

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting untuk anak sudah mulai disadari oleh orang tua, pendidikan yang berfokus kepada merangsang atau menstimulus beberapa aspek perkembangan anak, salah satunya pada pendidikan anak usia dini. Tetapi, masih ada beberapa lembaga PAUD yang tidak mengikuti bagaimana seharusnya pendidikan yang diajarkan kepada anak usia dini. Seperti yang kita ketahui usia anak itu adalah usia dimana masa yang tepat untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan, dimana masa itu adalah masanya anak untuk bermain, tetapi bermain seraya belajar. Tetapi hal tersebut tidak terjadi sesuai dengan yang diinginkan. Anak dituntut untuk bisa membaca, menulis dan berhitung yang dapat mengakibatkan anak mudah bosan dalam belajar, dimana seharusnya anak menikmati dunia bermainnya tetapi tidak dapat mereka nikmati.

Tidak tahu mengapa fenomena seperti ini terjadi, ada beberapa faktor yang mempengaruhi salah satunya yaitu tekat orang tua yang menginginkan anaknya untuk langsung fasah dalam membaca, menghitung dan menulis. Kemudian, karena disekolah dasar masih banyak yang mengikut sertakan tes calistung sebagai syarat lulusnya anak masuk di sekolah dasar.¹ Sehingga menyebabkan PAUD yang semestinya tempat anak bermain sambil belajar

¹ M Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasinya* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup, 2014), h. 30

menjadi hilang dan beberapa aspek perkembangan susah untuk di stimulus secara maksimal. Dari fenomena seperti ini, yang harus dilakukan orang tua adalah lebih memahami lagi dengan apa anak belajar, dimana dalam belajarnya itu anak tidak gampang bosan dan anak juga bisa merasakan dunia bermainnya. Kemudian orang tua juga harus bijak dalam memilih dimana PAUD yang dapat menstimulus aspek perkembangan anak, yang mampu menciptakan media bahan ajar yang baik untuk anak. Salah satunya yaitu media *loose parts*, dimana melalui media *loose parts* ini akan membuat anak tidak akan bosan dalam bermain sambil belajar.

Media *loose parts* adalah media yang bahan-bahannya itu dapat di lepas, disatukan kembali, dirancang ulang, di pindahkan, dibawa, dan dapat dimainkan dengan berbagai cara. *loose parts* dapat menstimulus aspek perkembangan anak melalui pembelajaran yang akan membuat anak berkreasi tanpa batas pada saat pembelajaran tersebut.²

Bahan lepasan yang bisa didapat dari lingkungan sekitar PAUD seperti ranting, daun, bebatuan, sedotan, dan bahan lainnya dalam menciptakan bahan ajar untuk anak. Bahan ajar ini disebut dengan *loose parts*. Keunggulan dari bahan ajar ini adalah selain bahannya yang mudah ditemukan guru pun juga hemat biaya karena hanya memanfaatkan bahan disekitar lingkungan PAUD. Selain itu anak juga mampu berkreasi dengan bahan yang telah disediakan oleh guru dan mampu berimajinasi sesuai minat bakatnya, dan juga sesuai dengan tema pembelajaran yang ada di buku

² Betty Yulia Wulansari, Muhibbuddin Fadhli, and Sutrisno, *Steam Kreatif: Pembelajaran Berbasis Alam Menggunakan Natural Loose parts* (Jawa Timur: Academia Publication, 2021), h.

panduan. Dari bahannya yang bisa dipindahkan, dilepas, di bongkar pasang, mudah dibawa, di gabungkan, dirancang ulang dan dapat dimainkan dengan berbagai cara dapat membuat anak tidak akan habis-habisnya dalam melakukan permainan sambil belajar ini.

Dalam al-Qur'an Allah berfirman tentang media pembelajaran dalam QS. Al-Alaq ayat 3-4 yang berbunyi:

إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾

Kata *al-qalam* dalam ayat tersebut berarti suatu alat yang digunakan dalam belajar untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Bahan ajar termasuk dalam *al-qalam* karena bahan ajar merupakan suatu alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat mempermudah jalannya pembelajaran. Jadi, dari ayat tersebut sudah jelas bahwa bahan ajar dalam proses pembelajaran itu sangat penting guna terwujudnya proses belajar yang efektif.

