

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peranan yang amat vital dalam keseluruhan sistem pendidikan nasional di Indonesia. Sebagai jenjang pendidikan pra-sekolah dasar, PAUD berfungsi sebagai bentuk pembinaan yang diperuntukkan bagi anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Melalui pemberian rangsangan pendidikan yang tepat dan terarah, PAUD bertujuan untuk membantu perkembangan fisik dan mental anak sehingga mereka siap untuk menghadapi pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. PAUD dapat dilaksanakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, maupun informal.

Sesuai dengan tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak yaitu :

1. Membentuk anak Indonesia yang berkualitas.
2. Membantu anak tumbuh dan berkembang sesuai tingkat perkembangannya.
3. Membantu anak siap memasuki pendidikan dasar.
4. Membantu anak menyesuaikan diri dengan lingkungannya
5. Membantu anak mengembangkan berbagai potensi sejak dini.

PAUD memiliki peran yang sangat krusial sebagai lembaga pendidikan dasar dalam membentuk generasi penerus bangsa Indonesia. Di dalamnya, terdapat berbagai potensi anak usia dini yang harus dikembangkan melalui strategi pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, aman, nyaman, serta menyenangkan. Mengembangkan potensi diri anak sejak usia dini memungkinkan mereka mengekspresikan ide serta gagasan, melatih kemampuan berpikir dari berbagai sudut pandang, dan mendorong lahirnya ide-ide kreatif. Salah satu metode yang efektif untuk mengembangkan potensi diri anak usia dini adalah pemanfaatan media pembelajaran *Loose Parts*. Media pembelajaran yang tepat akan dapat meningkatkan potensi anak dengan cara merangsang imajinasi mereka. Media yang hanya mengandalkan buku cenderung kurang efektif bagi anak usia dini, karena mereka cenderung belajar melalui aktivitas bermain daripada sekadar mempelajari simbol-simbol tertulis. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk mengasah potensi anak agar mereka lebih tertarik dan termotivasi mengikuti proses belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. ²

Hal tersebut juga sesuai dengan anjuran dalam agama Islam bahwa Pendidikan adalah salah satu aspek fundamental dalam kehidupan manusia, termasuk dalam pandangan Islam. Pendidikan sejak usia dini menjadi pondasi yang penting untuk membentuk karakter, akhlak, dan pengetahuan anak. Dalam Islam, pendidikan bukan hanya sekadar transfer ilmu, tetapi juga pembentukan nilai-nilai moral dan spiritual.

Namun, hingga saat ini, masih banyak lembaga PAUD yang menghadapi berbagai kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran yang efektif. Faktanya, banyak PAUD yang belum mampu memaksimalkan pemanfaatan berbagai media pembelajaran. Beberapa masalah yang sering terjadi adalah keterbatasan dalam penyediaan media pembelajaran, kurangnya kreativitas guru dalam membuat dan memanfaatkan media, serta jumlah media pembelajaran yang terbatas dan monoton. Selain itu, sebagian guru masih bergantung pada metode pengajaran konvensional seperti ceramah dan pemanfaatan media cetak, sehingga aspek perkembangan anak tidak berkembang secara optimal. Kondisi ini sering kali terjadi di banyak sekolah di Indonesia, di mana benda-benda di sekitar yang seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran belum digunakan sepenuhnya. Beberapa guru masih beranggapan bahwa media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu dan dapat diabaikan jika media tersebut tidak tersedia di sekolah.

Saat ini, berbagai perusahaan telah banyak memproduksi media pembelajaran yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar mengajar. Meskipun demikian, guru tetap didorong untuk kreatif dalam menciptakan atau merancang media pembelajaran secara mandiri, misalnya dengan memanfaatkan media *Loose Parts* yang tersedia di sekitar lingkungan sekolah. Kreativitas guru

³ Ali, M. "Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam." *Jurnal Pendidikan Islam*.2018

dalam menciptakan atau menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi sekitar sangatlah penting. Selain kemampuan memilih media pembelajaran yang tepat, guru juga harus memiliki keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri agar dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang efektif.⁴

