

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran untuk anak usia dini dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan tetap menggunakan metode pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini, yaitu belajar sambil bermain. Pembelajaran yang baik harus didukung oleh media yang memadai. Media pembelajaran yang digunakan tidak harus mahal.¹ Guru sebagai fasilitator harus mampu memanfaatkan barang dan bahan yang tersedia di lingkungan mereka untuk menciptakan media pembelajaran. Salah satu media tersebut adalah bahan *looseparts*. *Looseparts* merupakan barang dan bahan yang mudah untuk ditemukan di lingkungan sekitar. Alam kita penuh dengan bahan bahan yang bisa dijadikan *looseparts*, seperti ranting, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya.

Perlu adanya kegiatan stimulasi kreativitas yang dilakukan terhadap kegiatan belajar anak usia dini dengan pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan perkembangan zaman khususnya di zaman sekarang ini. Pembelajaran berbasis sains, menggunakan *looseparts* sebagai media pembelajaran, dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan anak dan

¹ Purwanti Purwanti dan Zulkarnaen Zulkarnaen, "Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Berbasis STEAM Dapat Membangun Merdeka Belajar Pada Anak Usia Dini," *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 23, no. 1 (2023): 38–47, <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v23i1.1469>.

membuat mereka selalu mengikuti perkembangan terbaru.² *Looseparts* ini tidak hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya dan juga untuk mengasah kreativitas anak serta mengajarkan anak untuk bisa mencintai lingkungan yang ada di sekitar anak.

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk fondasi anak, mulai dari perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak.³ Salah satu pendekatan inovatif yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran di PAUD yaitu adalah penggunaan media *looseparts*. Penggunaan *looseparts* memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreaitivitas, dan membantu anak untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

Anak usia dini memiliki karakteristik senang meniru lingkungan di sekitarnya. Dalam proses pembelajaran, guru biasanya memberikan arahan dan contoh agar anak dapat mengikuti kegiatan dengan mudah. Media pembelajaran *looseparts* dapat digunakan sebagai sarana dalam meningkatkan kreativitas anak. *Looseparts* memberi kesempatan kepada anak untuk bermain secara bebas, bereksplorasi, dan menuangkan imajinasi sesuai keinginannya.⁴

² Novita Eka Nurjanah, "Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Audi : Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD* 5, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>.

³ Fepi Triminur Haryanto dan Anik Twiningsih, "Implementasi Media Loose Parts Pada Pendidikan Anak Usia Dini," *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 9, no. 2 (2024): 2, <https://doi.org/10.32585/edudikara.v9i2.362>.

⁴ Nika Cahyati dan Poppy Wulandari, "Peningkatan Kreativitas Anak Berbasis Steam Melalui Media Pembelajaran Loose Part," *Jurnal Golden Age* 6, no. 2 (2022): 2, <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/1634>.

Surah Al-Ghasyiyah ayat 17-20 yang secara langsung mengajarkan manusia untuk mengamati ciptaan Allah dan fenomena alam, yang merupakan inti dari kegiatan eksperimen sains.⁵

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْ ﴿١٧﴾

وَالسَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ ﴿١٨﴾

وَإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ ﴿١٩﴾

وَإِلَى الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ ﴿٢٠﴾

Al-Qur'an surah Al-Ghasyiyah ayat 17–20 mengajarkan manusia untuk memperhatikan dan mengamati berbagai ciptaan Allah Swt., seperti hewan, langit, gunung, dan bumi. Ayat tersebut menunjukkan bahwa alam merupakan sumber pembelajaran yang dapat dieksplorasi untuk memperoleh pengetahuan. Sejalan dengan itu, pembelajaran eksperimen sains melalui media *green play looseparts* memberikan kesempatan kepada anak usia dini untuk belajar secara langsung melalui pengamatan dan eksplorasi terhadap benda-benda alam di lingkungan sekitar, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, serta rasa syukur atas kebesaran Allah Swt.

⁵ “Qur’an Kemenag,” diakses 12 Juli 2025, <https://quran.kemenag.go.id/>.

