

**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMANFAATAN  
*LOOSE PART* BAGI GURU RA SE KKM PONTANG**



**PENELITI**

**Ketua :**

**Drs. H. Juhri, M. Pd.I.**

**NIP. 195809121989031001**

**Anggota :**

**Uyu Mu'awwanah, M.Pd**

**NIP. 197906132006042002**

**Wulan Fauziah, M.Pd**

**NIP. 198806252019032007**

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UIN SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN**

**2022**



# IDENTITAS LEMBAR PENGESAHAN

## LAPORAN PENELITIAN

Judul Penelitian : Pengabdian Kepada Masyarakat,  
Pelatihan Dan Pendampingan  
Pemanfaatan *Loose Part* Bagi Guru Se  
KKM Pontang

Ketua Peneliti : Drs. H. Juhri, M. Pd.I.  
NIP. : 195809121989031001  
Pangkat/Golongan : Pembina Tk. I (IV/B)  
Jabatan : Lektor  
Biaya : Rp. 6.000.000,-

Serang, November 2022

Mengetahui:

Dekan FTK,

Ketua Peneliti,

Dr. Nana Jumhana, M. Ag.

NIP. 197110291999031002

Drs. H. Juhri, M. Pd.I.

NIP. 195809121989031001



## ABSTRAK

Pelatihan dan pendampingan ini bertujuan untuk memberikan pembinaan kepada para guru se Kelompok Kerja Guru Madrasah Pontang, untuk mengetahui bagaimana guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan *loose parts* pada anak usia 4-5 dan 5-6 tahun yang bertempat di RA Al-Khairiyah Pontang Kabupaten Serang, dan membimbing para guru untuk kreatif serta inovatif dalam pembuatan media pembelajaran dari Loose Part, yang bisa diambil dari lingkungan sekitar atau yang pemanfaatannya masih bisa digunakan. Sehingga media pembelajaran tidak harus baru dan mahal akan tetapi murah dan bermakna serta mampu menumbuhkan motivasi anak untuk belajar lebih semangat pada tahun ajaran 2022-2023. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Di mana hasil penelitian ini berupa deskripsi. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil dari pengabdian ini melihat guru RA se KKM Pontang yang bertempat di RA Al-Khairiyah Pontang sudah mampu untuk mengenali, membedakan, mengungkapkan dan membuat kategori terhadap apa yang dijumpai di alam maupun lingkungan dapat ditingkatkan menggunakan media pembelajaran *loose parts* yang digunakan oleh guru-guru se KKM Pontang yang bertempat RA Al-Khairiyah Pontang.

**Kata kunci:** Pelatihan, Pendampingan, *Loose Parts*, Guru RA.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur dipanjatkan, akhirnya pengabdian kepada masyarakat dapat menyelesaikan pembuatan laporan dengan judul “Pelatihan dan Pembinaan *Loose Parts* Se KKM Pontang”. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan penelitian tepat pada waktunya.

Pengabdian ini dilakukan pada tahun 2022, tujuan dilakukan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan dan mengembangkan keilmuan dosen di Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, dalam rangka melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Ungkapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan penelitian ini dan yang bekerja sama dalam melakukan penelitian ini. Kepada semua pihak kami ucapkan ribuan terima kasih banyak karena telah mambantu menyelesaikan penelitian ini.

Atas terselesaikannya pembuatan laporan ini, kami mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Wawan Wahyudin, M.Pd Selaku Rektor UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten;
2. Dr. Nana Jumhana, M. Ag. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah menyetujui proposal penelitian tersebut.
3. Ketua Jurusan PIAUD UIN “SMH Banten” yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti Pengabdian Kepada Masyarakat.
4. Kepala Sekolah RA Al-Khairiyah Pontang, yang telah bersedia sebagai tempat pelatihan dan pembinaan para guru RA Se KKM Pontang.
5. kepala Sekolah Se KKM Pontang yang telah mengizinkan serta mengirim dewan guru untuk dilatih dan dibina dalam pembuatan media *Loose Part*.
6. Para Guru yang tergabung di KKM wilayah pontang yang bersemangat dan terinspirasi untuk emmbuat media pembelajaran *Loose Part*.

Peneliti menyadari bahwa penulisan ini masih terdapat beberapa kelemahan dan kesalahan serta masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca demi perbaikan pada masa-masa berikutnya.



Demikian, semoga penelitian ini bermanfaat bagi peningkatan kemampuan Guru dan siswa dalam berinovasi dengan penggunaan *Loose Part* sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini di Kabupaten Serang, khususnya dan umumnya Propinsi Banten.

Serang, 1 November 2022

Peneliti,



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Fokus Pengabdian .....	6
D. Komunitas/Subyek Dampungan .....	6
E. Tujuan Kegiatan/Hasil yang ingin dicapai .....	6
F. Manfaat Pengabdian .....	7
<b>BAB II KONDISI OBYEKTIF DAMPINGAN</b>	
A. Gambaran Umum Lokasi Pengabdian .....	9
B. Kondisi Saat ini Dampungan .....	9
C. Kondisi Yang Diharapkan .....	11
D. Strategi Pelaksanaan .....	12
E. Kajian Teori .....	13
<b>BAB III PELAKSANAAN PENGABDIAN</b>	
A. Tahapan Persiapan .....	97
B. Kegiatan Inti .....	98

C. Evaluasi dan Monitoring .....	99
----------------------------------	----

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

A. Pelaksanaan Pendampingan .....	100
B. Praktek Pembuatan Media <i>Loose Part</i> .....	101
C. Refleksi Pendampingan .....	104
D. Follow Up .....	105

#### **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	106
B. Saran .....	108

#### **DAFTAR REFERENSI**





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan sekuensial dari pendidikan dan penelitian yang terikat dalam tridharma perguruan tinggi. Secara filosofis, PKM merupakan wujud konkrit dari penerapan ilmu (axiology) yang bersifat siklus (*cyclic*) atau umpan balik (*feed back*), sehingga “jika dilaksanakan dengan baik, benar, sistematis dan konsisten (sesuai peta jalan dan rencana strategis)”, maka hasilnya bukan hanya memberdayakan dan memandirikan masyarakat serta menguatkan daya saing bangsa, tetapi akan semakin membangun (mengkonstruksi) dan menguatkan pendidikan dan penelitian. Secara teoretis maupun praktis, PKM potensial dilakukan dalam satu bidang ilmu (monodisiplin), antar bidang ilmu serumpun (interdisiplin), ragam bidang ilmu terkait (multidisiplin) dan antar bidang ilmu yang berlainan (transdisiplin), sehingga dapat mengintegrasikan dan mensinergikan seluruh potensi institusi dalam ikatan (*bonding*) kerja sama inter dan antar pelaku keilmuan. Secara praktis, PKM bersifat umum, artinya dapat diterapkan dan dilaksanakan

dalam berbagai ruang dan masyarakat (baik di perkotaan, di pinggiran perkotaan maupun di pedesaan, baik di dalam negeri maupun di luar negeri), dapat dilaksanakan secara mandiri atau melalui kerja sama dengan berbagai pihak terkait (mitra atau *stakeholders*), serta dapat dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa.

PKM dilaksanakan secara terencana, konsisten dan berkelanjutan, sehingga menghasilkan luaran (*outcome*) yang jelas bagi lembaga pendidikan tinggi, baik dalam internalisasi dan institusionalisasi ilmu pengetahuan dan teknologi maupun komersialisasi inovasi, baik dalam pengembangan pendidikan maupun penelitian, baik dalam integrasi ilmu maupun kolaborasi institusi. PKM yang terencana, konsisten dan berkelanjutan, baik bidang ilmu, pendekatan, sasaran maupun lokasi, diyakini akan berdampak nyata dan berlipat (*multiplier effect*) terhadap masyarakat yang diberdayakan.

Mengadaptasi strategi pemberdayaan (*empowerment*) atau pengembangan masyarakat (*community development*), PKM yang terencana, konsisten dan berkelanjutan merupakan prasyarat bagi terbangunnya masyarakat yang berdaya dan mandiri, yang bukan hanya membuktikan fungsi tridharma, tetapi melekatkan institusi pendidikan tinggi pada seluruh dimensi masyarakat. Mewujudkan keberhasilan (*outcome*)



PKM yang berkelanjutan pada masyarakat yang diberdayakan seharusnya menjadi orientasi dan landasan utama perguruan tinggi untuk melakukan eskalasi dan refleksi PKM ke lingkungan yang lebih luas, seperti PKM wilayah perbatasan, PKM pulau terpencil dan bahkan dalam era keterbukaan (konektifitas) membuka peluang bagi terselenggaranya PKM yang bersifat lintas batas.

Bidang Pengabdian Pada Masyarakat merupakan satu dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, di samping bidang pendidikan dan Pengajaran, serta Penelitian, yang mutlak dilakukan oleh setiap dosen atau tenaga pendidik di lingkungan Perguruan Tinggi Agama Islam Negeri (PTAIN). Demikian juga setiap dosen pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, memiliki tugas untuk melakukan pengabdian pada masyarakat, terutama pada masyarakat di wilayah provinsi Banten.

Sebagai tenaga yang berkecimpung di dunia akademisi, para dosen di lingkungan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, memiliki tanggung jawab moral serta kepedulian terhadap perkembangan pendidikan yang sedang berlangsung di wilayah Banten. Tanggung jawab dan kepedulian dosen atau tenaga pendidik pada jurusan PIAUD

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN SMH Banten ini didasarkan pada amanat No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengisyaratkan adanya pendidikan yang baik dan bermutu. Pendidikan yang bermutu sebagaimana dimaksud sangat dipengaruhi oleh proses penyelenggaraannya. Sebagai salah satu unsur pendidikan, Guru diharapkan mampu bekerja sebagai tenaga profesional dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya. Salah satu bentuk kegiatan guru agar menjadi tenaga profesional antara lain dalam mempersiapkan persiapan pembelajaran.

Untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat (PKM) penulis sebagai dosen akan melakukan kegiatan PKM di RA Se KKM Pontang Kabupaten Serang Banten. Mereka adalah para guru Raudhatul Atfal yang mengajar anak usia dini di sekolahnya masing-masing, untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi guru RA Se KKM Pontang maka peneliti mengadakan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru RA Se KKM Pontang dengan pemanfaatan *Loose Part*.

Loose Parts tidak digunakan begitu saja. Diperlukan adanya pendampingan dari guru dengan strategi tertentu agar Loose Parts bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penggunaan media Loose Parts perlu didukung dengan

manajemen kelas yang baik. Mulai dari penataan alat main hingga pengelolaan pengajaran. Strategi serta pengelolaan manajemen kelas yang baik mulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti hingga kegiatan penutup. Pendidik perlu melakukan pengarahan yang mendukung anak usia dini untuk dapat membuat imajinasi anak menjadi sebuah karya, sehingga proses pembelajaran memberikan banyak pengalaman bermain yang bermakna pada anak dan anak dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui kegiatan bermain. Namun masih terdapat beberapa sekolah yang memang masih belum bisa mengarahkan penggunaan Loose Parts sebagai media pembelajaran yang baik.

Maka dari itu, dengan alasan di atas Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SMH Banten, hendak melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat dengan judul Pelatihan dan pendampingan pemanfaatan Loose Part bagi guru RA Se KKM Pontang Kabupaten Serang Banten.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang, dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan Loose Part bagi guru-guru

RA se KKM Pontang?

2. Bagaimana cara mempraktikkan *loose part* pada guru-guru RA se KKM Pontang?

### **C. Fokus Pengabdian**

Kegiatan Pelatihan dan pendampingan pemanfaatan *Loose Part* bagi guru RA SE KKM Pontang kecamatan Pontang Kabupaten Serang, di selenggarakan di RA Al-Khairiyah Pontang, yang diikuti oleh guru-guru RA Se KKM Pontang, dengan jumlah 7 sekolah yang berjumlah sekitar 30 sampai 35 orang. Dengan narasumber Yusdiana M.Pd dan Eka setiawati, M.Pd.

### **D. Komunitas/ Subyek Dampingan**

Terkait dengan permasalahan pada fokus pengabdian tersebut di atas, maka perlu diadakan pengabdian masyarakat ini. Kegiatan ini akan dilaksanakan di RA Al-Khairiyah Pontang.

### **E. Tujuan Kegiatan / Hasil yang ingin dicapai**

Tujuan kegiatan ini adalah memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada para guru RA Se KKM Pontang dengan adanya kegiatan pelatihan dan pendampingan

pemanfaatan *Loose Part*, para guru kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran tidak harus membeli dan baru.

## **F. Manfaat Kegiatan**

Pelatihan ini bermanfaat untuk pihak-pihak tertentu, antara lain :

1. Guru, bermanfaat untuk membuat guru lebih kreatif dan inovatif dengan bahan yang ada di lingkungan sekitar serta memperoleh alternatif pembelajaran baru yang menyenangkan dan memperbanyak wawasan terkait pengembangan kreativitas anak usia dini..
2. Bagi dosen, bermanfaat untuk berlatih dan mendampingi guru yang baru mengetahui istilah *Loose Part* daripada barang bekas.
3. Bagi Lembaga, untuk meningkatkan mutu pendidikan yang sudah seharusnya menjadi tanggung jawabnya.