Nicholson menjelaskan bahwa *Loose Parts* mencakup beragam elemen yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, seperti bahan material dengan berbagai bentuk, aroma, serta fenomena fisik seperti listrik, magnet, dan gravitasi; hingga media lain seperti gas, cairan, suara, musik, gerakan, reaksi kimia, hingga api; juga orang, tanaman, kata, konsep, dan ide. Dari sini, anak dapat merasa senang bermain, bereksperimen, serta menemukan hal-hal baru.⁵ Berdasarkan penjelasan ini, *Loose Parts* merujuk pada segala benda yang dapat dijadikan mainan dan dimanipulasi oleh anak, sehingga tanpa disadari, anak akan menemukan sesuatu dari hasil eksplorasinya. Semua proses ini terjadi dalam konteks bermain yang penuh dengan keceriaan. Sifat *Loose Parts* yang fleksibel memungkinkan benda-benda tersebut mudah diubah, ditambah, atau dimodifikasi tanpa perlu menggunakan perekat yang membuatnya terikat permanen. Sambungan antar benda dapat dengan mudah dibongkar pasang dan dirakit ulang sesuai kebutuhan. *Loose Parts* juga memiliki karakteristik yang tetap, sehingga bisa dikembalikan ke tempat semula setelah digunakan, dan dapat digunakan kembali kapan saja saat diperlukan.

⁴ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: luxima, 2014), h 40

⁵ Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, h. 12

Pemanfaatan *Loose Parts* ini memiliki manfaat besar karena selain mudah didapatkan, harganya murah dan efektif dalam mengembangkan potensi anak.

Pemanfaatan *Loose Parts* dalam pembelajaran memberikan kesempatan bagi anak untuk bermain dan menciptakan lingkungan bermain yang lebih kaya. Dengan *Loose Parts*, hampir semua benda dapat dimanfaatkan oleh anak karena media ini tidak memiliki batasan yang kaku, sehingga memungkinkan terciptanya berbagai kemungkinan. Anak usia dini memiliki pola pikir yang unik, sehingga mereka dapat menghasilkan berbagai karya yang sesuai dengan apa yang pernah mereka lihat dan dengar. Melalui pemanfaatan *Loose Parts*, anak didorong untuk terus menyalurkan imajinasi kreatif mereka dan mewujudkannya dalam bentuk karya nyata. Dengan demikian, anak merasa memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai dengan kemampuannya.

Relevansi pemanfaatan *Loose Parts* dalam Pendidikan Islam tidak hanya berfokus pada pengetahuan akademik, tetapi juga pengembangan karakter dan akhlak.

Banyak media pembelajaran yang sebenarnya bisa dibuat dan digunakan oleh guru, termasuk bahan bekas dan sintetis. Guru dapat memanfaatkan media alam seperti tanah, air, batu, daun, dan media lainnya seperti plastik, logam, kayu, kain, kaca, dan keramik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Bahan-bahan

⁷ Departemen Agama RI “*Al Qur’an dan Terjemahnya*” Surabaya, Mahkota, 1989

⁸ M. Quraish Shihab. *Tafsir Al Misbah: Kesan, Pesan Dan Keserasian Al Qur’an*. Jakarta. Lentera Hati. 2007

tersebut kaya akan input sensori, dan bahan-bahan yang awalnya dianggap kurang berguna bisa menjadi sangat berharga dalam mengajarkan anak untuk lebih menghargai lingkungan. Dengan menggunakan bahan-bahan bekas sebagai media pembelajaran, anak diajari untuk lebih peduli terhadap lingkungan, sekaligus menciptakan media pembelajaran yang edukatif, kreatif, dan ekonomis.

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi dalam proses belajar mengajar. Hal ini sangat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat anak tidak merasa bosan. Menurut Gerlach dan Ely, media dapat diartikan secara luas sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membentuk situasi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Sementara itu, Gagne menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Namun, pada kenyataannya, masih banyak guru yang bingung dalam menerapkan media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini. Banyak guru belum menyadari bahwa media pembelajaran tidak perlu mahal, melainkan bisa menggunakan benda-benda yang ada di sekitar anak, seperti *Loose Parts*. Media *Loose Parts* dianggap penting untuk digunakan oleh guru dan orang tua, terutama pada anak usia 0-8 tahun. Pada tahap ini, anak-anak memiliki karakteristik berpikir konkret, sehingga media pembelajaran berupa benda-benda konkret seperti kerikil, tanah, pasir, ranting, daun, dan benda-benda lain di sekitar rumah seperti sendok, piring, botol, dan koin sangat cocok untuk memicu imajinasi dan kreativitas anak.