Terdapat beberapa komponen media *looseparts* yang dapat diraba dan mudah ditemukan oleh anak dengan tekstur yang berbeda-beda, yaitu bahan alam yang sering kita temui di alam sekitar, bahan plastik, kayu yang sudah tidak digunakan lagi, dan juga bisa bekas kemasan serta wadah-wadah yang sudah tidak digunakan lagi. Media *looseparts* memerlukan area lingkungan bermain yang dapat diubah-ubah, dan dipindah-pindah sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak, sehingga ketika anak berinteraksi dengan media *looseparts*, anak sudah mampu dalam memecahkan masalah dan berpikir kreatif.⁶

Media *looseparts* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung perkembangan berbagai kemampuan anak, seperti kemampuan berpikir, memecahkan masalah, berkreasi, berkonsentrasi, kemampuan motorik, serta keterampilan sains. Penggunaan *looseparts* memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan menentukan kegiatan bermain sesuai ide dan imajinasinya sendiri, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, *looseparts* memiliki karakteristik yang praktis dan fleksibel karena dapat digunakan di berbagai situasi, mudah disusun maupun dipisahkan kembali, serta dapat dimanfaatkan dalam jangka waktu yang lama sesuai kebutuhan pembelajaran anak.⁷

⁶ Dwi Haryanti dkk., "Loose Parts Sebagai Alternatif Sumber Belajar Dalam Pengembangan Sains Anak Usia Dini," *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan* 8, no. 1 (2022): 1, <https://doi.org/10.32923/edugama.v8i1.2463>.

⁷ Nur Hayati dan Nur Ainunisa Zurianti, "Implementasi Pembelajaran Science, Teknologi, Engineering, Arts, & Mathematic (STEAM) Dengan Memanfaatkan Media Loose Parts," *Jurnal Pendidikan Anak* 13, no. 1 (2024): 1, <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.306>.

Looseparts merupakan material lepas pasang seperti benda alami daun, batu, ranting atau bahan daur ulang tutup botol, dan kardus yang memungkinkan anak bermain, membangun, dan bereksperimen dengan cara yang terbuka dan kreatif. *Looseparts* tidak hanya mendukung perkembangan motorik, imajinasi, dan sosial anak, tetapi juga menjadi sarana yang kuat untuk mengenalkan kepada anak tentang sains sederhana melalui kegiatan eksploratif.⁸ Penggunaan *looseparts* sebagai media *green play* dapat membantu anak belajar tentang berat ringan, tekstur, gravitasi, keseimbangan, dan reaksi sebab akibat dengan cara yang menyenangkan bagi anak, lebih dari hal tersebut *looseparts* mengajarkan tentang nilai keberlanjutan, daur ulang, dan cinta kepada lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK IT Permata Kumai, menurut pemaparan dari kepala sekolah beliau mengatakan bahwasannya di TK IT Permata Kumai menggunakan sistem pembelajaran sentra yang terdiri dari lima sentra yaitu sentra bahan alam, sentra seni, sentra persiapan, sentra peran, dan sentra balok. Setiap guru bertanggung jawab pada satu sentra pembelajaran, sedangkan anak-anak berpindah kelas mengikuti jadwal yang telah disusun. Sistem ini diterapkan untuk mempermudah penggunaan media pembelajaran karena setiap kelas sudah dilengkapi dengan media sesuai sentranya masing-masing. Pada sentra bahan alam, *green play looseparts* digunakan sebagai media dalam kegiatan eksperimen sains

⁸ Rosi Tunas Karomah dan Sigit Purnama, "View of Implementation of Children's Naturalistic Loose-parts in Developing Creativity," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 6 (2023): 155–60.

sederhana bagi anak usia dini, bahan yang digunakan juga berasal dari lingkungan sekitar sekolah.

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang, penggunaan *green play looseparts* sebagai media eksperimen sains ini juga belum banyak diteliti secara mendalam dan perlu dilakukannya kajian yang lebih lanjut agar mengetahui bagaimana konsep *green play looseparts* digunakan sebagai media eksperimen sains. Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “*Green Play* Berbasis *Looseparts* Sebagai Media Eksperimen Sains di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Permata Kumai Kotawaringin Barat.” Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai bagaimana konsep *green play* diimplementasikan, mengetahui bagaimana respon anak selama melakukan eksperimen sains dengan *looseparts*, serta mengidentifikasi berbagai faktor pendukung dan penghambat yang muncul di lapangan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai dasar pengembangan pembelajaran sains yang lebih kreatif, ramah lingkungan, dan selaras dengan kebutuhan serta tahap perkembangan anak usia dini.

