

## **AKTUALISASI KARYA *LOOSE PARTS* SISWA MELALUI PAMERAN VIRTUAL BERBASIS MEDIA SOSIAL**

**Zahid Zufar At Thaariq<sup>1</sup>, Reno Nurdiyanto<sup>2</sup>, Jasmine Nurul Izza<sup>3</sup>, Devi Mariya Sulfa<sup>4</sup>, Fikri Aulia<sup>5</sup>, Alby Aruna<sup>6</sup>, Dhimas Adhitya Wijanarko<sup>7</sup>**

<sup>1, 2, 5, 6, 7</sup>Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang No. 5, Malang 65145

<sup>3, 4</sup>Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang No. 5, Malang 65145

<sup>1</sup>e-mail: zahid.zufar.2201218@students.um.ac.id

### **Abstrak**

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa-siswi SMP Negeri 4 Malang melalui pameran virtual berbasis media sosial, mempromosikan potensi kreativitas siswa-siswi, dan menggunakan media sosial sebagai wadah untuk berbagi karya. Metode dalam pengabdian ini meliputi sosialisasi dan pendampingan dalam merancang dan membangun karya *loose parts*. Peserta pengabdian yaitu siswa SMP Negeri 4 Malang sebanyak 20 siswa. Tahapan kegiatan meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahapan evaluasi. Tahap persiapan (*define* dan *design*) dimulai dari pembentukan ide dan rancangan media sosial. Tahap pelaksanaan (*develop*) dilakukan dengan mengembangkan media sosial untuk digunakan sebagai pameran karya oleh siswa. Tahap evaluasi (*deploy*) merupakan tahap akhir kegiatan untuk mengevaluasi ketercapaian pelaksanaan dan luaran dari PKM. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu siswa dapat mengembangkan keterampilan kreatif, kerja tim, menciptakan rasa kolaborasi sesama rekan, dan pemanfaatan teknologi digital. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam menginspirasi siswa untuk terlibat lebih aktif, serta mempromosikan potensi siswa di SMP Negeri 4 Malang melalui pameran virtual berbasis media sosial.

**Kata Kunci:** aktualisasi diri, *loose parts*, pameran virtual, media sosial.

### **Abstract**

*The aim of this community service is to improve the skills of students at SMP Negeri 4 Malang through social media-based virtual exhibitions, promoting students' creative potential, and using social media as a forum for sharing work. The method of this service includes socialization and assistance in designing and building loose parts works. The service participants were 20 students from SMP Negeri 4 Malang. The activity stages include the preparation stage, implementation stage and evaluation stage. The preparation stage (define and design) starts from forming ideas and designing social media. The implementation (develop) stage is carried out by developing social media to be used as an exhibition of work by students. The evaluation (deploy) stage is the final stage of activities to evaluate the implementation achievements and outcomes of PKM. The results of this service activity are that students can develop creative skills, teamwork, create a sense of collaboration between colleagues, and utilize digital technology. This activity makes a positive contribution in inspiring students to be more actively involved, as well as promoting the potential of students at SMP Negeri 4 Malang through social media-based virtual exhibitions.*

**Keywords:** self-actualization, *loose parts*, virtual exhibitions, social media.

## **PENDAHULUAN**

Teknologi pendidikan berperan penting dalam memfasilitasi pembelajaran (Januszewski & Molenda, 2013). Teknologi pendidikan dapat memfasilitasi pembelajaran aktif dan praktik yang disengaja menuju keahlian dalam pendidikan profesional. Namun, proses yang sistematis dan menyeluruh untuk menggabungkan pembelajaran aktif dengan praktik yang disengaja masih kurang, terutama di tingkat institusi atau kurikulum (Han et al., 2015). Dalam konteks teknologi pendidikan, *loose parts* digunakan dalam pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) untuk mendukung kebebasan berkreasi dan memecahkan masalah (Imamah & Muqowim, 2020; Rahardjo, 2019).