Sebagaimana bunyi dari Surah Al Imran ayat 3 halaman 190 dalam Al Qur'an :

نَزَّلَ عَلَيْكَ الْكِتَابَ بِالْحَقِّ مُصَدِّقًا لِمَا بَيْنَ يَدَيْهِ وَأَنْزَلَ التَّوْرَةَ وَالْإِنْجِيلَ ۚ

“Inna fi khalki as-samawati wal-ardi wa akhtilafi al-layli wal-naharila ayatin li'uli al-albab “

Artinya :

Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda [kekuasaan Allah] bagi orang-orang yang berakal.¹ Ayat tersebut di atas menjelaskan bahwa Allah telah menciptakan banyak sekali bahan-bahan yang ada di alam yang bisa dijadikan media pembelajaran yang berbasis alam dapat membantu anak mengembangkan rasa cinta terhadap ciptaan Allah. Dengan akal dan integensi yang dikaruniakan oleh Allah pada manusia bisa membuat media pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Pada anak usia dini, media pembelajaran berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emotional.

Loose Parts tidak bisa digunakan sembarangan tanpa arahan. Guru harus mendampingi anak dalam memanfaatkan *Loose Parts* sebagai media pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan *Loose Parts* harus diiringi dengan manajemen kelas yang baik, mulai dari penataan alat hingga pengelolaan guru. Dengan strategi yang tepat, *Loose Parts* dapat digunakan untuk mendukung anak dalam menyalurkan imajinasi mereka menjadi karya nyata. Sayangnya, masih banyak sekolah yang belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan pemanfaatan *Loose Parts* sebagai media pembelajaran yang efektif.

⁹ Departemen Agama RI “*Al Qur'an dan Terjemahnya*” Surabaya, Mahkota, 1989

Selain itu masih banyak guru yang menganggap bahwa peran media khususnya media *Loose Parts* dalam proses pembelajaran hanya terbatas sebagai alat bantu semata dan boleh diabaikan manakala media itu tidak tersedia di sekolah.¹⁰

Padahal sebenarnya media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Pada anak usia dini, media pembelajaran berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emotional. Dalam konteks Islam, pendidikan anak tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan akhlak yang baik.

RA An-Nur Barabai berkomitmen untuk mengembangkan potensi anak dengan memanfaatkan berbagai barang yang ada di sekitar lingkungan mereka. Dengan adanya kolaborasi antara dewan guru, kepala sekolah, orang tua murid, serta dukungan dari instansi terkait, RA An-Nur Barabai berhasil menjadi lebih kompeten dalam memanfaatkan media *Loose Parts*, terutama dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini. Peneliti memilih RA An-Nur karena lembaga ini berada di kawasan padat penduduk, namun tetap mampu mempertahankan kualitas pendidikan yang berfokus pada lingkungan. Selain itu, RA An-Nur Barabai terletak di kawasan perkotaan yang kaya akan sumber daya *Loose Parts*, menjadikannya sebagai lokasi yang efektif dan variatif dalam pemanfaatan media tersebut. Faktor-faktor ini membuat RA An-Nur dipilih sebagai tempat penelitian.

¹⁰ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini*

RA An-Nur Barabai berkomitmen untuk mengembangkan potensi anak dengan memanfaatkan berbagai barang yang ada di sekitar lingkungan mereka. Dengan adanya kolaborasi antara dewan guru, kepala sekolah, orang tua murid, serta dukungan dari instansi terkait, RA An-Nur Barabai berhasil menjadi lebih kompeten dalam memanfaatkan media *Loose Parts*, terutama dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini. Peneliti memilih RA An-Nur karena lembaga ini berada di kawasan padat penduduk, namun tetap mampu mempertahankan kualitas pendidikan yang berfokus pada lingkungan. Selain itu, RA An-Nur Barabai terletak di kawasan perkotaan yang kaya akan sumber daya *Loose Parts*, menjadikannya sebagai lokasi yang efektif dan variatif dalam pemanfaatan media tersebut. Faktor-faktor ini membuat RA An-Nur dipilih sebagai tempat penelitian.

Loose Parts dikenal sebagai material yang memiliki potensi besar untuk merangsang kecerdasan anak, karena memicu mereka untuk berpikir kreatif dalam memanfaatkan benda-benda yang ada. Material ini dapat diubah dengan berbagai cara dan memiliki nilai transformasi, yang akhirnya mendorong kreativitas serta imajinasi anak. Melalui kegiatan ini, anak mampu menemukan hal-hal baru yang menjadi sumber pembelajaran dan memperkaya pengetahuan mereka. Anak-anak diberikan kebebasan untuk berkreasi menggunakan material yang disediakan, memungkinkan mereka menghasilkan karya sesuai dengan imajinasi dan ide-ide yang muncul dari diri mereka sendiri.