B. Definisi Istilah

1. Green Play

Green play adalah pendekatan belajar yang memadukan kegiatan bermain anak dengan prinsip ramah lingkungan. Pendekatan ini dilakukan melalui penggunaan mainan yang terbuat dari bahan-bahan

alami seperti pasir, daun, batu, dan kayu, serta dari barang-barang daur ulang seperti tutup botol, botol plastik, dan juga kardus, yang aman serta mudah ditemukan di lingkungan sekitar anak

2. *Looseparts*

Looseparts adalah sebuah bahan yang dapat dilepas pasang, dapat dipindahkan, digabungkan, dipisahkan, dan dapat disusun oleh anak. *Looseparts* sendiri dapat dijumpai di mana saja karena merupakan bahan alam yang ada di sekitar kita.

3. Eksperimen Sains

Eksperimen sains adalah kegiatan yang dirancang untuk membantu anak mengenal dasar-dasar ilmu pengetahuan melalui observasi dan percobaan secara langsung. Anak juga dapat melakukan eksplorasi dengan menggunakan bahan-bahan sederhana yang dapat ditemui di lingkungan sekitar, seperti air, tanah, batu, dan juga biji-bijian, tanpa harus menggunakan alat laboratorium yang kompleks.

4. TKIT Permata Kumai

TKIT Permata Kumai beralamat di Jalan Berlian, RT 16, Kelurahan Kumai Hilir, Kecamatan Kumai, Kabupaten Kotawaringin Barat, Kalimantan Tengah. Sekolah ini berakreditasi B. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di TK IT Permata Kumai karena di sekolah ini adanya kegiatan pembelajaran *green play looseparts* sebagai media eksperimen sains.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang, adapun fokus penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana *green play* berbasis *looseparts* digunakan sebagai media eksperimen sains pada anak usia dini di TK IT Permata Kumai?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat *green play* berbasis *looseparts* digunakan sebagai media eksperimen sains pada anak usia dini di TK IT Permata Kumai?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan *green play* berbasis *looseparts* sebagai media eksperimen sains pada anak usia dini di TK IT Permata Kumai.
2. Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penggunaan *green play* berbasis *looseparts* sebagai media eksperimen sains pada anak usia dini di TK IT Permata Kumai.

E. Signifikansi Penelitian

Penelitian tentang *Green Play* berbasis *Looseparts* Sebagai Media Eksperimen Sains Di TKIT Permata Kumai, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang ada di dunia pendidikan anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan teori pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pemanfaatan pendekatan *green play* berbasis *looseparts* sebagai media eksperimen sains. Hasil penelitian ini dapat memperkuat teori bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan kegiatan eksploratif efektif dalam membentuk kepedulian anak terhadap lingkungan serta merangsang ketertarikan mereka terhadap ilmu pengetahuan sejak usia dini.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi pendidik

Bagi pendidik atau guru, penelitian ini dapat bermanfaat untuk memperluas wawasan mengenai pengembangan pembelajaran anak usia dini melalui kegiatan yang kreatif dan menyenangkan. Penelitian ini juga dapat menjadi alternatif dalam penggunaan media *green play* berbasis *looseparts* untuk mendukung proses pembelajaran serta memberikan ide dan panduan dalam melaksanakan kegiatan eksperimen sains yang inovatif dan menarik bagi anak usia dini.

b. Manfaat bagi peserta didik

Bagi peserta didik, penelitian ini dapat memberikan berbagai manfaat seperti mendapatkan pembelajaran dengan cara baru yang kreatif, inovatif, eksploratif, aktif dan menyenangkan serta dapat

membangun kecintaan terhadap alam melalui media *green play* berbasis *looseparts*. Serta, anak dapat melakukan kebebasan bermain untuk berekspresi dan berkreasi sesuai dengan kemampuannya dan keinginannya.

c. Manfaat bagi lembaga TKIT Permata Kumai

Bagi lembaga TKIT Permata Kumai, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran berbasis sains yang inovatif, sehingga mendukung pencapaian tujuan pendidikan holistik dan berkelanjutan di lingkungan TK

d. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan dasar bagi penelitian selanjutnya yang juga berkaitan dengan penerapan *green play looseparts* sebagai media pembelajaran yang relevan untuk pendidikan anak usia dini.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan tinjauan pustaka yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun penelitian yang pernah dilakukan terkait dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Syakurah Salma, Suci Utami Putri, dan Gia Nikawanti, dengan judul "Penerapan Pembelajaran STEAM Menggunakan Media Berbasis *Looseparts* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak" meneliti tentang perbedaan kreativitas anak pada

