang mampu mendeteksi dan memahami perkembangan psikologis siswa dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, suportif, dan kreatif.

Rahma et al (2023) mengungkapkan bahwa pemahaman yang mendalam terhadap perkembangan anak sangat penting untuk menciptakan pembelajaran STEAM yang sukses dan kreatif. Janah et al (2023) juga menggaris bawahi pentingnya pengembangan pemahaman psikologis terhadap siswa dalam mendorong pembelajaran yang kreatif. Dengan memahami perkembangan siswa, guru dapat memahami perkembangan normal siswa dan hubungannya dengan pembelajaran (Ninda & Marhamah, 2023).

Akan tetapi, hasil observasi dan wawancara di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru TK yang belum memahami secara mendalam cara mendekati perkembangan psikologis siswa dan bagaimana menerapkannya

dalam metode pembelajaran STEAM. Hal ini berdampak pada kurang maksimalnya pembelajaran kreatif di kelas, serta potensi anak tidak berkembang secara optimal. Selain itu, guru cenderung tidak dapat mendeteksi siswa yang membutuhkan perhatian khusus.

Masalah utama yang dihadapi adalah keterbatasan pemahaman guru mengenai perkembangan psikologis siswa dan penerapan pembelajaran STEAM. Guru belum memiliki pemahaman bahwa deteksi yang cepat dan tepat diperoleh sejak dini akan memungkinkan anak usia dini mendapatkan penanganan dan cara belajar yang lebih tepat sesuai dengan yang mereka butuhkan. Jika penanganan dilaksanakan secara optimal, dapat mempersiapkan anak usia dini menuju sekolah dasar.

Oleh karena itu, guru perlu mendapatkan pendampingan untuk memahami cara mendeteksi perkembangan psikologis siswa agar dapat menerapkan pembelajaran yang lebih kreatif dan inklusif.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah memberikan pendampingan kepada guru TK dalam mendeteksi perkembangan psikologis siswa dan menerapkan pembelajaran STEAM secara optimal. Dengan demikian, diharapkan guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan perkembangan holistik siswa.

Sehingga solusi yang ditawarkan adalah melalui program pendampingan intensif bagi guru-guru TK dalam memahami perkembangan psikologis siswa dan cara menerapkan pembelajaran berbasis STEAM. Melalui program ini, guru akan dibekali pengetahuan untuk mendeteksi siswa yang memerlukan perhatian khusus dan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif sesuai dengan kurikulum merdeka.

BAHAN DAN METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pendampingan dilakukan dengan 4 metode yaitu metode ceramah, metode diskusi atau tanya jawab, metode FGD (*Docus Group Discussion*), dan metode evaluasi pelaksanaan kegiatan dan materi. Metode ceramah merupakan cara mengajar dengan penyajian informasi yang diberikan secara lisan kepada peserta didik / siswa (Muhibbin Syah, 2002).

Sesi diskusi diadakan agar para guru dari TKIT Diana Assaffa Islamic, TKIT Anak Shalih, dan PAUD Annasya Adreena di Lhokseumawe mendapatkan insight atau pencerahan terkait hal yang harus dilakukan untuk meningkatkan pemahaman mengenai deteksi perkembangan psikologis siswa dan pembelajaran berbasis STEAM. Sesi FGD dilakukan agar peserta dapat saling berbagi terkait informasi atau kasus yang dimiliki dari masing-masing peserta. Sesi evaluasi pelaksanaan kegiatan dan materi dilakukan tiga bulan setelah kegiatan dilaksanakan.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi lima tahapan. Tahapan pertama adalah tahap perencanaan, dalam tahap perencanaan, tim melakukan survei, wawancara dan Focus Group Discussion (FGD). Survei, FGD dan wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar yang dialami oleh mitra TKIT Diana Assaffa Islamic, TKIT Anak Shalih dan PAUD Annasya Adreena di Kota Lhokseumawe.

Tahapan kedua adalah tahap persiapan yang dimulai dengan kegiatan survei, permohonan izin, pengurusan administrasi, pengumpulan data permasalahan, persiapan alat dan bahan, dan diakhiri dengan penyusunan materi. Tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan yang dilakukan secara tatap muka dengan peserta yang terlibat sejumlah 71 orang. Tahap ini dimulai dengan pemberian *pretest*, pengenalan, *ice breaking*, pemberian materi, diskusi, dan *posttest*.