Konten pendidikan karakter yang diintegrasikan ke dalam lingkungan dapat meningkatkan kesadaran lingkungan siswa dan mempromosikan sikap bertanggung jawab terhadap lingkungan (Pane & Patriana, 2016). Belakangan ini, kerusakan lingkungan semakin parah. Kebakaran hutan, tanah longsor, banjir, dan berbagai masalah lingkungan lainnya sebagian besar disebabkan oleh ulah manusia. Perilaku manusia yang lalai, egois, dan tidak bertanggung jawab dalam mengeksploitasi alam sekitar, ditambah dengan kurangnya pertimbangan terhadap kelestarian lingkungan di tingkat pengambilan keputusan, menunjukkan adanya masalah degradasi moral. Sangatlah penting bagi seluruh pemangku kepentingan untuk terlibat aktif dalam upaya penyelamatan dan pelestarian lingkungan hidup dengan menumbuhkan sikap, perilaku, keterampilan sosial, dan kemampuan individu yang menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan hidup (Mayasari et al., 2019).

Gull et al. (2019) menekankan pentingnya menciptakan lingkungan luar ruangan yang mendukung pembelajaran dan perkembangan anak. Ini menunjukkan bahwa lingkungan harus mencerminkan lanskap lokal, memberikan kesempatan untuk bermain secara terbuka, dan mendorong anak-anak untuk berinteraksi dengan alam. *Loose parts*, seperti bahan alami dan benda-benda yang dapat dimanipulasi, disorot sebagai elemen kunci yang merangsang kreativitas, eksplorasi, dan pemecahan masalah. *Loose parts* memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk mengembangkan pengalaman bermain mereka berdasarkan ide dan tujuan mereka, daripada bermain yang ditentukan oleh bahan atau lingkungan (Änggård, 2011). Ini

berarti bahwa materi tidak menentukan jenis permainan yang dilakukan anak-anak. Anak-anak menciptakan episode permainan berdasarkan pengalaman masa lalu, keingintahuan, kreativitas, dan ide-ide baru (Flannigan & Dietze, 2017).

SMP Negeri 4 Malang merupakan sekolah yang berupaya untuk menanamkan kesadaran lingkungan pada siswanya. Institusi pendidikan ini menumbuhkan kesadaran lingkungan melalui berbagai inisiatif, yang mencakup kegiatan pembelajaran dan pembiasaan yang berkelanjutan secara ekologis yang terintegrasi dengan kurikulum PPK. Sekolah ini mengadakan aktivitas berupa "Rabu Bersih", yang merupakan manifestasi dari komitmennya untuk menerapkan prinsip-prinsip Adiwiyata. Namun, SMPN 4 Malang secara belum sepenuhnya aktif terlibat dalam kegiatan bank sampah. Kegiatan ini hanya yang mencakup proses mulai dari pemilahan sampah hingga pengumpulan, yang pada akhirnya berkontribusi pada Bank Sampah Kota Malang tanpa adanya pengolahan ulang oleh pihak sekolah. Peningkatan upaya pengolahan sampah secara kolektif dapat menunjukkan dedikasi sekolah untuk mempromosikan pengelolaan lingkungan dan praktik-praktik berkelanjutan di dalam lingkungannya.

Meskipun terdapat program yang patut diapresiasi, terdapat beberapa kesenjangan empiris yang perlu diatasi. Kesenjangan ini mencakup perlunya menumbuhkan kesadaran lingkungan yang lebih mendalam di kalangan siswa, melebihi sekedar penyebaran informasi satu arah untuk mencapai kemandirian. Selain itu diperlukan adanya modul atau alat untuk memudahkan ditetapkannya SMPN 4 Malang sebagai sekolah Adiwiyata. Di samping itu, kurangnya tenaga ahli yang mampu memberikan pengetahuan tentang pemanfaatan barang daur ulang secara optimal, sehingga membatasi siswa dalam kegiatan pengumpulan sampah tanpa kemajuan lebih lanjut di bidang ini. Terakhir, kurangnya program efektif yang memanfaatkan potensi bahan daur ulang sebagai sumber daya pendidikan di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, SMP Negeri 4 Malang perlu adanya kebaruaran dalam pendekatan ekologi terhadap inklusi sehingga memiliki dampak pada pengembangan kebijakan sosial di tingkat lokal hingga nasional, khususnya dalam konteks pendidikan di SMP Negeri 4 Malang. Melalui inisiatif kesadaran lingkungan yang terintegrasi dengan kurikulum PPK, sekolah ini perlu menciptakan

lingkungan pembelajaran yang berkelanjutan secara ekologis tetapi juga mendorong siswa untuk menjadi agen perubahan dalam pengelolaan lingkungan. Keberhasilan implementasi budaya "Rabu Bersih" dan partisipasi aktif dalam kegiatan bank sampah berpeluang untuk pemberdayaan lebih lanjut oleh siswa dan sebagai komitmen nyata sekolah dalam mendukung kelestarian lingkungan. Dengan demikian, apabila SMP Negeri 4 Malang dapat mengolah sampah menjadi hal yang bermanfaat maka akan menjadi contoh bagi sekolah lain. Pendekatan ekologi yang harus dikembangkan tidak hanya menciptakan ruang bagi perkembangan anak di luar ruangan tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan dan masyarakat secara luas.