kelas yang menggunakan metode penugasan dengan kelas yang menerapkan STEAM berbasis *looseparts*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dan deskriptif dengan menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen non-equivalent control group design*, dan subjek penelitian anak usia 5-6 tahun kelompok B dengan kelas kontrol sebanyak 15 siswa dan kelas eksperimen sebanyak 16 siswa untuk menstimulus kreativitas mereka ketika belajar dengan menggunakan metode STEAM berbasis *looseparts*, serta data dianalisis dengan melakukan uji N-gain dan uji t. Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa kreativitas anak pada kelas kontrol berkembang pada kriteria rendah dan kelas eksperimen pada kriteria tinggi. Selain itu, terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara kelas kreativitas anak pada kelas yang menerapkan STEAM berbasis *looseparts* dibanding kelas yang menggunakan metode penugasan.⁹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yossy Wahyu Indrawan, Jasmani, dan Triyadi, dengan judul "Optimalisasi Pemasaran Produk Daur Ulang Untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan: Studi Kasus Celengan Botol Lukis" meneliti tentang meningkatkan kesadaran lingkungan di RA Al Amanah melalui edukasi dan praktik daur ulang botol plastik menjadi celengan botol lukis. Selain itu juga kegiatan ini mendorong pemasaran produk daur ulang kepada orang tua dan komunitas untuk

⁹ Syakurah Salma dkk., "Penerapan Pembelajaran STEAM Menggunakan Media Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak," *Jurnal Pelita PAUD* 8, no. 1 (2023): 1, <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3155>.

mendukung keberlanjutan program. Penelitian ini dilakukan ketika pengabdian masyarakat berupa praktik membuat celengan dari botol bekas, yang melibatkan anak, guru, orang tua, dan komunitas. Pengamatan dan juga wawancara menjadi instrumen evaluasi. Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan peningkatan kesadaran lingkungan, kreativitas anak, serta partisipasi aktif dari orang tua dan juga komunitas dalam mendukung kegiatan daur ulang.¹⁰

3. Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Irchamni, dengan judul "Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Metode STEAM Dan Media Berbahan *Looseparts* Di Lembaga PAUD" meneliti tentang peran media *looseparts* dalam pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, dan agar orang tua dapat mengetahui kegiatan pembelajaran anak ketika disekolah. Penelitian ini dilakukan di lembaga PAUD Blora dengan menggunakan metode deskriptif, pendekatan kualitatif yang diperoleh melalui wawancara, data dokumentasi dan data observasi mengenai penyelenggaraan program kegiatan pembelajaran. Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa melalui kegiatan pelaksanaan metode STEAM berbasis *looseparts* bisa dilaksanakan.¹¹

¹⁰ Yossy Wahyu Indrawan dkk., "Optimalisasi Pemasaran Produk Daur Ulang Untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan: Studi Kasus Celengan Botol Lukis," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2024): 2, <https://doi.org/10.70283/jpm.v1i2.38>.

¹¹ Achmad Irchamni, "Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Metode STEAM Dan Media Berbahan Loose Partsdi Lembaga PAUD," *Jurnal Pedagogy* 15, no. 2 (2022): 2.

Berdasarkan hasil telaah penelitian terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Persamaannya adalah sama-sama membahas penggunaan media berbasis *looseparts* atau bahan alam dan bahan daur ulang dalam pembelajaran anak usia dini untuk memberikan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan berbasis eksplorasi. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan pada fokus kajiannya, yaitu secara khusus mengkaji penerapan *green play* berbasis *looseparts* sebagai media eksperimen sains di TK IT Permata Kumai, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya. Sementara itu, penelitian-penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada penerapan pembelajaran STEAM untuk meningkatkan kreativitas anak, implementasi Kurikulum Merdeka berbasis *looseparts*, maupun pemanfaatan bahan daur ulang untuk meningkatkan kesadaran lingkungan. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena memfokuskan kajian pada implementasi *green play* berbasis *looseparts* sebagai media eksperimen sains dalam pembelajaran anak usia dini.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan, maka disusunlah dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang, definisi istilah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

2. BAB II PENELITIAN TEORI, berisi tentang teori teori yang berkaitan dengan judul penelitian.
3. BAB III METODE PENELITIAN, berisi tentang jenis dan metode penelitian, lokasi penelitian, objek dan subjek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan keabsahan data.
4. BAB IV HASIL PENELITIAN, berisi tentang gambaran umum tempat penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.
5. BAB V PENUTUP, berisi tentang kesimpulan dan saran.