Setelah pelaksanaan, dilanjutkan dengan evaluasi yang mencakup evaluasi materi dan evaluasi kegiatan. Tahap terakhir adalah menilai dampak dari hasil *pretest*, *posttest*, dan evaluasi yang sudah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pendampingan, akhirnya diperolah hasil bahwa pelaksanaan program pendampingan memberikan peningkatan pengetahuan pada guru terkait diteksi tumbuh kembang psikologis dan pembelajaran STEAM. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* melalui uji *wiloxon* berikut;

Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test	Sig.
<i>Pretest & posttest</i>	0.000

SPSS versi 22

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* yang dilakukan, terlihat bahwa pendampingan yang diberikan memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan guru di TKIT Anak Shalih, PAUD Annasya Adreena, dan TKIT Diana Assaffa Islamic. Hal ini ditunjukkan oleh nilai uji sebesar $0,00 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pendampingan yang diberikan membawa dampak dan manfaat bagi para guru. Kemudian diperoleh hasil bahwa pendampingan berdampak pada peningkatan pengetahuan peserta sebesar 96,95%.

Hal ini menunjukkan bahwa pendampingan yang diberikan oleh pemateri berdampak positif terhadap pengetahuan para guru di TKIT Anak Shalih, PAUD Annasya Adreena, dan TKIT Diana Assaffa Islamic, peningkatan pengetahuan ini juga membantu hasil belajar yang optimal pada siswa berkebutuhan khusus. Pendekripsi-

tumbuh kembang dan intervensi yang tepat bagi siswa dengan kesulitan belajar sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, melatih guru dalam keterampilan ini akan meningkatkan kemampuan mereka dalam memberikan dukungan yang efektif kepada siswa yang menghadapi kesulitan belajar (Widodo et al., 2023).

Hasil ini dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu pendampingan yang diberikan merupakan kebutuhan inti dari permasalahan yang dialami guru terkait isu anak berkebutuhan khusus dan metode pembelajaran STEAM. Pendampingan ini benar-benar menjawab keresahan para guru dengan baik. Tidak hanya itu, pelaksanaan pendampingan juga dikemas secara kreatif hingga menarik perhatian guru dan dibahas secara mendalam dengan bahasa yang sederhana sehingga memudahkan guru dalam memahami hal-hal yang asing bagi mereka.

Pendampingan yang dilakukan dengan praktik langsung dan mengajak para guru untuk terlibat aktif memberikan para guru pengalaman baru yang dapat menunjang hasil belajar mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Kolb (2015) yang menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman.

Pelaksanaan pendampingan ini juga menemukan bahwa banyak guru yang belum mampu melakukan diteksi tumbuh kembang psikologis siswa dan menerapkan metode pembelajaran STEAM. Hal ini terlihat dari antusias para peserta yang mengangkat kasus yang dialami siswa mereka untuk didiskusikan bersama, melalui hasil diskusi tersebut para guru berhasil menemukan penanganan yang tepat.

Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa guru-guru di TKIT Anak Shalih, PAUD Annasya Adreena, dan TKIT Diana Assaffa Islamic merasa puas karena mendapatkan pengetahuan baru terkait deteksi perkembangan psikologis siswa dan metode pembelajaran STEAM. Mitra juga menyarankan agar kegiatan serupa lebih sering dilakukan di TKIT Anak Shalih, PAUD Annasya Adreena, dan TKIT Diana Assaffa Islamic untuk meningkatkan pengetahuan guru mengenai deteksi perkembangan psikologis dan metode pembelajaran kreatif lainnya.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat memiliki dampak pada mitra, perguruan tinggi dan tim pelaksana. Mitra pengabdian masyarakat yaitu TKIT Anak Shalih, PAUD Annasya Adreena, dan TKIT Diana Assaffa Islamic. Bagi mitra, para guru di mitra tersebut memperoleh peningkatan pengetahuan terkait diteksi tumbuh kembang psikologis dan pembelajaran STEAM sebesar 96,95%. Ini merupakan peningkatan yang tergolong sangat besar. Selain itu pendampingan yang di balut dengan praktik langsung serta pemecahan kasus-kasus yang sering dijumpai guru di lapangan memberi pengetahuan yang konkret pada situasi nyata.