## **BAB II**

### **KONDISI OBYEK DAMPINGAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Pengabdian**

Kelompok Kerja Guru Madrasah disingkat menjadi (KKM) yang terdiri dari 7 sekolah RA di lingkungan Kecamatan Pontang adalah

1. RA Al-Khairiyah Pontang;
2. RA Al-Khairiyah Domas;
3. RA Al-Khairiyah Bayongbong;
4. RA Islamiyyah kepaksan;
5. RA Hidayatussibyan Begog;
6. RA Arrohmani Singarajan;
7. RA Al Khairot tembang.

#### **B. Kondisi Saat ini Masyarakat Dampingan**

RA Se KKM Pontang yang terdiri dari 7 RA dan di ketua oleh Kepala sekolah RA Al-Khairiyah Pontang atas nama Uyat Azizah, S.Pd merupakan wadah berkumpulnya para guru RA untuk mendapatkan kemudahan informasi berkaitan dengan ke IGRAAn serta untuk menjalin silaturahmi antar sama RA. Hal ini sudah terlaksana dengan baik ketika ada kegiatan

selalu berkumpul untuk mendapatkan sesuatu yang baru dari informasi yang didapat.

RA Pontang sangat strategis karena terletak di wilayah kecamatan dan posisinya di pinggir jalan, sehingga ketika ada kegiatan maka RA dari RA lain yang letaknya masuk ke dalam, lebih memilih berkumpul di RA Al-Khairiyah. Seperti pada umumnya guru RA Se KKM Pontang masih sangat membutuhkan ilmu dan pendampingan untuk kemajuan pembelajaran baik dari media ataupun dari metode pembelajaran, sehingga dengan adanya pelatihan dan pendampingan pemanfaatan *Loose Part* sangata berarti bagi guru RA Se KKM Pontang.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan *Loose Part* yang bertempat di RA AL-Khairiyah Pontang diselenggarakan pada setiap hari Jumat dan Sabtu selama 2 minggu 2 minggu.

Narasumber yang mendampingi, pelatihan *Loose Part* adalah:

<b>Hari</b>	<b>Pemateri</b>	<b>Materi</b>
Jumat	Yusdiana, M.Pd	Pemanfaatan <i>Loose Part</i>

<b>Hari</b>	<b>Pemateri</b>	<b>Materi</b>
Sabtu	Eka Setiawati, M. Pd.	Pemanfaatan Loose Part
Jumat	Eka Setiawati, M.Pd	Pemanfaatan <i>Loose Part</i>
Sabtu	Yusdiana, M.Pd	Pemanfaatan <i>Loose Part</i>

Kegiatan pelatihan dan pendampingan dilakukan dengan metode praktik secara langsung yang di contohkan oleh para narasumber, dengan media yang sudah di dibawa oleh guru-guru RA baik dari sekolah masing-masing atau langsung mencari bahan yang ada di sekitar sekolah RA al-Khairiyah Pontang. Para guru antusias dalam pembuatan media *Loose Part* yang mereka kenal dengan bahan bekas atau bahan.

Antusiasme guru dalam mengikuti pelatihan dan pendampingan pemanfaatan Loose Part dapat dilihat dari kehadiran dan semangat membawa bahan bekas yang sudah tidak terpakai.

### **C. Kondisi yang Diharapkan**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan guru RA Se KKM Pontang.



#### **D. Strategi Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbentuk pelatihan dan pendampingan membuat media Loose Part terbagi atas tiga tahapan, yaitu:

##### **1. Survey pendahuluan ke guru RA Al-Khairiyah yang akan dijadikan tempat.**

Survey pendahuluan dilakukan ke lokasi. Pada tahap ini team pengabdian mengadakan musyawarah tentang rencana kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan di RA Se KKM Pontang. Pada tahap ini dibicarakan agenda pelaksanaan, teknik pelaksanaan, peserta dan waktu pelaksanaan pengabdian. Pelatihan dilaksanakan setiap hari Jumat dan Sabtu. Pada kegiatan ini disepakati juga bahwa selama kegiatan pengabdian konsumsi dan ATK ditanggung oleh team pengabdian.

Selanjutnya team pengabdian mengajukan izin kepada kepala RA Al-Khairiyah Pontang untuk mengundang kepala sekolah beserta dewan guru dari setiap sekolah untuk mengikuti pelatihan dan pendampingan pemanfaatan *Loose Part*.

## **2. Konfirmasi Waktu Pelaksanaan**

Pelaksanaan akan dilakukan setelah jam pelajaran selesai, karena para guru tidak boleh meninggalkan kewajibannya mengajar, untuk hari Jumat anak-anak belajar pengenalan ibadah sehingga tidak terlalu merugikan siswa mana kala siswa dipulangkan lebih awal, begitu juga dengan hari sabtu terkait dengan pengenalan lingkungan dan olah raga, akan tetapi saat pelatihan dan pendampingan anak-anak boleh melihat pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan dan di praktikkan kepada anak.

## **E. Kajian Teori**

### **1. Kreativitas**

Pengertian Kreativitas secara terminologis dimaknai sebagai kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Selain itu, kreativitas memiliki banyak definisi yang berbeda, diantaranya yaitu Alex Sobour dalam M. Fadlillah mengartikan kreatif sebagai sesuatu yang bermacam-macam diikuti dengan nalar dan pengertian yang bersifat impulsif dalam menciptakan suatu keadaan atau benda. James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati memaparkan bahwa “Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines

existing ideas and product, in fashion that is novel him or her.” Yang jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia, kreativitas memiliki arti gagasan, produk baru, atau kombinasi gagasan dan produk yang merupakan suatu proses mental oleh seseorang yang pada akhirnya melekat dalam dirinya. Dengan kata lain, kreativitas merupakan proses mental atau proses pembiasaan seseorang untuk menghasilkan gagasan, produk baru maupun keduanya sehingga proses tersebut berhasil tertanam atau terbiasa dalam kepribadian.

Menurut Guildford dalam Hajjaj (2010:8) mendefinisikan kreativitas sebagai kontemplasi dalam bingkai yang lebih terbuka yang hasilnya memiliki keistimewaan yang tidak ada duanya yaitu berupa berbagai macam jawaban yang ditentukan oleh data-data yang diberikan. Sedangkan Semiawan dalam Nurhayati (2011:2) mengatakan kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Suatu cara yang dapat menyalakan percikan-percikan kreatifitas anak usia dini adalah dengan membebaskan anak menuangkan pikirannya

Diperkuat oleh Munandar (2009:6) Menyatakan bahwa dengan kreativitas atau daya cipta dapat

memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam bidang usaha manusia lainnya. Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar.” Menurut Asmawati (2014:40) pengertian media pembelajaran adalah media grafis, tiga dimensi, media proyeksi, dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar.

Sedangkan menurut Dhine (2012:205) menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak medium, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.

Ciri-ciri Kreativitas (Creativity) adalah salah satu kemampuan kognitif manusia yang sangat penting, dan oleh kebanyakan ahli psikologi kognitif dimasukkan ke dalam kemampuan menangani dan menemukan pemecahan masalah. Kreativitas dalam diri seseorang dapat dilihat dari beberapa hal, Guilford dalam Ahmad Susanto mengemukakan bahwa terdapat lima ciri dari kemampuan

berpikir kreatif, yaitu meliputi kelancaran atau *Fluency* (kemampuan menghasilkan banyak gagasan), keluwesan atau *Flexibility* (kemampuan mengemukakan berbagai pendekatan atau pemecahan masalah), keaslian atau *Originality* (menggunakan cara yang asli), penguraian atau *Elaboration* (menguraikan suatu benda secara jelas), serta perumusan kembali atau *Definition* (kemampuan meninjau dengan perspektif berbeda).

Penggunaan Loose Parts ini menjadi sumber belajar yang diperlukan anak untuk bermain dan dapat menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain, sehingga apapun bisa digunakan anak untuk bermain, karena Loose Parts tidak memiliki ramuan khusus sehingga memberikan kemungkinan-kemungkinan yang tak terbatas. Anak usia dini memiliki pemikiran unik yang dapat menghasilkan berbagai karya sesuai dengan apa yang pernah mereka lihat, dan dengar. Berbagai karya yang disesuaikan dengan imajinasi anak dapat dibuat. Melalui penggunaan Loose Parts ini si anak dibimbing dan difasilitasi untuk terus mengeluarkan imajinasi-imajinasi kreatifnya serta mengkonkretkannya atau membuatnya menjadi sebuah karya nyata sehingga anak merasa memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai kemampuannya

Supriyadi dalam Novi Mulyani memaparkan 24 ciri orang kreatif melalui berbagai studi yang telah dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Terbuka terhadap pengalaman baru
2. Fleksibel dalam berpikir dan merespon
3. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
4. Menghargai fantasi
5. Tertarik pada kegiatan kreatif
6. Memiliki pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain
7. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
8. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
9. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan
10. Percaya diri dan mandiri
11. Memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas
12. Tekun dan tidak mudah bosan
13. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah
14. Kaya akan inisiatif
15. Peka terhadap situasi lingkungan
16. Lebih berorientasi kepada masa kini dan masa yang akan datang daripada masa lalu
17. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik

18. Tertarik pada hal-hal abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka teki
19. Memiliki gagasan yang orisinal
20. Memiliki minat yang luas
21. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri
22. Kritis terhadap pendapat orang lain
23. Senang mengajukan pertanyaan yang baik
24. Memiliki kesadaran etika moral dan estetika yang tinggi

Ciri lain dari seseorang termasuk dalam kategori kreatif, dipaparkan oleh Catron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono bahwa terdapat 12 indikator kreatif anak usia dini, antara lain sebagai berikut:

- 1) Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
- 2) Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.
- 3) Anak berpendirian tegas atau tetap, terang-terangan serta berkeinginan untuk berbicara secara terbuka dan bebas.
- 4) Anak adalah nonkonformis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
- 5) Anak mengekspresikan imajinasinya secara verbal.

- 6) Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya.
- 7) Anak menjadi terarah dan termotivasi sendiri, serta memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
- 8) Anak terlibat dalam sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
- 9) Anak menyukai imajinasinya dan menggunakannya dalam bermain, terutama dalam bermain pura-pura.
- 10) Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
- 11) Anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan objek, contoh, masukan atau menjadikan sesuatu bagian dari tujuan.
- 12) Anak bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu. Sangat banyak ciri yang menandakan bahwa seseorang tergolong ke dalam orang yang kreatif. Ada ciri yang dilihat dari sisi perilaku dan ada pula yang dilihat dari sisi emosional atau dengan kata lain, ciri tersebut dilihat dari sisi sikap dan sifat.

## **2. Tujuan Pengembangan Kreativitas**

Kreativitas tidak dikembangkan tanpa tujuan. Secara garis besar, pengembangan kreativitas bertujuan



untuk mengembangkan kemampuan berpikir untuk mengekspresikan imajinasi serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini. tujuan utama bermain kreatif adalah memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal pada anak melalui bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

### **3. Fungsi Pengembangan Kreativitas**

Kreativitas tidak hanya memiliki berbagai tujuan dalam pengembangannya, melainkan juga memiliki fungsi tersendiri. B.E.F. Montolalu menjelaskan fungsi dari upaya mengembangkan kreativitas anak yang terdiri dari fungsi upaya mengembangkan kreativitas terhadap perkembangan kognitif, kesehatan jiwa, serta perkembangan estetika. Fungsi upaya mengembangkan kreativitas terhadap kognitif anak dibuktikan dengan diperolehnya kesempatan penuh untuk memenuhi keinginan berekspresi anak dengan caranya sendiri. Kreativitas dikatakan memiliki fungsi terhadap kesehatan jiwa atau memiliki nilai terapis karena anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya. Kreativitas juga memiliki fungsi terhadap perkembangan estetika karena anak

dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan.

Menumbuhkan Sikap Dasar Kreatif Anak-Anak memiliki keunikan dan kemampuannya masing-masing. Anak yang memiliki kemampuan dalam segi kreativitas, jika tidak diasah atau dilatih maka kemampuan tersebut hanya akan terendap. Untuk terus mengaktifkan kemampuan tersebut, maka perlu adanya stimulasi-stimulasi yang digunakan. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan memerhatikan sifat natural anak yang sangat menunjang tumbuh dan berkembangnya kreativitas seperti rasa takjub terhadap sesuatu, pengembangan imajinasi, rasa ingin tahu, serta banyak bertanya. Rasa takjub terhadap sesuatu merupakan sifat natural yang dapat menunjang tumbuhnya kreativitas. Rasa takjub berkaitan dengan pengembangan imajinasi. Rasa takjub terhadap sesuatu dimaknai sebagai rasa takjub terhadap benda atau hal yang merupakan hasil imajinasi anak tersebut. Rasa ingin tahu membuat anak tidak pernah berhenti untuk mencari dan menemukan informasi baru, cara baru untuk mengerjakan sesuatu, eksperimen baru, pengalaman baru, dan sebagainya.

Namun semua itu harus dibekali juga dengan karakter-karakter kebaikan, sehingga seluruh sikap natural

tersebut dapat memicu hal-hal yang baik pula. Strategi pengembangan kreativitas dengan bermain loose parts menggunakan pendekatan 4P dalam pengembangan kreativitas anak (Sit. dkk, 2016) dengan paparan sebagai berikut:

a. Pribadi

Adanya keunikan individu anak akan ditekankan terkait interaksi dengan lingkungan dalam menuliskan penilaian sebagai bentuk interaksi bermain loose parts secara mandiri

b. Pendorong

Guru hanya akan melakukan kegiatan memberikan dorongan atau motivasi tanpa memberikan contoh agar anak terdorong sendiri berkreasi tanpa ada paksaan dan dituntut sesuai contoh guru.

c. Proses

Tidak kalah pentingnya juga bahwa guru harus menghargai setiap proses yang dilalui anak dalam upaya pengembangan kreativitas dalam dirinya dengan tidak memberikan komentar negatif tetapi dilihat apabila anak berani mencoba berilah penghargaan berupa pujian positif untuk meningkatkan kepribadian anak lebih berani lagi mencoba.