Melalui bahan *loose parts* anak-anak akan menjadi kreatif karena dalam melakukan kegiatan belajar sambil bermain ini anak bebas berkreasi membongkar pasang bahan *loose parts* yang disediakan sesuai dengan imajinasi dan minat bakat mereka. Selain itu, anak-anak akan memahami bahwa barang-barang bekas yang berada di sekitar lingkungan itu dapat digunakan kembali dan di daur ulang. Anak-anak akan memanfaatkan barang bekas tersebut untuk bahan anak bermain, dan anak bebas berkreasi menggunakannya dan ingin membuat apa saja sesuai dengan kebiasaan nya.

Melalui *loose parts* ini tanpa sadar dapat menstimulus aspek perkembangan anak.

Melalui *loose parts* anak akan penasaran dan merasa tertantang untuk menciptakan suatu hal baru dari bahan yang telah disediakan, sehingga kegiatan belajar sambil bermain anak menjadi lebih efektif. Maka dari itu, orang tua atau guru harus bisa menyediakan bahan ajar dan alat permainan yang beragam agar mampu menstimulus beberapa aspek perkembangan anak, dan menumbuhkan rasa menghargai dan mencintai lingkungan di diri anak.³

Berdasarkan observasi awal, peneliti melakukan observasi ke PAUD Anggun dan menemukan hal baru disana. PAUD Anggun memiliki cara belajar yang unik, dan berbeda dari PAUD lainnya yang berada di kecamatan Aluh-Aluh. Para guru dalam menciptakan bahan ajar memanfaatkan bahan-bahan bekas atau bahan-bahan lepasan dilingkungan sekitaran PAUD, bahan ajar ini disebut dengan *loose parts*. Anak-anak sedang melakukan kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan bahan *loose parts*; seperti sedotan, daun, ranting, bebatuan dan bahan bekas lainnya. Anak-anak terlihat merasa senang ketika melakukan kegiatan belajar sambil bermain menggunakan *loose parts* ini. Anak-anak berkreasi, berimajinasi dalam melakukannya sesuai dengan kebiasaan atau minat dan bakat mereka masing-masing. Guru hanya menyiapkan bahan-bahannya, yang bahannya itu bisa didapat para guru dari lingkungan sekitar. Sedangkan anak-anak diberi

³ Siti Rohmatun et al., "Penerapan Loose parts Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Selama Belajar Dari Rumah," *Journal of Education and Teaching (JET)* 2, no. 2 (2021). h. 131

kebebasan untuk melakukannya sesuai minatnya, tetapi tetap sesuai dengan buku panduan dan tema pembelajaran pada hari itu.

Kemudian, peneliti melakukan wawancara kepada ibu pengelola PAUD Anggun, beliau menjelaskan bagaimana awal cerita hingga diterapkannya media *loose parts* ini di PAUD beliau. *loose parts* ini sudah diterapkan sejak tahun 2019, pada saat pandemi covid-19 muncul. Pada saat itu pengelola dan guru lainnya bingung bagaimana caranya walaupun BDR tetapi anak didik tetap mendapatkan pengajaran. Sedangkan jika melalui gadget para orang tua masih banyak yang belum mempunyai gadget, maka diterapkannya *loose parts* ini sejak itu. Cara pengelola dan guru memberi arahan kepada orang tua adalah orang tua hadir ke sekolah setiap satu kali dalam seminggu, kemudian guru memberi arahan kepada orangtua bagaimana agar anak tetap belajar sambil bermain walaupun hanya dirumah saja. Pengelola menjelaskan orang tua bisa memanfaatkan bahan-bahan sekitar lingkungan sebagai bahan ajar anak belajar sambil bermain dirumah yang bahan ajar ini disebut dengan *loose parts*. Orangtua pun mampu memahaminya dan menerapkannya dirumah, dan anak juga merasa senang dalam melakukan kegiatan belajar sambil bermain ini dirumah karena anak bebas berkreasi, berimajinasi dalam melakukannya.

Sejak itulah diterapkannya *loose parts* hingga sekarang pembelajaran sudah tatap muka dan para guru masih menerapkan *loose parts* ini dalam pembelajaran. *loose parts* sangat membantu para guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk anak, dan dapat meminimalisir

pengeluaran-pengeluaran pada PAUD Anggun karena bahannya yang hanya memanfaatkan bahan lepasan dan bahan bekas disekitar lingkungan PAUD.