Platform media sosial telah muncul sebagai media yang layak untuk menyelenggarakan pameran virtual, yang memungkinkan setiap orang untuk mengakses dan terlibat dengan pameran dari lokasi mana pun di seluruh dunia. Kemampuan untuk membuat tur virtual pameran melalui media sosial telah meningkatkan aksesibilitas secara signifikan, sehingga memungkinkan audiens yang lebih luas untuk melihat dan berinteraksi dengan pameran ini (Gallico, 2021). Selain itu, media sosial berfungsi sebagai alat yang berharga untuk meningkatkan visibilitas pameran virtual, sehingga memperluas jangkauannya ke audiens yang lebih luas. Dengan memanfaatkan kekuatan media sosial, penyelenggara pameran dapat secara efektif menyebarkan informasi tentang pameran mereka, sehingga memungkinkan lebih banyak orang untuk mengetahui dan terlibat dengan pameran tersebut (Pande et al., 2023). Media sosial memfasilitasi keterlibatan audiens dan menumbuhkan rasa kebersamaan di sekitar pameran virtual. Hal ini dicapai dengan mendorong individu untuk membagikan pemikiran dan pendapat mereka tentang pameran di platform media sosial dan secara aktif menanggapi komentar dan pertanyaan (Best et al., 2020).

Konsep pameran virtual telah menjadi semakin populer karena pandemi COVID-19, yang menyulitkan penyelenggaraan pameran fisik (Hamdy & Nagib, 2022; Pottgiesser et al., 2021). Pameran virtual adalah pameran yang dapat diakses secara online, memungkinkan orang untuk melihat dan berinteraksi dengan pameran dari mana saja di seluruh dunia. Pameran virtual tidak dibatasi oleh ruang

fisik dan dapat diakses kapan saja, sehingga lebih mudah diakses oleh audiens yang lebih luas (Pottgiesser et al., 2021). Pameran virtual dapat digunakan untuk memamerkan berbagai karya, seperti karya fotografi (Tanrere & Akyuwen, 2020), karya seni (Pottgiesser et al., 2021), artefak arkeologi (Hamdy & Nagib, 2022), dan pakaian (Ma & Yu, 2022). Pameran virtual juga dapat digunakan sebagai platform pengajaran, seperti dalam pengajaran ekonomi (Wu et al., 2022). Pameran virtual dapat memberikan pengalaman yang mendalam bagi para pengunjung, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan pameran dengan cara yang lebih menarik. Pameran virtual juga dapat digunakan untuk menjembatani kemungkinan baru untuk realitas fisik yang disajikan oleh ruang pameran konvensional (Tanrere & Akyuwen, 2020). Pameran virtual dapat menjadi platform yang sangat berguna untuk berbagi dan membangun hubungan antar manusia (Tanrere & Akyuwen, 2020).

Hadirnya perkembangan teknologi ini, dapat dimanfaatkan oleh siswa SMP Negeri 4 Malang untuk menjadi contoh aktualisasi diri dalam pelestarian lingkungan. Maka dari itu, pelaksana melakukan pengabdian masyarakat di SMP Negeri 4 Malang untuk memaksimalkan potensi siswa SMP Negeri 4 Malang melalui aktualisasi karya daur ulang sampah menjadi alat pembelajaran menggunakan media sosial sebagai pameran virtual. Pengabdian ini menekankan pentingnya mengintegrasikan nilai-nilai lingkungan ke dalam pembelajaran karakter, memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral yang berkelanjutan. Dengan demikian, generasi muda dapat tumbuh menjadi individu yang beretika, bertanggung jawab, dan peduli terhadap lingkungan, mengatasi tantangan lingkungan global yang semakin mendesak.