#### d. Produk

Bagaimana produk yang akan dihasilkan anak dilihat tingkat kreatifi yang bermakna berdasarkan keunikan kondisi masing-masing individu serta lingkungan berupa proses terlihat saat anak memiliki kesibukan beraktivitas kegiatan dalam memunculkan kreasinya.

Pengembangan kreativitas yang dilakukan dengan bermain loose parts juga dilakukan oleh Muqowin & Imamah, (2020) dimana menegaskan bahwa kreativitas terstimulasi dengan tepat dengan bermain ini karena guru menjadi fasilitator dalam menstimulasi dan mendorong perkembangan kreativitas anak. Akan melahirkan sebuah gagasan, proses serta adanya produk yang bisa jadi modifikasi atau baru karena memanfaatkan imajinasi yang fleksibel. Bermain itu memiliki kebebasan, keluwesan serta memberikan pengalaman baru, sebagai hiburan yang kreatif dimana anak akan mengambil satu keputsa dari beragam permasalahan yang dihadapinya saat diberikan bermain dengan media beragam dan tidak ada contohnya dari guru. Guru hanya mengajak anak menggali pengalaman yang dimilikinya sebelumnya.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 butir 14

menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena stimulasi maupun rangsangan yang diberikan sejak usia dini akan mempengaruhi perkembangan dimasa selanjutnya.

Perkembangan tersebut terjadi pada enam aspek. Salah satunya adalah perkembangan pada aspek fisik motorik, meliputi otot kasar, dan otot halus yang selanjutnya disebut dengan motorik kasar dan motorik halus (Hafina, Nur & Rusmana, 2019). Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman

belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Sujiono, N, Y. 2013, hlm. 7).

Menurut (Siskawati & Herawati. 2021) mengemukakan bahwa *loose parts* merupakan benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, botol plastik, kardus bekas, logam, kain dan lain-lain. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh guru dan orang tua dari mana pun tanpa mengeluarkan biaya.

Adapun *loose Parts* adalah bahan yang mudah untuk dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose Parts* juga akan menciptakan kemungkinan kreasi yang baru tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak. Teori ini menjelaskan bahwa media *loose parts* merupakan bahan yang mudah dipindahkan keseluruh bagian ruangan.

#### **4. Faktor yang Mendukung dan Menghambat Kreativitas**

Kreativitas yang berkembang dalam diri seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sternberg dalam Ratih

Kusumawardhani memaparkan bahwa kreativitas membutuhkan Kerjasama dari kemampuan intelektual, pengetahuan, gaya berpikir, kepribadian, motivasi dan lingkungan. Kuwato dalam Novi Mulyani memaparkan bahwa setidaknya ada 3 faktor yang dapat memengaruhi kreativitas, yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor kemampuan berpikir yang mencakup intelegensi dan mengayakan bahan berpikir. Inteligensi merupakan petunjuk kualitas kemampuan berpikir, sedangkan mengayakan bahan berpikir dibedakan atas perluasan dan pendalaman dalam bidangnya dan bidang disekitarnya. Dalam pendidikan anak usia dini, inteligensi diibaratkan sebagai tingkat kemampuan berpikir yang dimiliki anak, sedangkan mengayakan bahan berpikir diibaratkan sebagai perluasan dan pendalaman dari apa yang sedang dipikirkan atau dipecahkan atau dipelajari.
- 2) Faktor kepribadian. Seseorang yang memiliki kepribadian pantang menyerah, optimis, rajin, ulet dan lainnya, akan memiliki kreativitas yang berbeda dengan orang yang memiliki sifat pesimis, mudah menyerah, malas, dan lainnya.
- 3) Faktor lingkungan. Kreativitas akan dapat berkembang apabila lingkungan memberi dukungan dengan

kebebasan sebagai suasana yang mendukung perkembangan kreativitas. Kebebasan yang diperlukan adalah kebebasan yang tetap mengacu pada norma yang berlaku, tetapi harus saling menghargai dan memahami sehingga memungkinkan rasa aman yang dinamis, yang akan memberikan rangsangan dan kesempatan bagi kreativitas untuk terus berkembang. Selain itu, Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati menjelaskan bahwa ada empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas, yaitu sebagai berikut:

**a) Rangsangan Mental**

Suatu karya kreatif dapat muncul jika anak mendapatkan rangsangan mental yang mendukung baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis (Psychological Atmosphere). Pada aspek kognitif anak distimulasi agar mampu memberikan berbagai alternatif pada setiap stimulan yang muncul. Pada aspek kepribadian anak distimulasi untuk mengembangkan berbagai macam potensi pribadi kreatif seperti percaya diri, berani, ketahanan diri, dan sebagainya. Pada aspek suasana psikologis distimulasi agar anak memiliki rasa aman, kasih sayang dan



penerimaan. Menerima anak dengan segala kekurangan dan kelebihan akan membuat anak berani mencoba, berinisiatif dan berbuat sesuatu secara spontan.

### **b) Iklim dan Kondisi Lingkungan**

Lingkungan yang sempit, pengap dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat dan mengumpulkan ide cemerlang. Maka, kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

### **c) Peran Guru**

Peluang untuk munculnya siswa yang kreatif akan lebih besar dari guru yang kreatif pula. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya. Ia juga figur yang senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya.

Ada beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa, yaitu percaya diri, berani mencoba hal baru, memberikan contoh, menyadari keragaman karakteristik siswa, memberikan kesempatan pada siswa untuk berekspresi

dan bereksplorasi, serta berpikir positif.

#### **d) Peran Orang Tua**

Utami Munandar dalam Yeni Rachmawati menyebutkan beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas, yaitu sebagai berikut:

- (1) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.
- (2) Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal.
- (3) Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri.
- (4) Mendorong anak untuk menjajaki dan mendorong berbagai hal.
- (5) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan dan apa yang dihasilkan.
- (6) Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
- (7) Menikmati keberadaannya bersama anak.
- (8) Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
- (9) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- (10) Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

Banyak hal yang menjadi faktor pendukung dari pengembangan kreativitas. Namun, faktor-faktor pendukung tersebut juga dapat menjadi faktor penghambat jika yang dilakukan menyimpang dari hal-hal yang mendukung. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dan penghambat dari pengembangan kreativitas terdiri dari faktor internal (kemampuan berpikir/intelektual, gaya berpikir dan kepribadian) dan faktor eksternal (motivasi, rangsangan mental, iklim dan kondisi lingkungan, peran guru serta peran orangtua).

## **5. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak dini yang

dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya. Menurut Sisdiknas (2003) “anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun”. Menurut NAEYC (*National Association Education for Young Child*) anak usia dini adalah “anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun”. Anak usia dini terbagi menjadi 4 (empat) tahapan yaitu masa bayi dari usia lahir sampai 12 bulan, masa kanak-kanak/batita dari usia 1 sampai 3 tahun, masa prasekolah dari usia 3 – 5 tahun dan masa sekolah dasar dari usia 6 – 8 tahun.

Wijaya (2011:1.6) berpendapat bahwa anak usia dini adalah “kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan”. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan serta kecerdasan yang berbeda-beda. Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki oleh manusia. Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. Kecerdasan sudah dimiliki sejak manusia lahir dan terus menerus dapat dikembangkan hingga dewasa.

Pemberian stimulasi sedini mungkin sangat baik dalam mengembangkan seluruh aspek kecerdasan anak. Salah satu kecerdasan yang perlu untuk dikembangkan adalah kecerdasan naturalis. Menurut Armstrong (2002:4) bahwa kecerdasan naturalis, yaitu kecerdasan yang distimulasi untuk mencintai keindahan alam melalui berbagai pengenalan flora dan fauna yang ada dilingkungan sekitar dan juga mengamati kejadian alam dan memiliki rasa peduli atau peka terhadap lingkungan sekitar. Kepedulian dan rasa cinta anak terhadap lingkungan harus di pupuk sedini mungkin, yaitu sejak anak mulai mengenal lingkungannya. Rasa cinta terhadap tumbuhan, hewan, dan unsur-unsur lain yang terdapat di alam ini perlu di stimulasi gar anak mampu memperlakukan alam dengan lebih baik sepanjang hidupnya.

Menurut Lengeveld dalam Suriansyah (2011:21) pendidikan adalah “usaha mempengaruhi, melindungi serta memberikan bantuan yang tertuju kepada kedewasaan anak didiknya atau dengan kata lain membantu anak didik agar cukup mampu dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain”.

Pengertian Pendidikan menurut “*Dictionary of Education*” dalam Syafril & Zen (2017:16) mengemukakan bahwa: Pendidikan ialah proses di mana seseorang

mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk-bentuk tingkahlaku lainnya didalam masyarakat dimana ia hidup, proses sosial dimana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah), sehingga dia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimum.

Menurut NAEYC (National Association for The Educationnof Young Children) “Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (family child care home), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD”. Sedangkan menurut Trianto (2015:14) menjelaskan bahwa: *“Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (golden age) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya”*.

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa keemasan (*golden age*) yaitu pada rentang usia 0-8 tahun yang membutuhkan stimulasi untuk mengembangkan

seluruh aspek perkembangannya. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Untuk itu pendidikan anak usia dini dalam bentuk pemberian rangsangan-rangsangan (stimulus) dari lingkungan terdekat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan tumbuh kembang anak. Pendidikan anak usia dini diartikan sebagai jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak (Antara, 2019; Nur, dkk, 2019). Dalam hal ini guru maupun orang tua memiliki tanggung jawab terhadap nilai-nilai pendidikan serta melakukan pemantauan terhadap capaian perkembangan anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pembinaan yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak dengan tujuan dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebagaimana menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: *“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam*

*tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.*

Selanjutnya Susanto (2016:23) menjelaskan bahwa *“Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya”.*

Sedangkan, Mursid (2015:16) menjelaskan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pemberian upaya untuk menstimulus, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio- emosional (sikap, perilaku, serta agama), bahasa dan komunikasi. Dengan keunikan dan pertumbuhan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), maka



selalu disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) adalah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan, upaya menstimulus, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak, agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

## **6. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Tujuan pendidikan anak usia dini, secara umum, menurut Sujiono (2013:48) adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus, kegiatan pendidikan bertujuan agar:

- a) Anak mampu melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan dan mencintai sesama.
- b) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan

tubuh, gerakan halus dan gerakan kasar, serta mampu menerima rangsangan sensorik (panca indera).

- c) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
- d) Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- e) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keagamaan sosial dan budaya, serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri.
- f) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, irama, berbagai bunyi, bertepuk tangan, serta menghargai hasil karya yang kreatif.

Senada dengan tujuan di atas Suyadi & Maulidya (2013:17) juga berpendapat bahwa:

*Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek*

*kepribadian anak. oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan yaitu baik koordinasi motorik (kasar dan halus), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (multiple intelligences) maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap- tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri.*

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh dalam mengembangkan berbagai potensi anak secara optimal dan menyeluruh dalam mengembangkan berbagai potensi anak lingkungannya.

## **7. Fungsi Pembelajaran Anak Usia Dini**

PAUD memiliki fungsi yang sangat penting, seperti membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan Nomor 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan Nomor 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya”.

Fungsi pembelajaran menurut Fadillah (2016:73) menjelaskan bahwa proses pendidikan anak usia dini memiliki banyak fungsi yang dapat diambil, antara lain:

- a) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Setiap anak memiliki potensi yang bervariasi, pendidikan disini difungsikan untuk mengembangkan potensi-potensi tersebut agar lebih terarah dan berkembang secara optimal, yang selanjutnya akan memberikan dampak positif terhadap kehidupan sehari-harinya.
- b) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar. Anak merupakan bagian dari masyarakat. Masyarakat mencakup setiap lingkungan sekitar dimana dia berada

dan dia tidak bisa terlepas dari masyarakat. Fungsi pendidikan disini sebagai rangka mempersiapkan anak untuk mengenal dunia sekitar, mulai dari yang terkecil (keluarga) sampai yang lebih luas (sekolah, masyarakat, umum).