Menurut Gilman dari McGill University, *Loose Parts* adalah sebuah kerangka berpikir yang berfokus pada proses, di mana ketika anak-anak bermain,

terjadi percakapan spontan yang memperkaya makna pembelajaran.¹²

Penelitian ini bertujuan untuk lebih memahami bagaimana pemanfaatan media *Loose Parts* dapat mendukung pengembangan potensi diri anak-anak di RA An-Nur Barabai, Kabupaten Hulu Sungai Tengah. Saat ini, banyak institusi pendidikan yang telah berhasil menerapkan metode ini, termasuk RA An-Nur

Barabai. Di sana, *Loose Parts* dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak dengan cara yang variatif dan menarik, sehingga mampu memaksimalkan potensi perkembangan anak.

Guru di RA An-Nur tidak hanya terbatas pada pemanfaatan buku cerita, alat permainan edukatif, atau poster sebagai media pembelajaran, tetapi juga memanfaatkan bahan-bahan alami, barang bekas, dan bahan sintetis dari lingkungan sekitar sebagai bagian dari media *Loose Parts*. Contoh material yang digunakan meliputi biji-bijian, botol plastik bekas, tutup botol, stik es krim, batubatuan, dan banyak lagi.

Pembelajaran dengan media *Loose Parts* di RA An-Nur Barabai dirasakan sangat menarik bagi anak-anak usia dini. Media ini memberi ruang bagi anak-anak untuk bereksplorasi sesuai dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing, memberikan kebebasan bagi mereka untuk mengeksplorasi dan menciptakan karya yang mencerminkan kreativitas serta kemampuan mereka sendiri.

¹² Fajri Dwiayama & Satma awaliana, "Pengelolaan Pembelajaran Berbasis *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kualitas Belajar", *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 11, No. 2, 2021, hlm. 155.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas yang dilakukan di kelompok B1 RA An-nur Barabai tanggal 10 Oktober 2022 menunjukkan bahwa banyak sekali manfaat yang dirasakan oleh pendidik dan anak-anak dalam bermain dengan menggunakan *Loose Parts*. Berdasarkan supervisi proses pembelajaran yang telah dilakukan sebagian besar anak didik semakin pandai dan mampu menyusun, mengelompokkan, membedakan dan membentuk dengan media *Loose Parts*. Sebagian besar anak juga mengetahui bagaimana menggunakan media *Loose Parts* dan memilah atau memilih serta merapkannya kembali setelah bermain. Melalui bermain menggunakan *Loose Parts* anak juga mampu memperlihatkan macam-macam warna, dan menyebutkan macam-macam warna dari media tersebut, hal ini dikarenakan media *Loose Parts* yang digunakan sangat menarik bagi anak dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran tersebut terkesan membuat mereka betah berekspresi dan berimajinasi bagi anak. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik untuk meneliti bagaimana sebenarnya pemanfaatan, pelaksanaan bermain dan permainan serta media *Loose Parts* apa saja yang ada di RA ANNUR Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang “ ***Pemanfaatan Loose Parts Sebagai Media Pembelajaran Di Kelompok B1 Raudhatul Athfal An-nur Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah.***”

B. Definisi Operasional

1. Pemanfaatan

Istilah *pemanfaatan* berasal dari kata dasar *manfaat*, yang memiliki arti guna atau faedah. Berdasarkan *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, *pemanfaatan* diartikan sebagai tindakan atau proses menggunakan sesuatu untuk memperoleh keuntungan atau hasil yang bermanfaat. Kata ini mencakup berbagai aktivitas yang melibatkan pemanfaatan sumber daya, alat, atau ide untuk mencapai tujuan tertentu, baik dalam konteks pendidikan, ekonomi, maupun sosial. “ proses, cara atau perbuatan yang bermanfaat.¹³ Menurut Poerwadarminta pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan.¹⁴

Sedangkan menurut peneliti pemanfaatan adalah merupakan proses atau cara pemanfaatan sesuatu dalam hal ini Loose Parts yang digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini agar dapat bermanfaat.