**Gambar 1 Hierarki Kebutuhan Maslow**

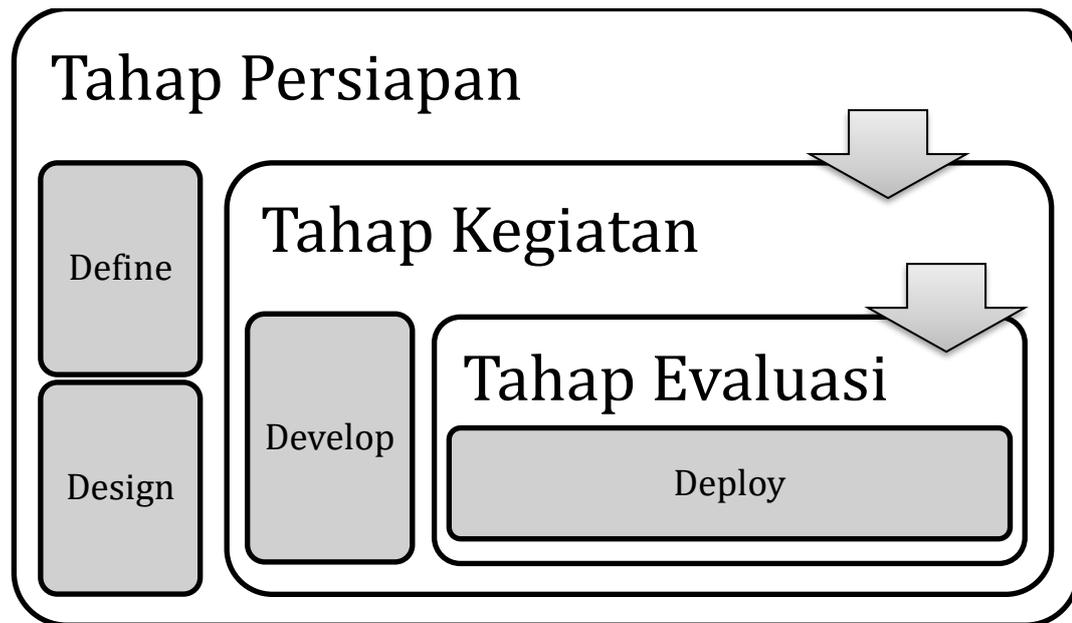
Tim pelaksana melaksanakan pameran virtual berbasis media sosial bertujuan untuk membangun aktualisasi diri (*self-actualization*) dari siswa. Hal ini sejalan dengan teori hierarki kebutuhan dari Maslow (1973) yang menyatakan bahwa aktualisasi diri merupakan pucuk utama kebutuhan manusia (Gambar 1). Aktualisasi diri berarti mengalami secara penuh, jelas, tanpa pamrih, dengan konsentrasi penuh dan penyerapan total. Ini berarti mengalami tanpa kesadaran diri remaja. Pada saat mengalami hal ini, orang tersebut menjadi manusia seutuhnya dan sepenuhnya. Ini adalah momen aktualisasi diri. Ini adalah momen ketika diri mengaktualisasikan dirinya sendiri (Maslow, 1965). Oleh karena itu, pengembangan diri dan pemenuhan kebutuhan manusia menjadi pertimbangan utama (Schoofs et al., 2022), utamanya dalam kegiatan ini.

Pameran virtual berbasis media sosial di SMP Negeri 4 Malang menjadi sarana inovatif yang memungkinkan siswa mengaktualisasikan diri melalui karya daur ulang, sejalan dengan teori hierarki kebutuhan Maslow. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya menghasilkan karya kreatif dari bahan daur ulang, tetapi juga mempresentasikannya melalui platform media sosial, menciptakan pengalaman aktualisasi diri. Melalui interaksi online, siswa tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial dan kreativitas, tetapi juga menyebarkan pesan pelestarian lingkungan kepada masyarakat luas. Dengan menekankan integrasi nilai-nilai lingkungan dalam pembelajaran, kegiatan ini memberikan manfaat jangka panjang dalam membentuk sikap siswa yang beretika, bertanggung jawab, dan peduli

terhadap lingkungan, dengan harapan kontribusi positif terhadap tantangan lingkungan global yang mendesak.