- c) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak. Peraturan merupakan sesuatu yang mutlak ada dalam kehidupan manusia. Aturan dibuat dalam rangka menciptakan kedisiplinan seseorang. Namun, untuk membentuk kedisiplinan tidaklah mudah, diperlukan proses panjang. Disinilah peran pendidikan difungsikan untuk mengenalkan peraturan- peraturan dalam diri anak sehingga kedisiplinan akan tertanam dalam dirinya.
- d) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya. Masa usia dini merupakan masa bermain. Maka tak mengherankan jika prinsip utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah bermain dan belajar. Artinya, pembelajaran dapat dilakukan dengan permainan yang mengasyikkan dan menyenangkan sehingga anak dapat bermain layaknya anak-anak seusianya dan materi pembelajaran dapat diserap oleh anak. Disini pendidikan dapat difungsikan untuk

memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Sedangkan menurut Sujiono (2011:139) menyebutkan beberapa fungsi pembelajaran PAUD diantaranya: 1) untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, 3) mengembangkan sosialisasi anak, 4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, 5) memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa fungsi PAUD adalah menumbuhkan seluruh kemampuan anak, mengenalkan anak pada dunia sekitar, mengenalkan berbagai peraturan serta menanamkan kedisiplinan, dan memberi kesempatan masa bermain untuk anak, agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

## **8. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini**

Ada sejumlah prinsip dalam pembelajaran anak usia dini. Mursid (2015:10) menjelaskan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan/pembelajaran pada anak usia dini meliputi:

- a) Berorientasi pada perkembangan anak dalam melakukan kegiatan
- b) Berorientasi pada kebutuhan anak
- c) Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain
- d) Stimulasi terpadu perkembangan anak bersifat sistematis, progresif dan berkesinambungan antara aspek kesehatan, gizi, dan pendidikan
- e) Lingkungan kondusif
- f) Menggunakan pendekatan tematik
- g) Aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan
- h) Menggunakan media dan sumber belajar
- i) Mengembangkan kecakapan hidup
- j) Pemanfaatan teknologi informasi

Sedangkan menurut Anita (2011:67) pembelajaran untuk anak usia dini dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) berorientasi pada kebutuhan anak, 2) belajar melalui bermain, 3) kegiatan belajar mengembangkan dimensi kecerdasan secara terpadu, 4) menggunakan pendekatan klasikal, kelompok dan individual, 5) lingkungan kondusif, 6) menggunakan berbagai model pembelajaran, 7) mengembangkan keterampilan hidup dan hidup beragama, 8)

menggunakan media dan sumber belajar, 9) pembelajaran berorientasi kepada prinsip perkembangan dan belajar anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini adalah berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak, belajar seraya bermain, menggunakan pembelajaran terpadu, lingkungan yang kondusif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, pembelajaran yang terpusat kondusif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, pembelajaran yang terpusat dan tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi dan informasi dalam kegiatan pembelajarannya.

## **9. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini**

Perilaku kreatif pada anak usia dini mungkin tidak akan dihasilkan jika anak takut untuk berpikir tentang hal-hal yang baru atau ketidakinginan menjadi kreatif karena kurangnya apresiasi dari orangtua, guru dan lingkungannya. Munandar (2012:20) memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak yaitu:

1. Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia.
2. Kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dapat memecahkan suatu permasalahan.



3. Bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain balok-balok atau permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat permainannya sehingga seringkali lupa terhadap hal-hal lain.
4. Kreativitas lah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pentingnya pengembangan kreativitas anak memiliki alasan dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya sebagai kebutuhan pokok manusia, membentuk anak untuk berfikir kreatif dalam memecahkan masalah dan berguna untuk meningkatkan kualitas taraf hidupnya.

## **10. Media Pembelajaran**

### **a) Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin medius, dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara

harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>1</sup> Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara etimologis, media dimaknakan sebagai suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya memengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya. Media pembelajaran sebagai penyampai pesan (*the receiver of the messages*).

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media memiliki peran dalam pembelajaran yaitu membantu anak didik dalam memahami konsep dasar pada materi serta hasil pengamatan dapat disimpulkan sendiri. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara

---

<sup>1</sup> Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 151.

perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Jadi media adalah suatu alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi serta memudahkan penerima dalam memahami maksud dan makna yang terkandung dari pengirim. Media sebagai bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau Pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Secara luas media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Perkembangan media telah menimbulkan empat revolusi dalam dunia pendidikan. Revolusi pertama, telah terjadi beberapa puluh abad yang lalu, yaitu pada saat orang tua menyerahkan pendidikan anak-anaknya kepada orang lain yang berprofesi sebagai guru, revolusi kedua terjadi dengan digunakannya bahasa tulisan sebagai sarana utama pendidikan; revolusi ketiga

timbul dengan Tersedianya media cetak yang merupakan hasil ditemukannya mesin dan teknik percetakan; dan revolusi keempat berlangsung dengan meluasnya media elektronik.

Materi yang disajikan dalam pembelajaran tematik disusun berdasarkan tema tertentu dan tidak lagi terfokus pada mata pelajaran. Dalam pembelajaran yang dilakukan, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Sebagai alat bantu pembelajaran, media berperan untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru agar penyampaian bahan belajar bisa efektif dan efisien.

Pembelajaran tematik pada dasarnya memerlukan optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Karena kenyataan yang didapatkan dari lapangan bahwa pembelajaran tematik memerlukan keterpaduan materi dan berbagai mata pelajaran yang memiliki keterkaitan.

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar

yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.<sup>2</sup>

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Siswa akan senang belajar, tidak cepat bosan dan materi pembelajaran yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Ketidakmampuan seorang guru dalam mengelola penggunaan media pembelajaran akan menimbulkan proses belajar yang kaku juga monoton. Karena itu penggunaan sebuah media dalam sebuah pembelajaran di kelas sangat penting dan berpengaruh terhadap aktivitas juga hasil belajar siswa.

Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (soft ware) dan alat (hardware) untuk bermain yang membuat AUD mampu memperoleh

---

<sup>2</sup> Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak...*, h. 152.

pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Media yang biasa digunakan dalam PAUD adalah Alat Permainan Edukatif (APE). APE terbagi menjadi dua golongan yaitu: APE luar yang merupakan alat permainan yang disediakan di luar ruangan, (halaman atau taman), dan APE dalam yang disediakan untuk anak bermain di dalam ruangan.<sup>3</sup>

Pada umumnya media pembelajaran merupakan suatu perantara pesan yang digunakan untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran. (Emda, 2011) mengungkapkan peran media dalam proses pembelajaran antara lain :

1. Sebagai alat bantu belajar Media juga memberikan pengalaman yang nyata karena mengerahkan seluruh Indra serta akal pikirannya.
2. Sebagai alat komunikasi Media berguna untuk menyampaikan pesan terutama materi ajar yang diberikan guru kepada peserta didiknya
3. Sebagai alat untuk menemukan hal-hal yang baru. Hal ini bertujuan agar dapat memberikan stimulus kepada peserta didik dalam mengikuti pelajaran agar suasana menyenangkan. Untuk itu guru dituntut untuk dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif

---

<sup>3</sup> Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak...*, h. 152.

serta menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dengan tujuan agar anak tidak bosan.

Menurut Carl Rogers (Dinata, 2020) pengertian merdeka belajar merupakan hal yang sudah biasa terdengar pada yaitu sudah ada sejak 50 tahun yang lalu dimana pada umumnya sekolah bersifat terikat pada pendidikan tradisional dan resisten terhadap perubahan. Melalui kemerdekaan belajar ini merupakan salah satu langkah untuk menyelamatkan generasi muda.

Menurut menteri pendidikan Nadiem Makarim dalam (T. W. P. Prameswari, 2020) bahwa konsep merdeka belajar sangat sesuai dengan pembelajaran di taman kanak-kanak yaitu dengan mengedepankan kemauan anak serta memenuhi hak anak yaitu bermain. Oleh karena itu sebaiknya pendidikan anak usia dini dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi anak. Bukan tentang calistung saja namun kebutuhan tentang pendidikan yang diinginkan anak harus disesuaikan dan dilengkapi dengan bahan ajar atau menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dimulai dari lingkungan terdekat. Dalam pembelajaran guru menggunakan media konkret dan metode saintifik dimana anak diberikan kesempatan untuk

mengamati menanya menalar atau mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.

Anak usia dini pada hakekatnya anak yang memiliki karakteristik unik antara anak yang satu dengan yang lainnya berbeda sedangkan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan ini disebut masa golden age, (Sujiono, 2009). Anak usia dini juga dapat dimaknai dengan anak yang berusia 0 sampai 8 tahun yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Sedangkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam (Indonesia, 2006) tentang sistem pendidikan nasional anak usia dini adalah anak usia sejak lahir sampai dengan 6 tahun.

Saat melakukan aktivitas dan berinteraksi dengan orang lain anak usia dini memiliki sikap spontan. Sikap spontan ini tidak bisa disamakan dengan orang dewasa untuk itu orang dewasa tidak menyampaikan atau beritahu kepada anak secara langsung tentang perilaku perilaku yang diharapkan di masyarakat cukup dengan memberikan contoh tentang sikap-sikap yang baik dan membiasakan anak untuk bersikap baik dalam kehidupan sehari-hari dimanapun anak tersebut berada, oleh karena itu penanaman pendidikan



karakter dapat ditanamkan pada dunia pendidikan (Khaironi, 2017).

Karakteristik AUD sangat unik seperti rasa antusias yang tinggi, sehingga ingin tahu segala keberadaan dan proses selalu menjadi pertanyaan, seperti pertanyaan tentang hal-hal yang abstrak. Contohnya “dimana Allah umi?” dan lainnya. Sehingga dapat menyulitkan orang dewasa. Sifat eksploratif juga dimiliki AUD, seringnya melakukan atau mencoba sesuatu yang berulang pada kegiatan bermainnya sehingga dapat terbangun pengetahuan baru, serta tertanam nilai-nilai karakter yang baik.

AUD juga bersifat egosentris, memandang segala sesuatu hal dengan sudut pandang sendiri. Untuk itu anak memerlukan nasihat orang yang lebih tua darinya agar anak mampu mengolah pemikirannya sehingga selalu memiliki pemikiran yang positif sesuai aturan yang berlaku di sekolah maupun di masyarakat terutama di lingkungan tempat tinggalnya.

### **b) Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain:

- a. Pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal antara penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi dan lain-lain.

Menurut Karti dalam Hidayatullah menyebutkan ada beberapa fungsi dari media. Fungsi-fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik (penyajian yang hanya menggunakan kata lisan atau tulisan dari guru).

- b. Media dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dikarenakan:
  - a) objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film dan model.
  - b) objek yang terlalu kecil, dapat dibantu dengan timeapses atau high-speed photography.
  - c) kejadian atau peristiwa di masa lampau bisa ditampilkan lewat rekaman film, video, foto.
  - d) objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model diagram, dll.
  - e) Konsep yang terlalu luas, dapat disesuaikan dalam bentuk film, gambar, dll.
- c. Media dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan belajar karena:
  - a) Ada kegairahan belajar.
  - b) Mungkinkannya Interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
  - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman karena adanya perbedaan karakteristik pada siswa sehingga

media dapat memberikan keseragaman, persepsi dan memberikan pengalaman yang samaan.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkat proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, Interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan ke museum dan kebun binatang.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam pembelajaran adalah:

- a. Media pembelajaran dapat membantu seorang guru dalam memperjelas penyajian materi yang disampaikan.
- b. Media pembelajaran dapat menumbuhkan kegiatan aktivitas siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan dapat berinteraksi secara langsung dan konteks pembelajaran dapat mudah dipahami oleh siswa.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu.
- d. Memberikan pengalaman belajar siswa dengan lingkungannya secara langsung.
- e. Memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa pun berangsur-angsur memenuhi standar yang berlaku.

### **c) Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut Rudi Bertz yang dikutip oleh Hidayatullah dkk, ciri utama dari media dapat dikelompokkan menjadi tiga unsur pokok yaitu: suara, visual, dan gerak. Visual sendiri dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (Line graphic) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari

bentuk yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Di samping itu Bertz juga membedakan antara media sosial (telecommunication) dengan media rekam (recording) sehingga 7 (tujuh) klasifikasi media tersebut adalah:

- a. Media AUDIO-VISUAL-GERAK, yaitu jenis media yang paling lengkap dalam arti kegunaan segala kemampuan audio, gerak, visual, contohnya: TV Radio, rekaman, film TV.
- b. Media AUDIO-VISUAL-DIAM, yaitu jenis media kedua dari segi kelengkapan dari kemampuannya, kecuali penampilan gerak. Contohnya: film bersuara, rekaman still TV.
- c. Media AUDIO MEGRA, itu jenis media yang memiliki kemampuan untuk menampilkan suara disertai gerakan suara inier, jadi tidak menampilkan secara utuh suatu gerak yang nyata; contohnya: media bord dan telewriting.
- d. Media VISUAL-GERAK, yaitu jenis media yang memiliki kemampuan media golongan pertama, kecuali penampilan suara audio. contohnya: film bisu (silent film).

- e. MEDIA-VISUAL-DIAM, yaitu jenis media dengan kemampuan menyampaikan informasi secara visual, tetapi tidak bisa menyajikan suara maupun motion (gerak). Contohnya: facsimile, film cetak, film street, gambar, microform, video file.
- f. MEDIA AUDIO, yaitu jenis media yang menggunakan suara semata-mata contohnya: radio, telephone, audio tape.
- g. MEDIA CETAK, yaitu jenis media yang Mampu menampilkan informasi yang berupa alphanumeric dan simbol-simbol tertentu saja. Contohnya : teletype, punched paper tape, koran, dan lain-lain.

**d) Media Loose Parts**

Salah satu bentuk media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah loose parts. “Loose parts merupakan barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil proses bermainnya. Semuanya terjadi dalam konteks bermain, yang tentunya dilakukan anak dalam suasana riang dan gembira” Siantajani (2020:12).

Media pembelajaran berbasis *loose parts* merupakan salah satu media belajar yang memanfaatkan barang-barang yang sudah tidak terpakai untuk dimanfaatkan kembali menjadi media bermain dan belajar.