Selain menjadi bahan guru dalam mendukung siswa berkebutuhan khusus untuk belajar, pendampingan ini juga meningkatkan kesadaran para guru akan pentingnya melakukan diteksi tumbuh kembang psikologis pada siswa bahkan sebelum mereka masuk ke lingkungan sekolah. Salah satu guru mengakui bahwa sebelum adanya pendampingan ini beliau tidak menyadari bahwa disamping memberikan metode pembelajaran yang

tepat, perhatian terhadap kondisi psikologis siswa juga tak kalah penting.

Pendampingan ini juga memberikan guru ide-ide baru terkait metode pembelajaran berbasis STEAM. Pendampingan ini menyadarkan guru bahwa konsep bermain sambil belajar dapat menunjang keberhasilan belajar siswa PAUD karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa yaitu tahap praoprasional. Menurut piaget tahap praoprasional adalah tahap dimana anak-anak menggunakan kata-kata atau gambar-gambar untuk mewakili duanianya (King, 2010). Dengan kata lain pada usia ini terjadi perkembangan imajinasi yang pesat. Pembelajaran STEAM tidak hanya membantu siswa berkebutuhan khusus dalam belajar tetapi juga membantu perkembangan imajinasi pada anak usia pra sekolah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kami ucapan kepada Universitas Malikussaleh terutama LPPM Unimal yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil hingga terlaksananya pengabdian pada masyarakat ini dengan sukses, terimakasih pula untuk TKIT Diana Assaffa Islamic, TKIT Anak Shalih dan PAUD Annasya Adreena Kota Lhokseumawe yang telah memberikan dukungan serta bekerjasama sehingga terlaksananya pengabdian pada masyarakat, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga sukses terlaksananya pengabdian pada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & Muliana, S. (2022). Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan *Fun Cooking* Sebagai Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (6), 6502-6512. DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3418

- Azizah, E. M., Yuhasriati, Y., Khoiriyah, K., Rosmiati, R., & Mandira, G. (2023). Implementasi pembelajaran berbasis STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6620-6630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5346>
- Fadillah, C. N., & Hibana. (2022). Analisis kurikulum merdeka belajar mandiri dalam satuan pendidikan anak usia dini. *Bunga Rampai Emas*, 8(2), 120-137. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/view/41596/pdf>
- Janah, S. A., Rohman, R. I., & Nurzaman, D. I. (2023). Pembelajaran kognitifistik sebagai upaya respon terhadap dampak IPTEK. *Jurnal Global Futuristik*, 1(2), 128-134. <https://doi.org/10.59996/globalistik.v1i2.177>
- Jannah, R., Taufiq, M., & Rahma, R. (2022). Pengaruh penerapan pendekatan STEAM pada materi fluida statis terhadap pemahaman konsep siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jangka. *JEMAS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 3.
- Kemendikbud. (2022). Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. D. (2023). Implementasi metode pembelajaran STEAM pada kurikulum merdeka PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493-6504. DOI: [10.31004/obsesi.v7i6.4682](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682)
- Nanda, R. A., & Rahma, R. (2022). Meningkatkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan melipat kertas warna berbasis audio visual. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini (JUPEGU-AUD)*, 3.
- Ninda, R., & Marhamah, M. (2023). Psikologi pendidikan terkait dengan proses perkembangan dan hubungan dengan proses belajar. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tinggang*, 14(1), 185-191. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i1.211>
- Rahma, R., Rizki, S., & Saputra, R. J. (2023). Pendampingan guru dalam merancang media anak usia dini melalui pendekatan STEAM. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 109-115. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v3i2.189>
- Shalehah, N. A. (2023). Studi literatur: Konsep kurikulum merdeka pada satuan pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 71-81. <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/cahayapd/article/view/6043/3875>
- Simahate, S., & Munip, A. (2020). Latihan gerak lokomotor sebagai upaya mengembangkan motorik kasar anak down syndrome. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 236. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.7656>
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Rasmani, U. E. E., & Nurjannah, N. E. (2020). Efek metode STEAM pada kreatifitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 295-301. DOI:10.31004/obsesi.v4i1.305