Kualitas pendidikan di PAUD Anggun semakin tahun semakin membaik. Sistem pembelajaran masih berbentuk kelompok namun para pendidik mampu menciptakan suasana belajar sambil bermain anak menjadi menyenangkan dengan diterapkannya *loose parts* sejak tahun 2019. Melalui *loose parts* anak-anak berkreasi, berimajinasi dan menemukan hal-hal baru dalam melakukan kegiatan bermain sambil belajar menggunakan *loose parts* ini dan guru pun dapat menstimulus beberapa aspek perkembangan anak melalui *loose parts* ini. Anak didik sangat antusias dalam melakukan kegiatan belajar sambil bermain menggunakan bahan ini karena tidak akan habis-habisnya dan tidak akan bosan dalam memainkannya. Guru pun sangat merasa terbantu dalam proses pembelajaran dengan bahan *loose parts* ini dari bahannya yang mudah ditemukan dan hanya memanfaatkan bahan alam sekitar.

Dari paparan diatas peneliti tertarik untuk lebih memperdalam lagi dan meneliti bagaimana “Implementasi Penggunaan Media *loose parts* Kelompok B di PAUD Anggun Desa Podok Kecamatan Aluh-Aluh Kabupaten Banjar”.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini di fokuskan pada Implementasi Penggunaan Media *loose parts* Kelompok B di PAUD Anggun yang dilihat dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Berikut

pertanyaan terkait penelitian Implementasi Penggunaan Media *loose parts* Kelompok B di PAUD Anggun:

1. Bagaimana perencanaan penggunaan media *loose parts* kelompok B di PAUD Anggun Desa Podok Kecamatan Aluh-Aluh Kabupaten Banjar?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media *loose parts* kelompok B di PAUD Anggun Desa Podok Kecamatan Aluh-Aluh Kabupaten Banjar?
3. Bagaimana evaluasi penggunaan media *loose parts* kelompok B di PAUD Anggun Desa Podok Kecamatan Aluh-Aluh Kabupaten Banjar?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perencanaan penggunaan media *loose parts* kelompok B di PAUD Anggun Desa Podok Kecamatan Aluh-Aluh Kabupaten Banjar.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan media *loose parts* kelompok B di PAUD Anggun Desa Podok Kecamatan Aluh-Aluh Kabupaten Banjar
3. Untuk mengetahui evaluasi penggunaan media *loose parts* kelompok B di PAUD Anggun Desa Podok Kecamatan Aluh-Aluh Kabupaten Banjar

D. Signifikansi Penelitian

1. Signifikansi dari Segi Teoritis

Hasil penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman, dan hasil ini juga dapat digunakan untuk memperbaiki metode pembelajaran atau bahan ajar kedepannya.

2. Signifikansi dari Segi Praktis

a. Signifikansi Bagi Anak

Belajar sambil bermain dengan *loose parts* ini akan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru untuk anak. Anak akan berkreasi, berimajinasi dengan bahan *loose parts* ini dan tidak akan bosan dalam melakukan kegiatan belajar sambil bermain.

b. Signifikansi Bagi Guru

- 1) Pendidik mendapat ide atau referensi baru untuk menyiapkan bahan ajar yang tepat, menyenangkan, dan dapat menarik minat dan bakat anak.
- 2) Memberikan masukan pada guru dalam menentukan bahan permainan yang diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan usia anak usia dini.

c. Signifikansi Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah adalah dapat meningkatkan kualitas dan mutu sekolah sehingga dapat bersaing dengan sekolah lainnya dimasyarakat.

E. Definisi Operasional

Agar dapat memperjelas lagi tentang judul penelitian ini dan dapat mempermudah pembaca dalam memahami definisi-definisi dari judul penelitian ini maka diperlukan definisi operasional sebagai berikut:

1. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia dari 0-6 tahun, yang mana dalam tahap ini adalah masa yang tepat dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. anak usia dini adalah sekelompok manusia

yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang sipatnya itu unik, dan di masa ini masa yang tidak boleh disia-siakan, orang tua harus jeli dan kreatif dalam memanfaatkan masa ini agar tumbuh kembang anak berkembang secara pesat. Adapun yang dimaksud anak usia dini dalam penelitian ini yaitu anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun.

2. Implementasi

Implementasi adalah suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Implementasi dapat diartikan sebagai penerapan atau operasionalisasi suatu aktivitas guna mencapai suatu tujuan atau sasaran.

3. Media *Loose parts*

Loose parts adalah media pembelajaran yang mana bahan-bahan bisa ditemukan dengan sangat mudah disekitar lingkungan. Bahannya juga bisa dibongkar pasang, dilepas, disatukan kembali, digabungkan dan dapat dipindah, seperti ranting, daun, batu-batuan, sedotan dan bahan-bahan bekas/alam lainnya.