### 1) Sejarah Loose Parts

The Theory of Loose Parts diciptakan oleh sarjana arsitek Inggris Simon Nicholson pada tahun 1971, dia percaya bahwa LPP (Loose parts play) sangat penting untuk kreativitas dan pemikiran tingkat tinggi dan bahwa menggunakan LPP di usia dini membantu dengan berpikir kritis dan kreativitas di kemudian hari. Simon Nicolson menyatakan bahwa lingkungan adalah tempat interaktif bagi anak, dimana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang kreatif, dengan lingkungan yang terbuka maka interaksi anak dengan lingkungan akan memberikan kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak bisa menjadi penemu. Nicolson menggambarkan dengan Loose Parts, anak senang bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi senang.<sup>4</sup> Teori ini cocok dengan filosofi Reggio Emilia yang sering digunakan bersama di tempat penitipan

---

<sup>4</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, h. 12



anak. Kedua ide fokus pada open ended permainan yang mendukung imajinasi dan kreativitas juga sebagai memungkinkan anak-anak untuk bermain tanpa batasan atau diharapkan hasil. Dengan demikian, kedua kepercayaan itu berpusat pada anak dan fokus pada proses kreatif yang digunakan anak-anak untuk mencari suhu dan memahami dunia di sekitar mereka. Teori ini juga mendukung adanya teori humanistik oleh Carl Rogers. Keduanya mengemukakan hal yang sependapat, yaitu bahwa lingkungan bermain anak serta interaksi anak dengan lingkungan dapat memunculkan dan mengembangkan sifat kreatif anak yang kemudian dapat pula mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Menggunakan pembelajaran berbasis *Loose Parts* dapat memberikan pembelajaran fleksibel karena memberi kesempatan kepada semua anak-anak untuk bermain secara bebas bersama imajinasinya tanpa peran orang tua ataupun gurunya. Selain itu, *Loose Parts* dianggap sebagai obyek atau bahan pembelajaran yang bersifat terjangkau karena berasal dari bahan-bahan terbuka, dapat dipisah dan disusun menjadi satu, mudah dibawa, dapat diajarkan dan dipindah, fleksibel karena bisa digabungkan dengan bahan-bahan

lain, dan dapat berupa benda alam atau benda sintetik (Helista, 2019).

## 2) Pengertian *Loose Part*

*Loose Parts* dalam Bahasa Indonesia berarti material lepasan. *Loose Parts* digagas pertama kali oleh Nicholson, seorang pelukis dan pematung pada tahun 1971. Gagasan *Loose Parts* ini muncul untuk memberi kesempatan pada anak agar dapat menyalurkan kreativitas mereka menggunakan berbagai bahan di sekitar anak yang dapat dimanipulasi, dipindai, di rubah (Safitri & Lestarinigrum, 2021) dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahlan dan disatukan kembali dengan berbagai macam cara (Sumarseh, 2022) dan menambahkan tidak dapat ditebak akan dibuat menjadi benda apa (Nurjanah, 2020)

Pada dasarnya, bahan- bahan yang digunakan anak ketika bermain *loose parts* adalah bahan sederhana dan tidak berbiaya. Gull, et all. (2019) dalam (Siskawati & Herawati, 2021) mengatakan bahwa material *loose parts* dapat disediakan oleh guru dan orang tua dari lingkungan sekitar yang mudah didapat dan juga gratis. Puspita (2019) dalam (Qomariyah & Qalbi, 2021) mengatakan ada beberapa kriteria bahan yang dapat digunakan sebagai materi *loose*

*parts*, kriteria tersebut antara lain: *pertama*, benda tersebut adalah benda yang menarik minat anak. Benda tersebut bisa saja berwarna- warna yang mencolok atau berbentuk yang unik seperti daun- daun kering, batu atau kerang.

Kriteria yang kedua adalah terbuka. Maksud dari terbuka adalah, bahan-bahan tersebut dapat dimainkan tanpa batas dan bebas. Bahan tersebut dapat dipasangkan atau digabungkan dengan benda lain dan dapat dimainkan bebas sesuai dengan imajinasi anak.

Kriteria yang ketiga yaitu benda tersebut dapat digerakan dan dipindahkan. Anak dapat membawa benda tersebut dengan mudah kemana-mana.

Bahan material untuk bermain *loose parts*, dapat berasal dari mana saja. Shintajani mengatakan bahwa *loose parts* merupakan material bebas yang dapat ditemukan dimana saja. Benda tersebut dapat berupa benda alam seperti bunga dan daun benda hasil daur ulang seperti kertas bekas atau benda hasil produksi pabrik seperti botol atau plastic.

Lebih rinci lagi, Haughey (2017) menyebutkan bahwa ada 7 tipe dari *loose parts* yaitu: *satu*, bahan alam seperti tanah, batu, daun, pasir, kerrang, bulu ayam atau benda apapun yang didapat dari alam. *Dua*, benda yang berbahan plastic seperti pipa, botol, tutup botol, atau wadah

*tupperwere*. *Tiga*, benda yang terbuat dari logam seperti uang koin dan kunci. *Empat*, benda yang terbuat dari kayu dan bambu yang sudah tidak terpakai sendok es krim dan sumpit. *Lima*, benang dan kain seperti benang jahit, benang wol, pita atau potongan kain dari baju yang sudah tidak terpakai. *Enam*, benda yang berbahan kaca dan keramik seperti vas bunga atau manekin keramik dan *tujuh*, bekas kemasan seperti bungkus mie instant, bungkus permen atau bungkus kopi. Dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen *loose parts* ada disekitar lingkungan kita (Martiningsih et al., 2021).

Bermain *loose parts* terbukti berkaitan dengan meningkatnya kreativitas anak, mengembangkan berbagai perkembangan anak dan juga prestasi belajar anak di sekolah (Imamah & Muqowim, 2020; Lestari & Sriyanto, 2020; Sujarwati, 2020 dalam (Siskawati & Herawati, 2021). Kreativitas anak dapat meningkat karena ketika bermain *loose parts* anak akan mengeksplorasi semua ide- ide yang ada dalam dirinya dengan memanipulasi, merubah, menambahkan atau menggabungkan berbagai macam benda dengan berbagai macam cara menjadi sebuah benda yang tidak dapat diprediksi sebelumnya (Siantajani, 2020), dengan bermain seperti itu, anak juga belajar untuk berani

mengambil resiko, mengeksplorasi, diri anak terlibat aktif secara fisik dan motoric sehingga besar kemungkinan anak akan belajar menemukan sesuatu yang baru.

Selain kreatif, anak yang bermain *loose parts* juga akan mengembangkan kemampuan sosial dan Bahasa anak. Daly and Beloglovsky (2015) dalam (Sabrina, 2021) mengatakan bahwa dengan bermain *loose parts*, anak akan belajar bersikap kooperatif dan bekerja sama, khususnya ketika anak bermain di ruang terbuka dan umum seperti tempat bermain atau di sekolah. Anak akan melatih kemampuannya dalam berkomunikasi dan bernegosiasi dengan temannya ketika bermain bersama.

Dari teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain dengan *loose parts* adalah permainan yang mudah, murah dan memiliki banyak manfaat. Bermain dengan menggunakan *loose parts* disebut mudah karena bahannya dapat didapat dari lingkungan sekitar anak dan sekolah. Murah karena bahan- bahan yang dibutuhkan adalah bahan- bahan yang tidak perlu dibeli dan tersedia dimana saja, Meskipun mudah dan murah, bermain *loose parts* memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan kreativitas dan juga perkembangan sosial, Bahasa dan fisik anak.

Berbagai macam alasan yang dapat menjadi bukti

bahwa metode pembelajaran *loose part* mampu mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis pada anak (Muniroh Munawar 2019: 278), yaitu:

*Pertama*, membiasakan anak agar selalu bertanya dalam proses pembelajaran. Karena dengan anak bertanya menandakan bahwasanya anak ingin mengetahui sesuatu. Dengan begitu anak bisa di kategorikan sebagai anak yang mampu berfikir kritis.

*Kedua*, beragamnya bahan atau benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, diubah dan digabungkan kembali dengan menggunakan cara lain, serta kemungkinan cara menggunakannya dapat ditentukan oleh anak, sehingga mampu mengembangkan kreativitas anak.

*Ketiga*, membiarkan anak berimajinase dengan media atau permainan yang sudah di persiapkan guru dalam kelas, dengan begitu guru harus menjaga atau menghindari dari “kata salah” dengan guru mengatakan salah pada anak akan memotong imajinasi kreatif anak dalam mengeksplere berbagai ragam kegiatan pembelajaran *loose part*.

Beragamnya bahan mainan yang disediakan dalam pembelajaran *Loose Part* ini dapat melejitkan kreativitas anak dengan begitu anak bisa berkreasi sedemikian rupa dengan bahan-bahan yang disediakan dengan hal tersebut.

Menggunakan pembelajaran berbasis Loose part dapat memberikan pembelajaran fleksibel karena memberi kesempatan kepada semua anak-anak untuk bermain secara bebas yang mana peran orang tua atau guru tidak mendominasi saat anak bermain.

Dengan bermain bebas anak-anak akan mendapatkan berbagai macam permainan dan mampu menciptakan beragam pengalaman dalam bermain. Seperti yang dikemukakan oleh Nicholson dalam Alfirda Dewi Nugraheni (2019: 516) beliau percaya bahwa semua anak memiliki kreativitas dalam berfikir dan memiliki kemampuan atau keahlian dan kreativitas yang dapat digunakan untuk menghadapi dunia nyata di lingkungan anak. Pendapat Perignat & Katz-Buonincontro dalam (Siti Wahyuningsih, 2020: 299) Kreativitas dalam kelas contohnya pengembangan lingkungan yang mendukung dimana anak merasa terdorong untuk berpikir, bereksplorasi, bermain, mengamati, merefleksikan, dan mengajukan pertanyaan yang tidak biasa. Kreativitas belajar melalui contoh dan praktek langsung oleh karena itu guru bisa menjadi model perilaku yang kreatif dan mampu membangun kreatif pada diri siswa.

Dengan begitu selaras dengan pembelajaran *loose*

*part* menggunakan bahan-bahan daur ulang atau bahan yang ada di lingkungan sekitar anak untuk dijadikan media pembelajaran (Loose Part) dapat mengembangkan kreativitas dan berfikir kritis anak. Mulai dari bertanya, bercerita, mengevaluasi serta mencari tahu. Yang mana ciri-ciri anak berfikir kritis akan muncul kepermukaan dengan menggunakan media Loose Part.

Menurut (Puspita, 2019) mengemukakan bahwa loose part itu sebagai alat dan bahan dalam aktivitas kegiatan bermain, serta memiliki karakteristik loose parts sebagai alat dan bahan dalam kegiatan bermain, memiliki karakteristik sebagai berikut:

#### 1) Menarik

Loose part itu seperti halnya magnet bagi anak karena bagi anak hal tersebut memiliki rasa keingin tahuan dan ketertarikan satu sama lainnya. Objek seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, daun-daun kering, bahan-bahan alam yang lainnya yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar akan membuat anak menjadi tertantang sehingga anak akan berkresiasi dengan kemauan dirinya sendiri. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media loose parts yang menarik ini akan menumbuhkan rasa keingin tahuan anak terhadap media yang baru ia coba, sehingga disini akan meningkatkan rasa



keingin tahuannya terhadap sesuatu yang menarik baginya. Selain itu, karena mudah ditemukan maka anak akan menghargai bahan yang ada di lingkungan sekitar mereka.

## 2) Terbuka

Loose parts memungkinkan kegiatan main yang tanpa batas. Loose parts tidak hanya untuk menawarkan satu jenis mainan saja. Mengapa demikian? Karena tidak adanya suatu serangkaian arahan khusus untuk penggunaan media loose parts tersebut. Hasil dari penggunaan loose parts ini tidak tunggal, tetapi sangat bervariasi, tergantung pada kreativitas dan imajinasi anak yang berbeda-beda. Biasanya bahan media loose part ini bisa terbuat dari potongan kayu yang dapat dibuat menjadi rumah, kereta api, mobil-mobilan, jembatan dan sebagainya. Menurut (Yus, A., & Sari, W, W, 2020) mengemukakan bahwa ketika anak merancang dan membangun dengan balok atau menyatukan jalur kereta api, mereka bertindak sebagai insinyur. Ketika anak-anak membangun benteng dari salju, bantal, atau kardus, mereka sedang memecahkan masalah struktural. Disini anak dapat menuangkan ide dan gagasannya dalam berbagai bentuk karya, mereka bebas untuk menunjukkan kemampuannya dengan cara dirinya sendiri.

## 3) Dapat digerakan/dipindahkan

Media loose parts ini sangat mudah untuk dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat yang lainnya. Misalkan potongan kayu yang dapat dipindahkan ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan, atau dipindahkan ke tempat lain untuk membuat tangga. Sehingga anak dengan mudahnya akan memindahkan media tersebut dari tempat semula ke tempat yang lainnya dengan kemauan diri sendiri (Imamah, Z., & Muqowim, M, 2020).