## **METODE**

Pengabdian masyarakat pada siswa SMP Negeri 4 Malang menggunakan pendekatan *Oriented Project Planning* (OPP). Pendekatan perencanaan proyek yang difokuskan pada pencapaian tujuan tertentu dan dampak positif terhadap lingkungan atau masyarakat. Pendekatan ini memandang proyek sebagai alat untuk mencapai hasil yang diinginkan dan memberikan manfaat yang berkelanjutan. Pelaksanaan kegiatan pada 25 Agustus 2023 terhadap 20 siswa sebagai subjek pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 4 Malang (sebagai mitra pengabdian) menggunakan serangkaian tahapan yang terdiri dari (1) tahap persiapan, (2) tahap kegiatan dan (3) tahap evaluasi yang dirincikan dengan model desain dari Reigeluth & An (2020) sebagai metode pengabdian yang menekankan pada konstruksi pembelajaran secara holistik dalam mendukung OPP. Model tersebut bernama 4D Holistik yang terdiri dari (1) *Define* (menentukan), (2) *Design* (merancang), (3) *Develop* (mengembangkan) dan (4) *Deploy* (mengimplementasi). Model 4D Holistik yang disajikan di sini berfungsi sebagai representasi terhadap proses komprehensif dari desain, pengembangan, dan evaluasi sistem pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penerapan praktis dalam lembaga pendidikan atau pelatihan, atau dapat berfungsi sebagai gambaran konseptual dari fungsi yang dilakukan oleh perancang dan pengembang pembelajaran yang terlibat dalam proyek tertentu (Reigeluth & An, 2020). Ini berarti menandakan bahwa domain model 4D Holistik yang pelaksana gunakan bisa diimplementasikan dalam bentuk pemberdayaan dengan syarat harus berunsur dalam koridor pembelajaran.



**Gambar 2 Proses Pelaksanaan Pengabdian**

Tahap pertama (*define*) dalam pengembangan program kesadaran lingkungan di lingkungan sekolah melibatkan identifikasi potensi lingkungan sekolah serta penilaian kesadaran siswa terhadap isu-isu lingkungan. Tahap ini juga mencakup perumusan visi program yang berfungsi sebagai panduan strategis. Pada tahap desain (*design*), dilakukan perancangan program pameran "*Loose Parts*" yang mencakup pemilihan materi, perencanaan pameran, serta perancangan desain visual. Tahap pengembangan (*develop*) melibatkan implementasi program pameran yang telah dirancang dan pembuatan konten yang akan ditampilkan di media sosial yang digunakan sebagai platform pameran. Terakhir, pada tahap implementasi (*deploy*), program pameran dijalankan sesuai dengan rencana, yakni pelaksanaan pameran menggunakan media sosial Instagram. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan *postingan* di *Instagram* berupa *like* dan *comments* sebagai asesmen otentik bagi siswa itu sendiri. Jadi pelaksanaan evaluasinya cenderung bersifat kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Urgensi pengabdian masyarakat menjadi semakin penting dalam konteks perkembangan media sosial. Pengabdian masyarakat berperan sebagai jembatan

yang menghubungkan institusi pendidikan, organisasi, dan individu dengan masyarakat secara langsung. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat, pihak-pihak terkait dapat memberikan kontribusi positif, memecahkan masalah, dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Dalam era media sosial, pengabdian masyarakat menjadi lebih efektif karena dapat dengan cepat menyebarkan informasi, memobilisasi dukungan, dan memberikan akses lebih luas kepada masyarakat. Media sosial menjadi alat yang efisien untuk mempromosikan kegiatan pengabdian masyarakat, membangun kesadaran, serta melibatkan partisipasi lebih aktif dari masyarakat dalam inisiatif pengembangan bersama. Oleh karena itu, integrasi pengabdian masyarakat dengan media sosial tidak hanya mempercepat penyebaran informasi, tetapi juga meningkatkan daya dampak dan keterlibatan masyarakat dalam upaya perbaikan dan pembangunan.

