



Efektivitas Media *Loose Parts* di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah

Siskawati* & Herawati

Pendidikan Masyarakat, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

*sisqha3@gmail.com

Abstrack

Loose parts media are removable objects that can be used as a media for constructive play by combining, making arrangements, assembling, and so on according to children's wishes to optimize development, one of which is creativity. This study aims to determine the effectiveness of the use of loose parts media during the Learning from Home (BDR) period for group A children at PAUD Tahfidz Al-Hasan Ciampea. The research data were collected using interview and observation instruments. The results showed that the use of loose parts media during the Learning from Home (BDR) period was quite effective in increasing the creativity of early childhood. The use of loose parts media during the Learning from Home (BDR) period can improve children's creativity, cooperative attitude, socialization and communication skills and can also develop optimally. In addition, loose parts media is quite effective in assisting teachers in providing material to children and can make it easier for parents to accompany children during the Learning from Home (BDR) period. Besides being able to improve student learning outcomes, loose parts media are also easy to find in the environment around the child's residence without spending money.

Keywords: *Loose Parts, Student Creativity, BDR.*

Abstrak

Media *loose parts* merupakan benda-benda lepasan yang dapat digunakan sebagai media permainan konstruktif dengan mengombinasi, membuat susunan, merakit, dan lain sebagainya sesuai dengan keinginan anak untuk mengoptimalkan perkembangan salah satunya kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *loose parts* selama masa Belajar Dari Rumah (BDR) pada anak kelompok A di PAUD Tahfidz Al-Hasan Ciampea. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan instrumen wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penggunaan media *loose parts* selama masa Belajar Dari Rumah (BDR) cukup efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penggunaan media *loose parts* pada masa Belajar Dari Rumah (BDR) dapat meningkatkan kreativitas, sikap *kooperatif*, sosialisasi dan keterampilan komunikasi anak secara optimal. Selain itu, media *loose parts* cukup efektif membantu guru dalam memberikan materi kepada anak dan dapat mempermudah orang tua dalam mendampingi anak-anak selama masa Belajar Dari Rumah (BDR). Selain dapat meningkatkan capaian hasil pembelajaran siswa, media *loose parts* juga mudah ditemukan dilingkungan sekitar tempat tinggal anak tanpa mengeluarkan biaya.

Kata Kunci : Loose Parts, Kreativitas Siswa, BDR

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling terdampak karena adanya pandemi Covid-19 di Indonesia. Seluruh sekolah mulai dari PAUD sampai perguruan tinggi harus ditutup sementara sebagai upaya pencegahan penyebaran COVID-19. Kebijakan tersebut memberikan masalah tersendiri khususnya bagi satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), karena pembelajaran *online* dirasa kurang efektif sehingga menimbulkan berbagai kendala.

Beberapa kendala yang timbul dari pelaksanaan pembelajaran *online* di antaranya: guru kesulitan dalam mengelola pembelajaran *online*, kegiatan pembelajaran yang dilakukan cenderung fokus pada penuntasan kurikulum, tidak semua orang tua memiliki kemampuan untuk mendampingi anak belajar dari rumah, dan ada orang tua yang harus bekerja sehingga tidak dapat mendampingi anak belajar dari rumah. Hal tersebut berdampak pada penurunan capaian pembelajaran anak.

Pembelajaran anak usia dini menggunakan pendekatan bermain sambil belajar, dengan bermain anak dapat mengenali dirinya sendiri dan lingkungannya. Salah satu prinsip yang harus diperhatikan dalam pembelajaran anak usia dini adalah anak berpikir melalui benda konkret.

Pada masa Belajar Dari Rumah (BDR), gadget dan lembar kerja digunakan sebagai media belajar anak. Hal ini cenderung menimbulkan masalah baru dan dampak negatif bagi kesehatan anak karena penggunaan gadget yang terlalu sering dan dapat meningkatkan stres dan jenuh karena tidak sesuai dengan cara belajarnya.