Manfaat dan Makna (Value) Loose Parts dalam Proses Pembelajaran dan Perkembangan Anak Loose parts sudah pasti akan lebih dipilih dan disukai oleh anak karena menawarkan kesempatan untuk dimanipulasi sesuai keinginan anak. Apabila anak bermain dengan alat permainan yang jadi (toys), atau peralatan yang ada di taman bermain (playground), mereka akan merasa lebih cepat lelah, jenuh dan kehabisan ide permainan. Apabila anak sudah menguasai fungsi suatu permainan yang ada di taman bermain, misalnya menekan tombol untuk membuat gambar, menaiki tangga, maka mereka akan segera merasa bosan, dan harus mencari kegiatan main yang lainnya, karena tantangannya sudah tidak ada lagi. Dalam arti lain, ketertarikan terhadap sebuah alat main, tergantung dari banyaknya pilihan cara memainkannya. Berbeda dengan

ketika anak bermain dengan menggunakan loose parts, yang menawarkan pilihan main tanpa batas, dan mendorong anak untuk “mencipta” sesuai dengan ide, pikiran, gagasan atau imajinasinya (Puspita, 2019).

Menurut Sadiman (2011:7) dalam (Muryaningsih, 2021) mengungkapkan bahwa media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang minat belajar anak didik. (Arsyad, 2011) mengemukakan pengertian media yang berasal dari kata “medium” artinya “antara” Secara harfiah artinya “tengah”, perantara, atau pengantar”.

Secara umum makna media adalah semua alat bantu yang dapat mengantarkan informasi kepada penerima pesan. Sedangkan pendapat Smaldino (2005) dan (Muryaningsih, 2021) media merupakan alat komunikasi dan sumber informasi. Media memiliki peran dalam pembelajaran yaitu membantu anak didik dalam memahami konsep dasar pada materi serta hasil pengamatan dapat disimpulkan sendiri. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara

perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Pertama sekali loose part dikenalkan oleh Nicholson tahun 1971 (Nurjanah, 2020) loose part merupakan bahan yang mudah didapat dari sekitar lingkungannya dan dapat bereksplorasi membuat apa saja, membentuk sesuai keinginan anak sehingga anak bisa mengembangkan kreatifitasnya, kognitif, serta sosial emosionalnya. Sejalan dengan pendapat (Azizah et al., 2020) bahwa loose part adalah APE untuk anak usia dini seperti bahan-bahan yang dapat dipisahkan, digabungkan, digunakan atau dicampur bersama bahan yang lain. Pemanfaatan bahan-bahan loose part yang ada di sekitar lingkungan, maka tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar untuk media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Adapun jenis-jenis bahan loose part menurut (Haughey & Hill, 2017) dalam (Annisa & Febriastuti, 2021) terbagi menjadi 7, yaitu sebagai berikut :

1. Bahan alam

Bahan ini merupakan bahan alam yang dekat dengan anak atau sangat mudah ditemukan. Bahan ini dapat berupa: Stik, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, tanah, kerikil, kerang, serbuk Kayu, bambu, serbuk kayu, bunga, lumpur, pasir, biji karet.

## 2. Kayu

Kayu dapat berupa balok, papan, seruling, kursi, meja, kepingan puzzle, manik-manik kayu, bingkai kayu, jepitan kayu, potongan kayu, bilah bambu.

## 3. Plastik

Plastik dapat berupa botol plastik, sedotan, tutup botol, pipa, selang, corong, paralon, ember, rol rambut, kalung manik-manik, manik-manik plastik, cangkir plastik, pipa plastik.

## 4. Logam

Logam dalam hal ini bahan logam yang aman digunakan adalah garpu, sendok, magnet, manik-manik perak, penjepit rambut, tutup logam, plat nomor, knop pintu, uang koin, kunci, perkakas masak, drum.

## 5. Keramik

Bahan keramik yang bisa digunakan berupa botol kaca, kaca, gelas, manik-manik, kelereng, keramik, ubin, knop laci, vas kaca.

## 6. Pabrik

Dalam hal ini berkaitan dengan benang dan kain. Bahan ini dapat berupa benang, tali, bermacam Jenis Kain, karet, kapas, Pom-pom.

## 7. Kemasan (Packing)

Bahan bekas atau kemasan. *loose part* ini dapat berbentuk bungkus makanan, kardus, gulungan tisu, gulungan benang, karton wadah alas telur, kotak sereal, potongan kertas karton, kertas bekas pembungkus kado, semua kardus bekas kemasan.

Penggunaan bahan *loose part* dalam kegiatan pembelajaran ditaman kanak-kanak menurut (Beloglovsky & Daly, 2016) sangat mendukung untuk mengembangkan sosial emosional anak, motorik, kognitif, dan bahasa. *Kesatu*, Sosial emosional. Pada aspek sosial emosional ini mencakup aktualisasi diri, ilmu pengetahuan, mengatur diri, membangun harga diri dan ketrampilan sosial. *Kedua*, Motorik. Pada aspek motorik kasar, kemampuan motori halus dan koordinasi mata, tangan anak akan berkembang. *Ketiga*, kognitif atau intelektual ini mencakup kemampuan anak untuk memperkirakan, berfikir tingkat tinggi, mempertanyakan, dan menganalisis. Kemampuan kognitif akan muncul berbarengan dengan kebebasan anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Keempat, Bahasa. Pada aspek bahasa mencakup kosa kata, kemampuan berkomunikasi, dan fungsi bahasa. Aspek bahasa pada umumnya akan terlihat pada saat anak didik menyampaikan ide atau pendapatnya,

sesuai yang ingin disampaikan serta membuat perencanaan dengan teman sebaya.

### **3) Komponen *Loose Parts***

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa *Loose Parts* merupakan material di sekitar anak dengan berbagai komponen, baik berupa benda alami (batu, daun, pasir, dan lain-lain), sintetis (lego, puzzle, dan lain-lain) maupun bahan yang dapat di daur ulang (kardus, botol plastik, dan lain-lain). Sebagaimana yang dipaparkan oleh Maria Melia Rahardjo yang memaparkan bahwa *Loose Parts* memberikan kesempatan untuk anak menggunakan material yang alami, sintetis dan dapat di daur ulang.<sup>5</sup>

Komponen *Loose Parts* menurut Yuliati Sintiajani sangat bervariasi, meliputi bahan alam atau bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam (batu, daun, pasir, dan lain-lain), plastik (sedotan, botol plastik, tutup botol, dan lain-lain), logam (kaleng, sendok aluminium, dan lain-lain), kayu dan bambu (balok, kepingan puzzle, dan lain-lain), benang dan kain (aneka kain dan benang), kaca dan keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng, dan lain-lain), serta

---

<sup>5</sup> Maria Melita Rahardjo, "How To Use Loose Parts in STEAM", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, h. 312

bekas kemasan (kardus, gulungan benang, karton wadah telur, dan lain-lain).<sup>6</sup>

#### **4) Tahapan Pengelolaan Lingkungan Main Dengan Menggunakan *Loose Parts***

Pengelolaan Lingkungan Main dengan menggunakan Loose parts mengharuskan pendidik untuk memikirkan kemungkinan bagaimana seorang anak belajar serta mempertimbangkan bahan dan lingkungan seperti apa yang bisa digunakan anak pada saat bermain. Untuk itu tahapan yang perlu dilakukan pendidik dalam penataan looseparts adalah sebagai berikut:

##### **1. Perencanaan**

###### **a) Identifikasi Loose Parts**

Pendidik perlu mendata jenis looseparts apa saja yang dibutuhkan untuk anak. Jenis looseparts ini tentunya dapat disesuaikan dengan kemampuan dan tujuan yang ingin dicapai anak pada saat melakukan kegiatan main. Data kebutuhan ini dirinci sebagai bahan

---

<sup>6</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, h. 23



pertimbangan dalam rencana pengadaan looseparts dengan mempertimbangkan hal berikut:

- 1) Jumlah anak dalam kelompok usia
- 2) Kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan
- 3) Persiapan ruangan yang akan dijadikan tempat penyimpanan bahan main.

b) Pengadaan Loose parts

Pengadaan Loose parts dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1) *Mengumpulkan bahan yang sudah tidak terpakai*

Bahan main dapat juga diperoleh dari hasil mengumpulkan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar yang sudah tidak terpakai tetapi bersih, tidak berbahaya buat anak dan dapat dimanfaatkan sebagai bahan main seperti botol plastik, paralon, kayu, benang, golongan tisu dan jenis benda lainnya

2) *Membuat*

Pengadaan bahan main dapat juga dilakukan melalui kegiatan perancangan dan pembuatan yang disiapkan secara khusus oleh pendidik atau pengelola untuk kegiatan pembelajaran tertentu.

Misalnya guru dapat membuat playdough, ublek, cat dari tepung dan lain sebagainya.

3) *Memodifikasi*

Pengadaan bahan main adakalanya tidak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. oleh karena itu pendidik perlu modifikasi atau menyesuaikan dengan kebutuhan saat itu. contoh: botol bekas yang sudah dipotong untuk diambil atasnya atau bawahnya saja, dan sebagainya.

4) *Pembelian*

Pembelian merupakan suatu kegiatan pengadaan bahan main melalui transaksi pembelian. Untuk pembelian lembaga PAUD perlu menyediakan sejumlah dana. Apabila dana yang tersedia terbatas pendidik dapat memilih bahan main mana saja yang perlu dijadikan prioritas utama. Pembelian juga dapat dilakukan secara bertahap sesuai dengan kemampuan anggaran yang tersedia.

5) *Hibah/Sumbangan*

Penyediaan bahan main dapat juga diperoleh dari hadiah, hibah, pemberian ataupun sumbangan dari berbagai pihak bisa dari pemerintah, swasta ataupun

perorangan. Sumbangan atau bantuan yang diterima bisa saja tanpa diminta terlebih dahulu, namun ada juga yang dilakukan melalui permohonan atau permintaan kepada pihak terkait. Jika demikian pengelola atau guru harus aktif mencari berbagai informasi untuk memperoleh bantuan tersebut.

c) Penyimpanan dan pemeliharaan Loose parts

Pendidik perlu memilah dan membedakan bahan main mana yang perlu disimpan dan dipelihara dengan baik dengan jenis bahan main yang tidak perlu pemeliharaan. Untuk bahan yang perlu pemeliharaan dan penyimpanan perlu ditata dan disimpan teratur sesuai dengan jenisnya. Penyimpanan dan pemeliharaan Loose parts hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

(1) Diruang kelas

- Loose parts disimpan di tempat yang memenuhi syarat, tidak lembab, cukup ventilasi, dan diatur rapi dalam lemari alat atau rak alat.
- Perhatikan jenis-jenis bahan tersebut seperti buku dan kertas-kertas dalam lemari atau rak,

bahan lainnya disimpan di tingkat yang sesuai dan aman.

- Pemeliharaan bahan dari kayu dilakukan secara berkala dengan menyemprotkan obat anti serangga atau rayap, bisa juga dimeni, dicat, diplitur atau dipernis.
- Bahan yang terbuat dari plastik dilakukan dengan melindunginya dari benda panas, membersihkannya dengan alat pembersih yang lembut.
- Bahan di kain seperti boneka/pakaian dapat dicuci atau diganti apabila sudah kusam atau lusuh, ditempatkan dalam lemari tertutup, diberi kapur barus atau kamper.

## (2) Di luar ruangan

- Bahan/material ditempatkan pada tempat yang bebas banjir dan apabila ada kerusakan segera diperbaiki umpamanya ada bagian besi yang patah secepatnya dilas, bila catnya terkelupas segera dimeni/dicat dan pemberian pelumas secara rutin.

- Bak pasir hendaknya selalu bersih dari kotoran-kotoran dan ditutup, pasirnya selalu ditambah apabila diperlukan.
- Bak air hendaknya diperhatikan kebersihannya.
- Kereta dorong, otoped, mobil-mobilan harus ditempatkan pada tempat yang bebas banjir dan selalu diberi pelumas.

## 2. Pemanfaatan/ penggunaan Loose parts

Penggunaan bahan main atau loosepart yang sudah disiapkan guru akan bermakna untuk anak apabila guru mampu mengelola dan menatanya dengan baik, saat ini banyak sekali bahan main yang luput dari perhatian pendidik hal ini disebabkan pendidik tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan teknis untuk menggunakan bahan main tersebut. Untuk itu dalam penggunaan looseparts pendidik perlu memperhatikan tahapan-tahapan sebagai berikut:

### 1) Persiapan

- Mengatur ruangan, mana ruangan yang akan digunakan untuk Kegiatan pembukaan, inti (kegiatan bermain) dan penutup (kegiatan setelah

main). Dengan memperhatikan faktor keamanan, kesehatan dan kenyamanan.

- Menetapkan ruang mana saja yang memerlukan meja dan ruang mana saja yang memerlukan karpet.
- Jika ruangan cukup luas, ruangan dapat dibagi menjadi beberapa ruang bermain dengan menggunakan rak sebagai pembatas ruangan. Namun rak yang digunakan tidak menghalangi pandangan pendidik dan mengganggu arus kegiatan main.
- Menempatkan bahan main dalam wadah sesuai kelompok jenis Loose parts, yaitu: bahan alam, plastik, kayu/bambu, kaca/keramik, kain/benang, logam dan kemasan.
- Bahan main, alat dan perabotan ditata secara konsisten sehingga memudahkan anak untuk menemukan kebutuhannya dan mengembalikan ke tempat semula.
- Menyusun perencanaan pembelajaran (RPPM dan RPPH) yang mengacu kepada program semester yang sudah di susun oleh lembaga masing-masin.
- Menentukan kegiatan main selama satu minggu sesuai dengan tema yang akan dibahas, kegiatan

main yang dipilih dalam satu minggu minimal memuat 20 kegiatan main untuk 5 kali pertemuan, jadi dalam satu kali pertemuan pendidik menyiapkan minimal 4 kegiatan.