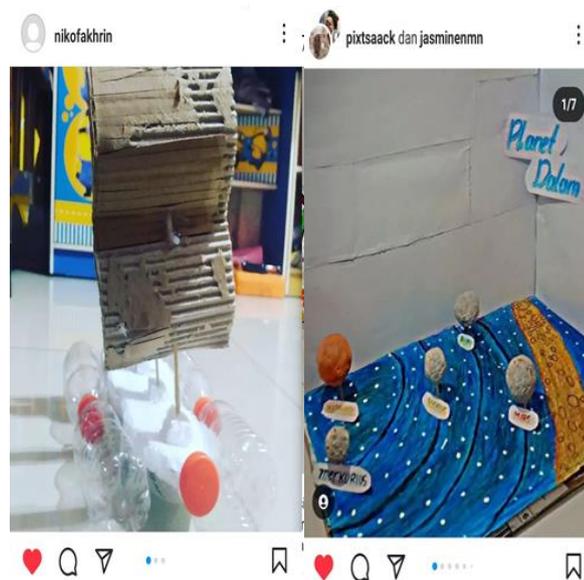
Dalam tahap *define*, pelaksana melibatkan diri dalam identifikasi potensi lingkungan di SMP Negeri 4 Malang melalui penelitian lapangan. Data yang pelaksana kumpulkan mencakup lingkungan, serta fasilitas sekolah yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan pengabdian. Analisis data dari penilaian ini menjadi panduan utama dalam menentukan fokus program pengabdian. Melalui dialog intensif dengan *stakeholder*, pelaksana berhasil merumuskan visi program yang mencakup tujuan jangka panjang untuk meningkatkan kesadaran lingkungan di lingkungan sekolah.

Pada tahap *design*, tim pelaksana merancang konsep pameran "*Loose Parts*" yang melibatkan siswa dalam menciptakan karya berbasis *Loose Parts*. Materi dipilih mencerminkan keanekaragaman ide dan kreativitas siswa. Rencana detail disusun untuk pelaksanaan pameran virtual, termasuk pemilihan media sosial yang strategis. Untuk memaksimalkan aktualisasi diri dari siswa, pelaksana memilih *Instagram* sebagai media sosial untuk pameran virtualnya. Hal ini dikarenakan berdasarkan rilis dari Katadata (2023) menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat 4 terkait banyaknya pengguna *Instagram* di seluruh dunia. Maka, *Instagram* dapat dikatakan sebagai jejaring sosial terkemuka untuk berbagi informasi dan komunikasi (Rejeb et al., 2022). Dengan keputusan ini, memilih

*Instagram* sebagai platform untuk pameran virtual akan memberikan eksposur yang lebih luas bagi karya-karya siswa.

Langkah selanjutnya, tahap *develop*, melibatkan implementasi pameran "*Loose Parts*" dengan melibatkan kolaborasi antara siswa, guru, dan pihak sekolah. Siswa aktif berpartisipasi dalam menyusun dan mengekspresikan karya-karya mereka. Konten dipersiapkan dengan cermat untuk memberikan gambaran yang kuat tentang upaya siswa dalam meningkatkan kesadaran lingkungan.

Pada tahap *deploy*, pelaksanaan pameran dilakukan melalui akun *Instagram* resmi, memastikan implementasi sesuai dengan rencana. Interaksi dengan pengunjung dipantau dan dikelola secara aktif melalui platform ini. Evaluasi dilakukan dengan mendalam terhadap statistik *postingan Instagram*, termasuk *like*, *comments*, dan *reach*, sebagai indikator respons pengunjung yang kritis.



**Gambar 3 Karya *Loose Parts* dari Siswa yang dipamerkan dalam Media Sosial**

Gambar 3 menunjukkan karya-karya berbasis *Loose Parts* yang dihasilkan oleh siswa, lalu diposting dalam *Instagram* untuk dipamerkan secara luas dan terlihat melalui "*like*" dan "*comment*" yang diberikan oleh *viewers* (kita anggap sebagai pengunjung). Setiap "*like*" yang diberikan oleh pengunjung adalah bentuk apresiasi terhadap kreativitas siswa, sedangkan setiap "*comment*" adalah kesempatan untuk mendapatkan umpan balik dan dukungan dari audiens.

Pentingnya "like" dan "comment" tidak bisa diremehkan, karena mereka dapat menjadi sumber motivasi bagi siswa untuk terus berkarya dan mengembangkan kemampuan mereka. Dengan melihat respons positif dari pengunjung, siswa dapat merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berinovasi dalam karya-karya berbasis *Loose Parts*. Selain itu, melalui komentar, siswa-siswa juga memiliki kesempatan untuk berkomunikasi langsung dengan pengunjung. Siswa dapat menjawab pertanyaan, berterima kasih atas dukungan, atau bahkan mendiskusikan inspirasi di balik karya siswa. Ini menciptakan ikatan yang lebih dalam antara dengan audiens, yang dapat menjadi pengalaman berharga dalam proses aktualisasi diri siswa. Dengan demikian, *Instagram* bukan hanya menjadi wadah untuk memamerkan karya-karya siswa tetapi juga alat untuk membangun iklim yang aktif dan mendukung. Melalui "like" dan "comment" setiap pengunjung memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan dan aktualisasi diri.