¹³ Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Besar Indonesia Kontemporer*, Jakarta: Modern English Press 2002, hlm. 928

¹⁴ Poerwadarminta W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: PT.Balai Pustaka 2002, hlm. 125

Pemanfaatan media *Loose Parts* dalam penelitian ini difokuskan pada bahan sintetis atau bahan bekas berupa tutup botol dan bekas stik es krim yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkembangkan berbagai potensi diri anak sesuai perkembangan anak usia dini. Pada penelitian ini juga akan dibahas hambatan atau kendala serta dukungan dalam pemanfaatan *Loose Parts* dalam media pembelajaran.

2. *Loose Parts*

Loose Parts berasal dari bahasa Inggris yang berarti bagian longgar. Dalam sebuah permainan, bagian yang longgar adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dan dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose Parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktivitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak.¹⁵

Menurut Sally Haughey, *Loose Parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijejer, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain.¹⁶

¹⁵ Bahrain Wayka, *Pembelajaran Berbasis Konten STEAM dan Loose Part*, Gurusiana: <https://buhriin.gurusiana.id/article/pembelajaran-berbasis-konten-steam-dan-loose=-part-1729039>

¹⁶ Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 12.

Loose Parts menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktivitas pembelajaran dan mengundang kreativitas peserta didik. *Loose Parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran peserta didik tidak pernah ada habisnya. Juga bahan ajar *Loose Parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek: Pemecahan masalah, Kreativitas, Konsentrasi, Motorik halus, Motorik kasar, Sains (*Science*), Pengembangan bahasa (*Literasi*), Seni (*Art*), Logika berpikir Matematika (*Math*), Teknik¹⁷

Menurut peneliti *Loose Parts* itu sendiri adalah berbagai media atau bahan alam baik dari bahan sintetis atau bahan bekas yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.

¹⁷ Yuliani, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Indeks

3. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely dalam Narwanti mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, kejadian, atau materi yang dapat membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan yang mengandung keilmuan, maka media itu disebut sebagai media pembelajaran.¹⁸

Jadi menurut peneliti media merupakan semua yang menjadi perantara anak-anak memperoleh pengetahuan baik dari guru ataupun yang berasal dari lingkungan anak itu sendiri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan *Loose Parts* dalam pembelajaran dikelompok B1 RA An-Nur Barabai?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan *Loose Parts* sebagai media pembelajaran di kelompok B1 RA An-Nur Barabai?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. Pemanfaatan *Loose Parts* sebagai media pembelajaran di kelompok B1 RA An-Nur Barabai.
2. Faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan *Loose Parts* sebagai media pembelajaran di RA An-Nur Barabai.

E. Signifikansi Penelitian

Dari adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat dan kegunaan sebagai berikut :

1. Secara teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi tambahan keilmuan pada para guru, orang tua dan peneliti untuk meningkatkan perkembangan potensi diri anak dengan media pembelajaran *Loose Parts*.
- b. Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang bagaimana pemanfaatan *Loose Parts* sebagai media pembelajaran, dan juga apa saja yang dapat menjadi faktor pendukung dan penghambat dari *Loose Parts* sebagai media pembelajaran.

2. Secara praktis

- a. Bagi peneliti sendiri, penelitian ini bermanfaat untuk menambah keilmuan dan wawasan mengenai pemanfaatan *Loose Parts* sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini.

- b. Bagi guru, orang tua dan masyarakat umum diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa memiliki kesadaran untuk menambah wawasan mengembangkan dan meningkatkan potensi diri anak usia dini melalui bermain dan permainan dengan media *Loose Parts*.
- c. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan bacaan dan sumber referensi tentang pemanfaatan *Loose Parts* sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini.

¹⁸ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 40

F. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang diajukan oleh peneliti tentang Pemanfaatan *Loose Parts* Sebagai Media Pembelajaran Kelompok B1 di RA AN NUR Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah adalah sebagaimana di bawah ini. Berikut uraian dari penelitian yang relevan:

1. **Nurjanah**, dengan judul “Pembelajaran STEM berbasis *Loose parts* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran melalui STEM berbasis

Loose Parts Yang dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Aisyiyah Sumber III Surakarta Tahun 2019. Subjek penelitian ini berjumlah 20 anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc.Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara selama penelitian dengan langkah-langkah reduksi data, display data dan verifikasi data. Analisis data kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif yaitu

membandingkan hasil yang diperoleh dari pra intervensi, siklus pertama dan siklus kedua. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran STEM berbasis *Loose Parts*, dapat dibuktikan ketuntasan kreativitas pra-intervensi sebesar 20%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 55% dan siklus II sebesar 90%. Relevansi dari penelitian Nurjanah dan peneliti, terletak pada media yang digunakan yaitu media *Loose Parts*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian, subjek, objek, dan waktu penelitian.