- Menyiapkan bahan Loose parts untuk di tata sesuai dengan kegiatan main yang akan dilaksanakan dihari itu.

## 2) Pelaksanaan

Penataan lingkungan main dapat disesuaikan dengan kegiatan main yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut:

- Siapkan ruangan yang akan digunakan anak untuk bermain.
- Tetapkan pojok atau sudut sebelah mana yang akan dijadikan tempat kegiatan main.
- Berikan alas pada sudut atau pojok yang akan digunakan tempat kegiatan main tersebut bisa dengan menggunakan kain, karpet, triplek atau bahan lain yang bisa digunakan sebagai alas.
- Ambil bahan lepasan atau Loose parts dengan berbagai jenis bahan main kemudian letakan dan tata pada alas tersebut.

- Apabila benda-benda yang akan digunakan bentuknya kecil gunakan wadah yang sesuai dengan banyaknya jenis bahan lepasan yang akan digunakan.
- Tatalah bahan tersebut semenarik mungkin sehingga anak tertarik untuk memainkannya
- Letakkan buku cerita atau gambar pada kegiatan main yang sudah ditata untuk memancing ide dan gagasan anak.
- Berikan nama kegiatan main dengan kalimat yang dapat mendorong anak untuk memainkannya sesuai dengan imajinasi dan gagasannya. Contoh: dapatkah membuat rumah dengan benda ini?, ayo kita buat kue ulang tahun, hiaslah wajahmu supaya lebih cantik, dan sebagainya.
- Persiapkan kalimat provokasi dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang dapat diajukan kepada anak sebagai dukungan main anak, agar anak terdorong dan terinspirasi untuk terus kreatif dalam ide-idenya. Contoh kalimat provokasi: apa yang ingin kamu buat dengan benda-benda ini?, apa yang kamu amati tentang....?, apa lagi yang ingin kamu tambahkan? Dan sebagainya?



- Setelah semuanya siap dan tertata dengan benar, pendidik bersiap untuk melakukan kegiatan pembelajaran.
- Penataan Loose parts ini sebaiknya di lakukan pendidik satu hari sebelum pendidik melakukan kegiatan pembelajaran.

### 5) Pentingnya *Loose Parts*

Material Loose Parts mencakup berbagai benda yang ada di sekitar anak dan memang mudah ditemukan. Namun banyak alasan yang mendasari pentingnya penggunaan Loose Parts bagi perkembangan anak usia dini. Secara garis besar, Loose Parts memberikan kesempatan lebih besar kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi. Anggard dalam Caileigh Flannigan memaparkan bahwa Loose Parts memberikan kebebasan kepada anak untuk dapat mengembangkan pengalaman bermain berdasarkan ide dan tujuan yang mereka miliki sendiri (*Loose Parts give children the freedom to develop their play experience based on their ideas and goals*).<sup>7</sup> Dengan bermain anak mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, baik

---

<sup>7</sup> Caileigh Flannigan dan Beverlie Dietze, "Children, Outdoor Play, and Loose Parts", *Journal of Childhood Studies*, Vol. 42, 2017, h. 54

sosial emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif.<sup>8</sup> Itu berarti anak melakukan permainan berdasarkan apa yang pernah mereka alami, sehingga mereka memiliki target tersendiri terhadap ide dan tujuan yang akan mereka capai dari permainan yang mereka lakukan.

Sejalan dengan hal tersebut, Maria Melita Rahardjo memaparkan bahwa Loose Parts menyediakan kesempatan yang sangat luar biasa bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka dengan menggunakan berbagai bahan atau material, baik yang alami, sintetis maupun yang dapat didaur ulang sehingga anak dapat memperoleh pengalamannya sendiri (*Provides exceptional opportunities for children to explore the world around them using natural, synthetic, and recyclable materials*).<sup>9</sup>

Selain itu, Yuliati juga menjelaskan beberapa alasan penggunaan Loose Parts sebagai pembelajaran anak seperti Loose Parts kaya dengan nutrisi sensorial yang mana anak-anak masih mengetahui berbagai hal secara konkret melalui

---

<sup>8</sup> Ade Holis, "Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini", Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol. 9, 2016, h. 26.

<sup>9</sup> Maria Melita Rahardjo, "How To Use Loose Parts in STEAM", Jurnal Pendidikan Usia Dini, h. 312

alat sensorinya, dapat digunakan sesuai dengan pilihan anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara sehingga mendorong daya berpikir anak, mendorong kreativitas dan imajinasi anak, mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi, dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak, dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak, serta dapat mendorong pembelajaran terbuka.<sup>10</sup>

#### **6) Tujuan Pembelajaran menggunakan *Loose Parts***

Tujuan pembelajaran loose part : Agar anak lebih kreatif karena secara kreatif dapat membongkar pasang bahan loose part yang disesuaikan dengan imajinasi nya. Anak juga dapat menggunakan barang-barang pribadi untuk berpartisipasi dalam perlindungan lingkungan, ketika anak memahami bahwa anak dapat mendaur ulang barang bekas dan menggunakannya sebagai mainan dan merakitnya secara kreatif agar berguna. *Loose part* juga membuat aktivitas bermain lebih bermakna dengan membuat Anda

---

<sup>10</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, h. 16-21

merasa sedang mencoba membuat karya baru dengan menggunakan berbagai bahan.

Haughey berpendapat bahwa ada tujuh jenis media dalam pembelajaran *loose part* yaitu : 1. bahan alam, 2. plastik, 3. logam, 4. kayu dan bambu, 5. benang dan kain, 6. kaca dan keramik, 7. limbah keemasan. Dan itu semua sangat mudah ditemukan di sekitar lingkungan kita.

## **7) Manfaat Penggunaan Loose Parts**

Selain itu pembelajaran menggunakan *loose part* juga memiliki beberapa manfaat yakni:

1. Mengembangkan Keterampilan Motorik: Anak menggunakan otot-otot nya ketika memegang dan mengambil benda kecil, ketika memindahkan serta memanipulasi material ke tempatnya (Motorik Halus). Lalu anak juga bisa mengangkat, menarik, mendorong, dan membawa loose part yang lebih berat ke posisi yang diinginkan (Motorik Kasar).

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak berdasarkan Permen No.137 tahun 2013 tentang standar PAUD

Aspek Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik halus Anak usia 5 – 6 tahun
	Menggambar usia seusia gagasannya
Motorik Halus	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
	Meniru bentuk
	Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar
	Menggunting sesuai dengan pola
	Mengeksplorasikan diri melalui gerakan menggambar secara

2. Mengembangkan Kecerdasan: menggunakan keterampilan berpikir kritis nya, memecahkan masalah terhadap masalah yang ia hadapi ketika sedang dalam pembelajaran loose part, berpikir abstrak, mengeksplorasi dengan mencoba-coba.

3. Mengasah Kreativitas: mereka akan menggunakan keterampilan merancang dan inovasi menemukan cara kreatif dan berbeda untuk menghasilkan suatu karya.
4. Pengembangan Keterampilan Sosial: mereka berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam merancang suatu inovasi untuk menghasilkan suatu karya yang menarik dan berbeda dari yang lainnya.

#### **8) Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan *Loose Parts***

*Loose part* juga memiliki kelebihan dan kekurangan, di antaranya:

- (1) Kelebihan: meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif untuk anak, anak-anak menjadi lebih aktif secara fisik, lebih murah dan lebih mudah di dapati, dorong anak untuk memecahkan masalah, temukan cara baru untuk melakukan sesuatu.
- (2) Kekurangan: tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal jika dilakukan tanpa persiapan yang matang, metode ini umumnya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang harus disiapkan secara baik. Oleh karena itu ketersediaan media bermain adalah syarat yang diterapkannya metode ini. Media pada ini bukan berbentuk barang namun bisa berbentuk banyak

sekali jenis permainan yang wajib dikuasai pengajar supaya pembelajaran berjalan dengan baik. Jika pengajar tidak menyediakan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai.

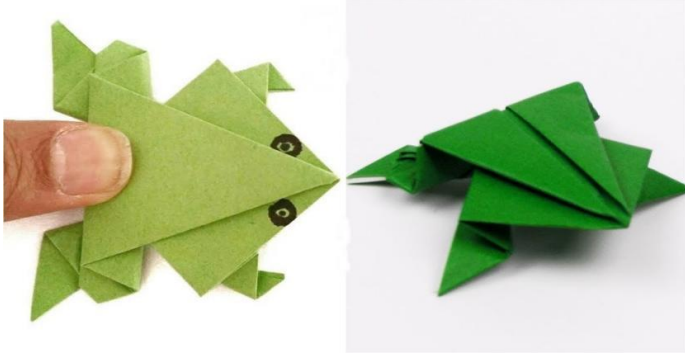
### 9) Beberapa Contoh Penggunaan Loose Part Menggunakan Barang-Barang Yang Berada di Sekitarnya

Berikut ini contoh-contoh gambar *loose part* sebagai media kreativitas anak usia dini:

1. Membuat mobil-mobilan dari kardus dengan bahan-bahan lain seperti kaleng bekas minuman dan tutup botol.



2. Membuat bentuk hewan (kodok) dari bahan kertas origami



3. Memanfaatkan ban yang sudah tidak terpakai sebagai pot untuk tanaman dengan dihias sehingga dapat menarik mata yang melihatnya.





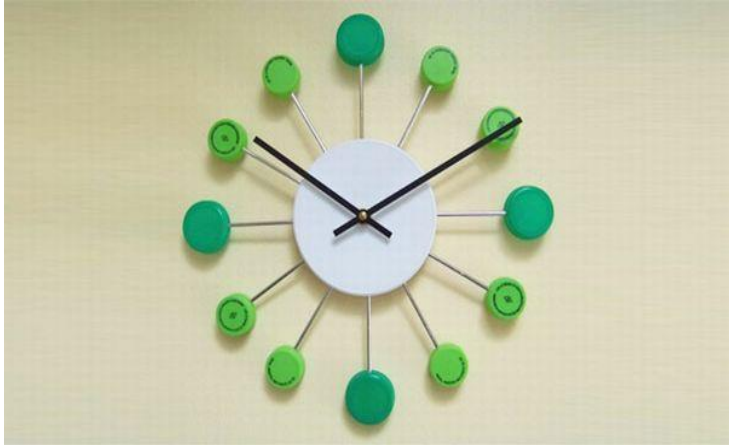
4. Membuat tempat pensil atau barang dengan menggunakan stik es krim.



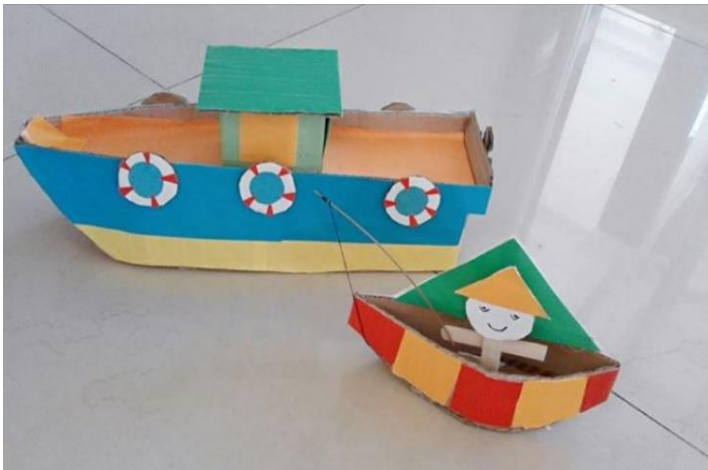
5. Membuat kerajinan tangan dari kacang hijau dan biji-bijian lain nya.



6. Membuat jam dinding yang terbuat dari tutup botol dengan beberapa stik kayu.



7. Membuat perahu yang terbuat dari kardus dan beberapa kertas karton



### e) Pengertian Pelatihan

Sikula yang dalam Mangkunegara (2012:50) mengatakan, "Pelatihan adalah suatu proses pendidikan jangka pendek yang mempergunakan prosedur sistematis dan terorganisir dimana pegawai non managerial mempelajari pengetahuan dan keterampilan teknis dalam tujuan terbatas.(Yulianti, 2015). Pelatihan berhubungan dengan menambah pengetahuan keterampilan dan kecakapan untuk melakukan pekerjaan tertentu. Istilah pelatihan ini digunakan untuk menunjukkan setiap proses keterampilan atau kecakapan dan kemampuan para pegawai, sehingga mereka lebih baik menyesuaikan dengan lingkungan kerja yang mereka geluti(Sunarsi, 2018). Pelatihan pada Guru RA, dapat diartikan sebagai sebuah proses jangka pendek dimana guru mempelajari atau menambah pengetahuan yang baru agar Guru dapat lebih menyesuaikan kemampuan dan keterampilannya dengan tuntutan pekerjaanya yaitu memberi pembelajaran untuk anak.