Ketika pembelajaran di rumah tidak semua orang tua mampu memanfaatkan dan menggunakan APE yang dibutuhkan sesuai materi pembelajaran. Sehingga penggunaan APE menjadi kendala tersendiri bagi lembaga karena tidak semua anak memiliki alat permainan yang memadai. Untuk menjawab permasalahan ini penggunaan media *loose parts* dirasa cukup efektif untuk dijadikan media pembelajaran anak usia dini. Media *loose parts* berupa barang-barang bekas yang membantu anak menjadi lebih kreatif dalam pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada anak usia dini (Imamah & Muqowim, 2020; Lestari & Sriyanto, 2020; Sujarwati, 2020). Namun belum ada penelitian mengenai hal tersebut pada masa Belajar Dari Rumah.

Karena itu, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *loose parts* selama masa Belajar Dari Rumah (BDR) pada anak kelompok A di PAUD Tahfidz Al-hasan Ciampea. Melalui penelitian penggunaan media *loose parts* ini, maka diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada anak usia dini selama masa Belajar Dari Rumah (BDR).

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik *interview* dan observasi (Sugiyono, 2016). Penelitian yang dilakukan selama 3 minggu, melalui 2 tahap di lembaga PAUD Tahfidz Al-hasan yang berlokasi di Kecamatan Ciampea.

Tahap pertama, pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik *interview*, dengan responden guru kelas dan orang tua kelompok A di PAUD Tahfidz Al-Hasan, dalam *interview* ini kami memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan media *loose parts* selama masa Belajar Dari Rumah (BDR) dengan jawaban berupa opini responden. Tahap kedua yaitu teknik observasi, dengan teknik ini kami dapat mengamati proses pembelajaran anak menggunakan media *loose parts* secara langsung.

Perlu diketahui bahwa selama masa Belajar Dari Rumah (BDR), PAUD Tahfidz Al-Hasan melakukan kegiatan *home visit* dalam rangka mendampingi orang tua ketika BDR berlangsung.

III. Hasil Dan Pembahasan

A. Temuan Penelitian

Adam (2015) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sedangkan menurut Tafonao (2018) media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar.

Selanjutnya menurut Zaman mengungkapkan bahwa seorang guru saat menyampaikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan (Hasjiandito dkk., 2016).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menunjang kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik.

PAUD Tahfidz Al-Hasan menggunakan media *loose parts* pada saat kegiatan *home visit* berlangsung dalam rangka mendampingi orang tua ketika BDR. Pelaksanaan dilakukan disalah satu rumah siswa kelompok A yang berjumlah 4 orang.



Gambar 1. Kegiatan Main Menggunakan Media *Loose Parts*.

Teori *loose parts* dikembangkan pertama kali oleh Nicholson pada tahun 1971 yang merupakan pemberian kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas melalui penggunaan material yang dapat dimanipulasi, diubah, dan dibuat sendiri (Gull dkk., 2019).

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.

Menurut Nurjanah (2021), *loose parts* merupakan benda-benda lepasan yang dapat digunakan sebagai media permainan konstruktif dengan mengombinasi, membuat susunan, merakit, dan lain sebagainya sesuai dengan keinginan anak untuk mengoptimalkan perkembangan salah satunya kreativitas.

Berdasarkan hasil wawancara kedua responden pada tahap pertama bahwa pengadaan bahan-bahan media *loose parts* diperoleh dari sekitar lingkungan rumah anak tanpa memerlukan biaya. Sebagian anak sudah mampu menggunakan media *loose parts* tanpa dibantu sesuai dengan arahan orang tua dan guru, namun sebagian yang lain masih perlu dibantu. Dalam proses pembelajarannya anak menjadi lebih aktif karena anak diberi kebebasan dalam menentukan kegiatan main yang diinginkannya.

Menurut kedua responden dengan menggunakan media ini anak dapat menentukan akan membuat apa, menggunakan bahan yang mana dan bagaimana cara membuatnya semua dilakukan sesuai imajinasinya sendiri. Untuk kegiatan tertentu anak dapat bekerja sama membuat hasil karya dengan temannya sehingga kemampuan komunikasinya pun ikut berkembang dan capaian hasil pembelajarannya dapat maksimal.

Pada tahap kedua, peneliti menggunakan teknik observasi sehingga dapat mengamati proses pembelajaran secara langsung. Adapun aspek yang diamati yaitu antusias dan minat anak terhadap media *loose parts*, keterampilan dan keaktifan anak saat proses

pembelajaran, serta capaian hasil pembelajaran anak seperti kreativitas, sikap kooperatif, sosialisasi, kemampuan komunikasi dan hasil karya anak.