Nurjanah melakukan penelitian di kelompok B TK Aisyiyah Sumber III Surakarta Tahun 2019. Subjek penelitian berjumlah 20 anak, sedangkan peneliti melakukan penelitian di kelompok B1 RA AN-NUR Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah dan subjek yang berjumlah 15 anak dan objek penelitian pemanfaatan *Loose Parts Sebagai* media pembelajaran.

2. **Azky Farida.** Pemanfaatan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di RA An-Nur Barabai Gunungsindur, Jawa Barat. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pemanfaatan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di kelompok TK B RA An-Nur Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan di RA An-Nur Barabai. Pengambilan sumber data dalam penelitian ini menggunakan teknik pemilihan melalui pertimbangan tertentu dengan

beberapa narasumber. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis Miles dan Huberman. Pemanfaatan media *Loose Parts* dalam pembelajaran berperan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan cara melakukan seluruh tahapan pemanfaatan media *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). Berkaitan dengan hal tersebut, sekolah dan orang tua perlu menjalin kerjasama yang baik sehingga dapat mengoptimalkan pemanfaatan media *Loose Parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Relevansi dari penelitian Azky Farida dan peneliti, terletak pada media yang digunakan yaitu media *Loose Parts*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian, subjek, objek, dan waktu penelitian. Nurjanah melakukan penelitian di kelompok B TK Aisyiyah Sumber III Surakarta Tahun 2019. Subjek penelitian berjumlah 20 anak, sedangkan peneliti melakukan penelitian di kelompok B1 RA An-Nur Barabai dan subjek yang berjumlah 20 anak Tahun 2024.

3. **Priyani**, dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media Plastisin Tepung Berwarna Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Darush Sholihin Lampung Barat” Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif *quasi eksperimen* dengan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen pada kelompok B1 yang berjumlah 15 anak dan kelas kontrol pada kelompok B2 yang berjumlah 15 anak. Data diambil dengan menggunakan teknik

pedoman observasi instrumen penelitian perkembangan kreativitas anak. Teknik analisis menggunakan teknik homogenitas data, *paired sample t test* dan uji hipotesis. Analisis hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji t dalam program SPSS 17 yaitu Uji *Correlation Product Moment* $t = 15,453$ sig 0,000. Oleh karena itu Nilai sig (2-tailed) sebesar $0,520 > 0,000$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa pemanfaatan media plastisin tepung berwarna berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di RA Darush Sholihin Lampung Barat diterima kebenarannya.

Relevansi penelitian Priyani dan peneliti terletak pada pengembangan potensi diri dan kreativitas anak, sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan, setting, subjek penelitian, objek penelitian, dan waktu penelitian. Priyani melakukan penelitian di di RA Darus Sholihin Lampung Barat dan subjek yang berjumlah 15 di kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kelompok B2 yang berjumlah 15 anak. sedangkan peneliti melakukan penelitian di kelompok RA An Nur Barabai dengan objek media *Loose Parts* dari bekas tutup botol dan bekas stik es krim dan subjek yang berjumlah 20 anak.

G. Sistematika Penelitian

Penyusunan skripsi ini terbagi menjadi enam bab yang terdiri sub bab-sub bab sebagai berikut:

BAB I Merupakan Pendahuluan. Bab ini berfungsi untuk memaparkan pola dasar dari keseluruhan isi yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian yang relevan dan sistematika pembahasan.

BAB II Telaah hasil penelitian terdahulu dan kajian teori tentang pemanfaatan *Loose Parts* sebagai media pembelajaran.

BAB III Metode penelitian. Bab ini adalah metode penelitian yang berisi pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi peneliti, data dan sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahapan-tahapan penelitian.

BAB IV Deskripsi data. Bab ini meliputi hal-hal yang di dapat dari observasi /penelitian. Deskripsi data secara umum tentang di RA AN-NUR Barabai dan deskripsi khusus pembahasan yaitu pembahasan tentang pemanfaatan *Loose Parts*, pelaksanaannya, serta faktor pendukung dan hambatannya.

BAB V Analisis data. Menganalisis data yang telah diperoleh dalam penelitian.

BAB VI Penutupan. Bab ini menjelaskan kesimpulan yang diambil dari rumusan masalah, serta berfungsi mempermudah para pembaca dalam mengambil inti dari isi dan juga saran.