Dessler dalam (Barnawi & Muhammad, 2014) mengatakan bahwa pelatihan yang efektif harus mempertimbangkan aspek kognitif, psikomotorik dan afektik. Keefektifan pelatihan tersebut tidak lepas dari faktor-faktor ini. *Pertama*, analisis kebutuhan. Pelatihan yang

diselenggarakan sebaiknya adalah pelatihan yang dibutuhkan oleh peserta, khususnya pada pengabdian ini adalah pelatihan yang dibutuhkan oleh guru. *Kedua*, merancang instruksi. Dalam pelatihan yang diselenggarakan menggunakan praktek kerja langsung. *Ketiga*, melakukan validasi dan keempat, evaluasi dan tindak lanjut. Evaluasi dan tindak lanjut dilakukan setelah pelatihan dilakukan untuk mengetahui apakah pelatihan berjalan sesuai dengan rancangan dan mendapatkan tujuan akhir dari pelatihan tersebut dan bagaimana menindak lanjutinya.

#### **f) Observasi dan Evaluasi**

Observasi dilakukan pada guru-guru RA yang telah mengimplementasikan media pembelajaran *Loose Parts* dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Setelah itu guru memberi contoh cara membuat, cara penerapan, serta manfaat media pembelajaran dikelas. Beberapa kendala yang terjadi dilapangan selama observasi berlangsung adalah sebagian besar guru dalam membuat media pembelajaran *Loose Parts* adalah kurangnya penguasaan terhadap materi sehingga menyulitkan dalam penyusunan media pembelajaran. Menyusun media *Loose Parts* belum kreatif, sehingganya *Loose Parts* tidak terlihat menarik. Evaluasi dilakukan terhadap kemampuan guru dalam menyusun dan

mengimplementasikan media pembelajaran *Loose Parts* dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

**g) Refleksi**

Refleksi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan-kekurangan atau kelebihan-kelebihan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan atau pengembangan kegiatan-kegiatan berikutnya. Hasil refleksi adalah perlu dilakukan suatu upaya untuk membantu meningkatkan penguasaan guru terhadap media *Loose Parts*.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN PENGABDIAN**

Berikut ini secara spesifik bagaimana implementasi yang akan dilakukan untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini:

#### **A. Tahap Persiapan**

Sebelum pelaksanaan pengabdian, tim Menyusun beberapa program pelatihan sehingga setiap kegiatan yang dilakukan terlihat, terjadwal dan teraruh. Tahapan ini meliputi semua hal yang bersifat teknis, pengelolaan dan pembuatan jadwal

Pada tahap persiapan ini juga tim Menyusun modul pelatihan terkait pemanfaatan loose part dalam kegiatan pembelajaran bagi anak. Persiapan juga dilakukan dalam bentuk penyediaansarana dan prasarana untuk menunjang selama pelatihan berlangsung seperti tempat, alat dan bahan,

Teknis lain yang tidak lupa dilakukan adalah melakukan koordinasi dengan tim yang terlibat di lapangan diantaranya ketua PPG RA Se Kecamatan Pontang, izin peminjaman tempat dengan menyiapkan kelengkapan surat dan lain-lain.

## **B. Kegiatan Inti**

Pelaksanaan kegiatan pelatihan merupakan kegiatan inti dari semua perisapan yang dilakukan kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan, membuat, memanfaatkan dan mengaplikasikan loose part sebagai media pembelajaran bagi anak. Para guru yang terlibat merupakan semua guru RA se kecamatan Pontang. Pembuatan modul pelatihan menjadikan kegiatan pelatihan ini lebih mudah dipahami karena selain mendapatkan materi yang disampaikan oleh pemateri peserta juga dapat melihat tahapan, materi dan segala hal yang berkaitan dengan pelatihan teruma loose part ini pada modul tersebut.

Kegiatan pengabdian ini direncanakan akan di hadiri oleh kepala dinas UPT Pendidikan Kecamatan Pontang, pengawas, para kepala sekolah, dan para pengura RA di kecamatan Pontang, pelaitan ini menggunakan praktek langsung bagaimana memanaatkan loose part pada pembelajaran dan para tm pengabdian akan membingbing secara langsung kegiatan tersebut, bimbingan secara teori maupun praktek

Kegiatan ini diharapkan dapat dilakukan secara berkelanjutan sehingga pengetahuan dan kreativitas guru RA akan lebih meningkat dalam memanfaatkan media pembelajaran yang berada dilingkungannya.

### **C. Evaluasi dan Monitoring.**

Kegiatan monitoring dilakukan secara intensif oleh tim pelaksana pada setiap kegiatan berlangsung untuk memastikan agar semua pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan baik. Kegiatan Evaluasi diberikan sejalan dengan kegiatan monitoring, hal ini dimaksudkan jika terdapat beberapa kendala maka akan segera diselesaikan. Dalam melakukan evaluasi maka dibuat pedoman evaluasi yang mencantumkan uraian kegiatan, waktu, tempat kriteria, capaian indikator pada tujuan, target capaian kegiatan yang dapat menyatakan bahwa kegiatan ini berhasil.



## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Pelaksanaan Pendampingan**

Kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan pemanfaatan *Loose Part* yang dilaksanakan pada guru-guru RA Se KKM Pontang Kecamatan Pontang Serang Banten telah berlangsung dengan lancar dan baik. Terlihat dari animo guru untuk mengikuti pelatihan dan pendampingan sangat tinggi, terbukti dengan kehadiran para guru untuk mengikuti kegiatan pendampingan dan pelatihan mencapai 100%. Hal ini menindikasikan bahwa para guru mengambut positif kegiatan yang dilakukan sesuai dengan harapan sekolah, memiliki inovasi dan kreativitas para guru RA dalam mengembangkan media pembelajaran. Mereka sangat mengharapka adanya kegiatan-kegiatan yang sifatnya memberikan penyegaran bagi para guru di daerah. Baik terkait dengan media pembelajaran, metode mengajar ataupun pendalaman materi dan kurikulum.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam pelatihan dan pendampingan *Loose Part* ini adalah sebagai berikut (1) pembentukan kelompok guru RA dari setiap sekolah, (2) mengelompokkan media *Loose Part*, (3) mengelompokkan

media Loose Part yang akan dibuat sesuai dengan tema yang akan diangkat. Setelah pengelompokan dilakukan maka pelatihan dan pendampingan dilakukan, akan tetapi sebelum pendampingan dan pelatihan dilakukan para guru mendapatkan pengetahuan tentang *Loose Part* dari narasumber yang ada sekaligus menjadi pendamping dalam kegiatan ini.

Akhir dari pelatihan dan pendampingan pemanfaatan *Loose Part* ini, para guru memahami dan mengetahui pentingnya media pembelajaran sebagai upaya untuk memotivasi siswa dalam belajar selain itu media yang digunakan tidak harus produksi dari pabrik, media yang terbaru dan juga media yang biayanya yang cukup mahal. Melainkan media yang digunakan cukup bagus, inovatif, murah dapat dijangkau dan berasal dari lingkungan sekitar anak yang masih bisa dipakai.

Pelatihan dan pendampingan ini memotivasi guru untuk melakukan kegiatan yang bersifat inovasi dan kreatif, karena menghasilkan produk media yang bagus, murah dan layak pakai untuk pembelajaran anak RA atau PAUD.

## B. Praktik pembuatan media *Loose Parts*









### C. Refleksi Perubahan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru-guru RA Se KKM Pontang, Setelah mengikuti kegiatan PKM ini banyak sekali perubahan yang ada pada diri guru terutama tentang pembuatan media pembelajaran dari bahan bekas yang layak pakai seperti:

1. Dedaunan,
2. Botol
3. Kardus
4. Kerang
5. Ranting
6. Pasir
7. Sedotan

8. Tutup botol
9. Batu krikil
10. Stik es krim
11. Biji
12. Kulit kacang

Dari kegiatan ini muncul kesadaran pada diri guru untuk kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran.

Perubahan yang sangat dirasakan yaitu adanya semangat untuk menambah media pembelajaran yang inovatif tidak harus baru dan beli dari pabrik.

#### ***D. Follow Up***

Adanya tindak lanjut kegiatan PKM ini untuk selalu memberi semangat dan memotivasi kepada dewan guru, untuk berinovasi dan kreatif untuk menambah semangat belajar siswa.

Diperlukan pendampingan dari Universitas Islam Negeri khususnya Pendidikan Islam Anak Usia Dini dalam melakukan beberapa kegiatan yang disuport dengan adanya bantuan anggaran kegiatan agar kegiatan dapat berjalan dengan maksimal. Jika ada pendampingan maka akan sangat membantu bagi guru pada umumnya dan guru RA Se KKM Pontang

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Pembelajaran pada dasarnya memerlukan optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Karena kenyataan yang didapatkan dari lapangan bahwa pembelajaran tematik memerlukan keterpaduan materi dan berbagai mata pelajaran yang memiliki keterkaitan. Media adalah kata jamak dari medium yang dalam arti umum dipakai untuk menunjukkan alat komunikasi. Istilah ini menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima.

Perkembangan zaman sekarang menuntut setiap manusia untuk selalu berbenah mengikuti perubahan dalam semua aspek kehidupan, tidak terkecuali. Perubahan zaman ini juga berdampak pada perkembangan dalam bidang pendidikan. Peserta didik dan guru dituntut untuk semakin kritis, inovatif, dan kreatif. Bagi pendidik anak usia dini juga merasakan suatu kemudahan ketika dengan menggunakan media loose parts ini , karena guru tidak merasakan kesulitan mencari bahan dan tidak memerlukan biaya.



Dengan menggunakan media loose parts atau bahan lepasan yang ada dirumah akan memunculkan kreatifitas anak dan meningkatkan motivasi belajar anak selama masa pandemi. Dan rasa ingin tahu anak akan muncul dari anak, rasa ingin tahu anak merupakan unsur yang penting untuk membentuk kemampuan berfikir inkuiri, dan mengajarkan anak untuk bertanya, anak juga dapat memecahkan masalah dan mengambil resiko, selain kemampuan fisik, pada saat anak aktif mencari benda-benda yang diperlukan ataupun berkreasi dengan jari-jari tangannya untuk menciptakan sesuatu.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut *Stepping Stone School Loose Parts* adalah bahan yang dapat digerakkan, digabungkan, direformasi, dirancang, dan dirancang ulang dalam sejumlah cara yang berbeda) mereka lebih cenderung untuk secara kreatif terlibat dengan materi-materi dan lingkungan. *Loose part* juga berkaitan dengan kreativitas dan berfikir kritisnya, karena dalam penggunaan loose part ini anak akan di asah kreativitas melalui ide-ide yang ada di dalam imajinasi nya terhadap barang-barang yang tak terpakai yang ia lihat di sekitarnya.

## B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam kegiatan pendampingan ini, beberapa saran yang bisa disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Para guru RA dalam melaksanakan kegiatan penggunaan *Loose Parts*, lebih variatif.
2. Para guru RA agar senantiasa dapat mengembangkan pembelajaran yang inovatif selain menggunakan media pembelajaran *Loose Parts*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barnawi, & Muhammad, A. (2014). *Kinerja Guru Profesional: Instrumen Pembinaan, Peningkatan dan Penilaian*. AR-Ruzz Media.
- Martiningsih, E., Widiatsih, A., & Kustiyowati. (2021). Implementasi Kegiatan Kolase Dengan Media Loose Part Untuk Mengembangkan Sosial Implementation of Collage Activities With Loose Part Media To Develop Social Emotionals for. *Juournal of Education Technology and Inivation*, 4(2).
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1(1), 19–31.
- Qomariyah, N., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Penggunaan Media Loose Parts di Desa Bukit Harapan. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(1), 47–52.  
<https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>
- Sabrina, M. (2021). *Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak di Kelompok B2 Bina*

*Anak Bangsa Palu*. 19.

- Safitri, D., & Lestarinigrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Sarang Seratus Aksara.
- Siskawati & Herawati. (2021). Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41–47. <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i2.4629>
- Sumarseh, D. E. (2022). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHAN LOOSE PART IN DOOR UNTUK MEMBANGUN MERDEKA BELAJAR ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5, 65–75.
- Sunarsi, D. (2018). Pengaruh Rekrutmen, Seleksi Dan Pelatihan Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan. *Jurnal KREATIF : Pemasaran, Sumberdaya Manusia Dan Keuangan*, 6(1), 14–31.
- Yulianti, E. (2015). Pengaruh Pelatihan Terhadap Kinerja Karyawan Grand Fatma Hotel Di Tenggara Kutai. *EJournal Administrasi Bisnis*, 3(4), 900–910.

- Martiningsih, E., Widiatsih, A., & Kustiyowati. (2021). Implementasi Kegiatan Kolase Dengan Media Loose Part Untuk Mengembangkan Sosial Implementation of Collage Activities With Loose Part Media To Develop Social Emotionals for. *Juournal of Education Technology and Inivation*, 4(2).
- Sumarseh, D. E. (2022). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHAN LOOSE PART IN DOOR UNTUK MEMBANGUN MERDEKA BELAJAR ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5, 65–75.
- Sunarsi, D. (2018). Pengaruh Rekrutmen, Seleksi Dan Pelatihan Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan. *Jurnal KREATIF : Pemasaran, Sumberdaya Manusia Dan Keuangan*, 6(1), 14–31. [openjournal.unpam.ac.id](http://openjournal.unpam.ac.id)
- Yulianti, E. (2015). Pengaruh Pelatihan Terhadap Kinerja Karyawan Grand Fatma Hotel Di Tenggara Kutai. *EJournal Administrasi Bisnis*, 3(4), 900–910. [https://www.academia.edu/download/55620924/jurnal\\_5\\_GOOD.pdf](https://www.academia.edu/download/55620924/jurnal_5_GOOD.pdf)