Dengan demikian, melalui pemanfaatan platform *Instagram* sebagai wadah pameran virtual bagi karya-karya berbasis *Loose Parts* yang dihasilkan oleh siswa, terdapat keyakinan bahwa tindakan ini berakar pada pertimbangan yang rasional dan strategis dalam memaksimalkan potensi dan aktualisasi diri siswa. Dalam konteks ini, interaksi positif yang diberikan oleh pengunjung melalui mekanisme "like" dan "comment" menunjukkan peran sentral dalam menciptakan lingkungan yang merangsang dan memelihara motivasi siswa. Kontribusi "like" dan "comment" sebagai manifestasi dukungan dan apresiasi terhadap kreativitas siswa tidak boleh diabaikan dalam konteks psikologi motivasi. Ini berfungsi sebagai penguat eksternal yang memperkuat motivasi intrinsik siswa, melalui proses pengakuan atas prestasi seni mereka. Dalam kerangka teori motivasi, hal ini dapat dilihat sebagai pemberian hadiah sosial yang mendorong perasaan kompetensi dan otonomi siswa, faktor-faktor penting dalam pengembangan aktualisasi diri (Ryan & Deci, 2017). Lebih jauh lagi, interaksi tersebut mewujudkan peran *Instagram* sebagai alat komunikasi dan interaksi sosial yang mendorong partisipasi dan pelibatan siswa. Dalam perspektif psikologi sosial, komunikasi langsung antara seniman-siswa dengan audiens melalui komentar menciptakan kesempatan bagi mereka untuk memahami persepsi dan reaksi pengunjung terhadap karya mereka. Ini dapat

diinterpretasikan sebagai bagian dari proses umpan balik sosial yang mendukung pertumbuhan individu (Vygotsky, 1978). Tak kalah pentingnya, pameran virtual ini memiliki potensi untuk mempengaruhi kesadaran masyarakat tentang peran seni dalam pendidikan dan pengembangan individu. Dengan melibatkan pengguna *Instagram* yang luas, pelaksana berharap untuk menggugah minat dan apresiasi publik terhadap seni sebagai sarana untuk pertumbuhan budaya dan pengembangan diri.

## **SIMPULAN**

Pengabdian ini telah dilaksanakan dan berdampak pada siswa. Melalui pendekatan pameran *Loose Parts* di *Instagram*, siswa tidak hanya memfasilitasi penyebaran luas pesan-pesan yang mendorong kesadaran lingkungan dan kreativitas siswa, namun juga menumbuhkan lingkungan interaksi yang positif dan mendukung pengembangan individu. Pameran virtual ini tidak hanya difungsi sebagai ajang oleh siswa untuk unjuk karya seni, namun juga sebagai sarana berharga untuk meningkatkan seni budaya masyarakat, merangsang minat masyarakat, dan menumbuhkan apresiasi terhadap seni sebagai sarana kemajuan budaya dan pribadi. Perlu dilakukan pengabdian lebih lanjut oleh pengabdian selanjutnya untuk mendalami dampak dari interaksi media sosial dalam pengembangan karya dan aktualisasi diri siswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan yang diberikan oleh LPPM Universitas Negeri Malang sebagai inisiator kegiatan pengabdian kepada masyarakat, hingga terselesaikannya artikel ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Änggård, E. (2011). Children's gendered and non-gendered play in natural spaces. *Children, Youth and Environments*, 21(2), 5–33.
- Best, K., Chernesky, A., Gabriel, M., Gearhart, K., Helco, N., Huscroft, A., Lin, J., McConahy, T. A., Mondora, M. L., Scoville, A., Valerio, T., Willis, E., Wilson, C., Yarab, H., Fetsko, E., Potter, P., Saunders, M., & Davis, M. (2020). *SAAVE (Student Art Association Virtual Exhibition)*. (Online),