Gambar 2. Ananda Aida Saat Proses Pembelajaran

Penilaian yang dilakukan menggunakan kategori SB = Sangat Baik (jika anak menyukai media pembelajaran menggunakan *loose parts*), B = Baik ((jika anak menyukai media pembelajaran menggunakan *loose parts*, tapi masih harus diarahkan) dan C = Cukup (jika anak kurang menyukai media pembelajaran menggunakan *loose parts*).

Tabel 1 Proses Pembelajaran Menggunakan Media *Loose Parts*.

No.	Indikator	Aspek yang diamati	Penilaian			
1.	Respons anak terhadap media <i>loose parts</i> .	• Antusias anak sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.	SB	C	SB	B
		• Minat anak terhadap kegiatan pembelajaran.	SB	B	SB	SB
2.	Aktivitas pembelajaran	• Keterampilan anak menggunakan media <i>loose parts</i>	SB	B	SB	SB
		• Keaktifan anak saat melakukan pembelajaran.	SB	C	SB	B
3.	Hasil belajar	• Kreativitas anak dalam menggunakan media <i>loose parts</i> .	SB	B	B	B
		• Sikap kooperatif anak saat kegiatan pembelajaran.	SB	C	SB	B
		• Sosialisasi anak saat kegiatan pembelajaran.	SB	C	B	B
		• Kemampuan komunikasi anak saat berinteraksi dengan temannya.	B	C	B	B
		• Hasil karya apa yang dapat dibuat oleh anak menggunakan media <i>loose parts</i> ?	SB	B	SB	SB

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru dan orang tua kelompok A, penggunaan media *loose parts* selama masa Belajar Dari Rumah (BDR) dapat membantu anak dalam menuangkan kreativitasnya melalui kegiatan main yang disediakan oleh orang tua dan guru. Kegiatan main yang beragam membuat anak menjadi lebih aktif saat proses

pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *loose parts* juga membantu orang tua dan guru dalam meningkatkan sikap kooperatif, sosialisasi dan keterampilan komunikasi anak.

Dari hasil observasi dapat dilihat bahwa sebagian besar peserta didik memiliki antusias yang tinggi terhadap media *loose parts* karena anak dapat memilih kegiatan main sesuai dengan minatnya. Mereka cukup terampil dan aktif saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga sikap kooperatif, sosialisasi dan keterampilan komunikasi anak berkembang dengan baik. Anak juga mampu menghasilkan karya sesuai dengan kreativitasnya.

Adapun hasil karya yang dibuat sesuai dengan kegiatan yang ada di dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), yaitu membuat alat musik dari botol bekas yang diisi batu kerikil, kancing berukuran besar, kancing berukuran kecil atau dapat menggunakan beras. Kegiatan lain, yaitu mencap gambar donat menggunakan selubung benang dan cat air.

IV. Kesimpulan

Media *loose parts* cukup efektif membantu guru dalam memberikan materi kepada anak dan dapat mempermudah orang tua dalam mendampingi anak-anak selama masa Belajar Dari Rumah (BDR). Selain dapat meningkatkan capaian hasil pembelajaran siswa, media *loose parts* juga mudah ditemukan dilingkungan sekitar tempat tinggal anak tanpa mengeluarkan biaya. Penggunaan media *loose parts* pada masa Belajar Dari Rumah (BDR) dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan anak. Selain itu, sikap *kooperatif*, sosialisasi dan keterampilan komunikasi anak juga dapat berkembang dengan optimal.

V. Daftar Pustaka

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Gull, C., Bogunovich, J., Goldstein, S. L., & Rosengarten, T. (2019). Definitions of Loose Parts in Early Childhood Outdoor Classrooms: A Scoping Review. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(3), 37–52.
- Hasjiandito, A., Adiarti, W., & Wantoro, W. (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Tema Agama Di Kb-tk Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 33(1), 7–12.
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 263–278. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Lestari, P., & Sriyanto, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Kreasi Loose Part. *Al-Lubab: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Keagamaan Islam*, 6(2), 86–111.

- Nurjanah, N. E. (2021). Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 5(1), 19–31.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Sujarwati, N. (2020). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun Siswa TK ABA III di Desa. SEMBORO KEC. SEMBORO KAB. JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019-2020*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.