

Workshop Guru PAUD dan TK Untuk Pengembangan Keingintahuan Melalui Permainan Berbasis Sains

Oleh:

A.Ariyadi Warsito, M.Si

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah menunjukkan kepada para guru Taman Kanak – Kanak dan Pengasuh PAUD usaha apa saja yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kegiatan melalui permainan berbasis sains.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam bentuk Workshop, simulasi, dan praktek langsung kepada para guru Taman Kanak-kanak dan pengasuh PAUD (pendampingan). Workshop untuk meningkatkan pemahaman peserta terhadap bentuk usaha apa saja yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keingintahuan melalui permainan berbasis sains, sedangkan simulasi dan praktek dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan peserta dalam memberikan pendidikan dan pembelajaran kepada peserta didik. Khalayak sasaran adalah guru Taman Kanak- Kanak dan pengasuh PAUD se Daerah Istimewa Yogyakarta yang berjumlah 35 orang.

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah terjadi peningkatan pemahaman Pengembangan Keingintahuan melalui Permainan Berbasis Sains pada guru Taman Kanak-Kanak dan Pengasuh PAUD di Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan 35 peserta meningkat dalam pemahaman tentang pengembangan keingintahuan melalui permainan berbasis sains . Demikian pula keterampilan guru taman kanak-kanak dan pengasuh PAUD dalam menghasilkan karya akhir menunjukkan 25 orang peserta dengan hasil sangat baik, 5 orang peserta dengan hasil baik dan 5 orang peserta dengan hasil cukup.

Kata Kunci: Pengembangan keingintahuan; Permainan berbasis sains.

Workshop for Early Childhood Education and Kindergarten Teachers to Improve Children's Curiosity through Science Based Gaming

A.Ariyadi Warsito, M.Si

Abstract

This social service program aimed to show early childhood education and elementary school teachers of strategies to develop activities through science based gaming.

This program has been conducted through workshop, simulations, and practices over the teachers. This workshop was focussed on improving participants' understanding of effort forms which are able to improve students' curiosity through science based gaming, whilst simulations and practices were to improve participants' skills in giving education and instruction to students. As the participants of this program are 35 early childhood education and kindergarten teachers.

The result of this program is the increase of understanding of curiosity improvement through Science Based Gaming. It is indicated with 35 teachers have higher levels of curiosity improvement. Similarly, teachers' skills to yield final works show that 25 teachers have very good result (highest category), 5 teachers achieved good category and 5 others enough.

Keywords : Curiosity improvement, Science Based Gaming