- <https://www.semanticscholar.org/paper/SAAVE-%7C-Student-Art-Association-Virtual-Exhibition-Best-Chernesky/282bdcc069c79a4c06c2ad6bd157a006218d1b64>.
- Flannigan, C., & Dietze, B. (2017). Children, outdoor play, and loose parts. *Journal of Childhood Studies*, 42(4), 53–60.
- Gallico, D. (2021). @ Re-ART. How to mix a virtual tour, archiving and a social media strategy on the web to involve a new public and bring awareness to the museum and the exhibition. In *14th International Conference on ICT, Society, and Human Beings, ICT 2021, 18th International Conference on Web Based Communities and Social Media, WBC 2021 and 13th International Conference on e-Health, EH 2021-Held at the 15th Multi-Conference on Computer Science and Information Systems, MCCSIS 2021*, 71-78.
- Gibson, J. L., Cornell, M., & Gill, T. (2017). A Systematic review of research into the impact of loose parts play on children's cognitive, social and emotional development. *School Mental Health*, 9(4), 295–309.
- Gull, C., Bogunovich, J., Goldstein, S. L., & Rosengarten, T. (2019). Definitions of loose parts in early childhood outdoor classrooms: a scoping review. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(3), 37–52.
- Hamdy, A., & Nagib, S. (2022). Virtual touring exhibition position in sustainable development strategy: applied to egyptian dark stories (case study: baron palace). *International Journal of Advanced Studies in World Archaeology*, 5(1), 58–82.
- Han, H., Han, S. H., Lim, D. H., & Yoon, S. W. (2015). *Active learning, deliberate practice, and educational technology in professional education: practices and implications*. In *Handbook of Research on Educational Technology Integration and Active Learning*. IGI Global.
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*, 15(2), 263–278.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2013). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- Katadata. (2023). *Jumlah pengguna instagram indonesia terbanyak ke-4 di dunia databoks*. (Online), <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/05/04/jumlah-pengguna-instagram-indonesia-terbanyak-ke-4-di-dunia>.
- Ma, N., & Yu, D. (2022). Application of virtual reality technology in the exhibition system of clothing museum. In *2022 10th International Conference on Orange Technology (ICOT)*, 1-4. IEEE.
- Maslow, A. (1965). *Self-actualization and beyond*. Center for the study of liberal educ.
- Maslow, A. H. (1973). *On dominance, self-esteem, and self-actualization*. Maurice Bassett.
- Mayasari, D., Natsir, I., & Munfarikhatin, A. (2019). Improving capability of student based on green mathematics through nation character education for

- caring the environment. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 343(1), 012215.
- Pande, I. M. S. A., Budaya, I. G. B. A., & Crisnapati, P. N. (2023). WebGL 3d virtual exhibition as a media to increase the visibility of digital artwork. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 5(3), 186–195.
- Pane, M. M., & Patriana, R. (2016). The significance of environmental contents in character education for quality of life. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 222, 244–252.
- Pottgiesser, U., Dragutinovic, A., & Loddo, M. (2021). MoMove modern movement and infrastructure. In *Contributions to the Docomomo virtual exhibition MOMOVE. In collaboration with the 18th Docomomo Germany Conference*, 12-17.
- Rahardjo, M. M. (2019). How to use loose-parts in steam? early childhood educators focus group discussion in indonesia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 310-326.
- Reigeluth, C. M., & An, Y. (2020). *Merging the instructional design process with learner-centered theory*. Routledge.
- Rejeb, A., Rejeb, K., Abdollahi, A., & Treiblmaier, H. (2022). The big picture on Instagram research: Insights from a bibliometric analysis. *Telematics and Informatics*. 101876
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford publications.
- Schoofs, L., Hornung, S., & Glaser, J. (2022). Prospective effects of social support on self-actualization at work – The mediating role of basic psychological need fulfillment. *Acta Psychologica*, 228, 103649.
- Tanrere, R. G., & Akyuwen, A. (2020, December). Virtual concept experimental photography exhibition “puguh keséd”. In *International Conference of Innovation in Media and Visual Design (IMDES 2020)*, 103-108.
- Thaariq, Z. Z. A. (2020). The use of social media as learning resources to support the new normal. *Teknodika*, 18(2), 80–93.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Ed.; Revised ed. edition). Harvard University Press.
- Wu, S., Tian, Y., Li, J., Li, F., & Feng, Y. (2022, September). Research on virtual reality exhibition teaching platform in teaching reform of new economics. In *2022 International Conference on Education, Network and Information Technology (ICENIT)*, 87-92.