Dari uraian di atas maksud dari penelitian ini adalah implementasi penggunaan bahan *loose parts* pada anak usia dini kelompok B yaitu anak yang berusia 5-6 tahun, yang meliputi bagaimana guru merencanakannya, bagaimana guru dan anak melaksanakannya dan bagaimana guru mengevaluasi perkembangan anak melalui media *loose parts* ini. Adapun implementasi penggunaan media *loose parts* tidak akan membuat anak cepat

bosan pada saat belajar sambil bermain dan dapat membantu guru menstimulus perkembangan anak karena melalui media *loose parts* ini akan mendorong anak untuk berkreasi dari bahannya yang dapat di pindahkan, di lepas, bongkar pasang, dan di satukan kembali.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian sebelumnya yang bisa menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa skripsi terkait dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

1. Rika Ina Witri, Mahasiswi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas Malang Tahun 2020, dalam skripsinya yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung dan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media *loose parts* pada Anak Kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu". Hasil penelitiannya menunjukkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan melalui media *loose parts* pada anak kelompok A RA Bina Amanah mengalami peningkatan dan ada perubahan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan diakumulasikan dari awal hingga siklus kedua peningkatan rata-rata presentase sebanyak 91,67% dan mencapai ketuntasan.⁴

⁴ Rika Ina Witri, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Dan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Loose parts Pada Anak Kelompok A Di RA Bina Amanah Kota Batu", *Skripsi*, Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang, 2020, h. 1

Perbedaan dengan penelitian tersebut adalah peneliti tersebut menggunakan metode eksperimen atau Rnd sedangkan peneliti menggunakan metode studi kasus, kemudian tempat penelitian tersebut di RA Bina Amanah kota batu sedangkan peneliti bertempat di PAUD Anggun desa Podok Kecamatan Aluh-Aluh Kabupaten Banjar. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menjadikan *loose parts* sebagai objek penelitian.

2. Azky Farida, Mahasiswi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Tahun 2020. Skripsinya yang berjudul “Penggunaan Media *Loose parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Al-Musfiroh Gunung Sindur Jawa Barat”. Dalam metode penelitiannya, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Instrumen yang digunakan peneliti yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitiannya menunjukkan *loose parts* digunakan dalam pembelajaran mampu mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan cara melakukan tahapan-tahapan penggunaan *loose parts* menggunakan strategi bermain, strategi beres-beres, dan menyimpan barang serta berbagai strategi peningkatan kreativitas (penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa).⁵

Perbedaan penelitian tersebut adalah tempat penelitian berbeda, peneliti tersebut bertempat di PAUD Al-Musfiroh Gunung Sindur Jawa

⁵ Azky Farida, "Penggunaan Media Loose parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Al-Musfiroh Gunung Sindur Jawa Bara", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2020, h. 1

Barat, sedangkan peneliti bertempat di PAUD Anggun desa Podok Kalimantan Selatan. Adapun persamaan penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan sama-sama menjadikan *loose parts* sebagai objek penelitian.

3. Maestri Sabrina, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako Tahun 2021. Skripsinya berjudul “Pengaruh Media *Loose parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu”. Dalam metode penelitiannya, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Hasil penelitiannya menunjukkan, setelah dilakukan pengolahan data dengan teknis persentase dan uji t (*paired sampel t-test*), dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* berpengaruh bagi pengembangan kreativitas anak di kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu.⁶

Perbedaan dengan penelitian tersebut adalah peneliti tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dan R&D sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus, kemudian tempat penelitian tersebut di TK Bina Anak Bangsa Palu sedangkan peneliti bertempat di PAUD Anggun desa Podok Kecamatan Aluh-Aluh Kabupaten Banjar. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menjadikan *loose parts* sebagai objek penelitian.

⁶ Maestri Sabrina, "Pengaruh Media *Loose parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 TK Anak Bangsa Palu", *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako, 2021, h. 1

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dalam penelitian ini, maka di susun sistematika penulisan sebagai berikut :

1. **BAB I PENDAHULUAN**, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah/fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, dan penelitian terdahulu.
2. **BAB II KAJIAN TEORI**, berisi teori-teori yang terkait dengan judul penelitian.
3. **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**, berisi jenis dan pendekatan penelitian, lokus penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**, berisi gambaran singkat lokasi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.
5. **BAB V PENUTUP**, berisi simpulan dan saran.