

IMPLEMENTASI PERANCANGAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA GURU TAMAN KANAK-KANAK

Muhammad Reza¹, Nurul Khotimah², Ajeng Putri Pratiwi³, Melia Dwi Widayanti⁴

¹²³⁴Universitas Negeri Surabaya

Email: muhammadreza@unesa.ac.id

Abstrak: Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang saling terintegrasi dan mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Agar terjadi proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak memiliki kualitas baik, guru harus mampu membuat perencanaan pembelajaran yang baik dan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Penggunaan media yang tepat akan memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. *Loose parts* merupakan sebuah benda potongan yang bebas dimainkan dan tidak dapat diprediksi akan menjadi apa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra-eksperimen. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya kenaikan kemampuan guru sebesar 25,7 berdasarkan hasil pretest dan posttest.

Kata Kunci : Taman Kanak-Kanak, Anak usia dini, Media pembelajaran, *Loose parts*

LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang saling terintegrasi dan mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Agar terjadi proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak memiliki kualitas baik, guru harus mampu membuat perencanaan pembelajaran yang baik dan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Perencanaan pembelajaran merupakan langkah awal yang sangat penting untuk memberikan arah yang tepat dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan memberikan panduan dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan anak.

Perencanaan pembelajaran di PAUD meliputi perencanaan semester, rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian (RPPH). Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, kegiatan

pembelajaran dikemas dalam bentuk bermain. Putri (2019) Permainan yang sekarang masih hangat di kalangan pendidikan anak usia dini yang berfungsi untuk merangsang kemampuan bermain pembangunan anak adalah *Loose Parts*.

Loose parts merupakan sebuah benda potongan yang bebas dimainkan dan tidak dapat diprediksi akan menjadi apa (Kiewra, C., & Vasselack, E., 2016). *Loose parts* mendukung perkembangan pola pikir anak yang berbeda-beda dan unik. Hal ini dikarenakan *loose parts* tidak memiliki aturan terikat untuk digunakan, kemungkinan yang dimiliki tidak terbatas dan dapat terus dieksplorasi anak. Bahan-bahan terbuka yang dapat ditemukan dimana saja dapat memberikan stimulus bagi perkembangan anak untuk mengenali potensi berpikirnya. Anak dapat dengan bebas menentukan akan menjadi apa benda tersebut dan benda mana yang dipilihnya untuk dimainkan.

Loose parts ini bukan hanya mendukung perkembang anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya serta mempersiapkan anak memiliki kemampuan di abad 21. Reagan (2016) menyatakan bahwa kemampuan belajar dan inovasi pada abad 21 yang harus dimiliki yaitu kreativitas, kritis, komunikasi dan kerjasama. Hal ini senada dengan teori Bloom yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam aspek perkembangan kognitif. Oleh sebab itu, kreativitas penting diberikan pada Pendidikan Anak Usia Dini. Berdasarkan berbagai teori dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *berbasis loose parts* dapat menjadi salah satu strategi untuk anak mengembangkan berbagai ketrampilan, mengkonstruksikan pemikirannya, meningkatkan kreativitas, berpikir kritis, mampu mengkomunikasikan dan bekerjasama dengan teman sebayanya.

Besarnya manfaat menggunakan media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini, ternyata masih kurang dipahami oleh guru-guru di Taman Kanak-kanak. Berdasarkan hasil wawancara pada 3 Februari 2020 dengan kepala TK di Kecamatan Pandaan, banyak guru yang belum merencanakan pembelajaran berbasis media *loose parts*. Hal ini dikarenakan belum memahami pembelajaran menggunakan media *loose parts*, guru lebih banyak menggunakan lembar kerja anak dalam kegiatan pembelajaran. Tidak semua guru memiliki kesempatan mengikuti pelatihan pembelajaran berbasis *loose parts*. Kurangnya pengetahuan dan pengalaman menulis perencanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Berdasarkan berbagai fakta yang terjadi, sangat penting diadakan pelatihan pembuatan media berbasis *loose parts* pada guru TK bekerjasama dengan IGTKI Kecamatan Pandaan Kabupaten Pasuruan.

Loose parts pertama kali dikembangkan oleh Nicholson pada tahun 1971 berdasarkan keinginan untuk memberi wadah anak menuangkan kreativitas menggunakan material yang dapat dimanipulasi, diubah, dan diciptakan kembali. (Gull,

C., Bogunovich, J., Goldstein, S. L., & Rosengarten, T., 2019).

Loose parts adalah media yang dapat digabungkan, dibawa, disatukan, dirancang ulang, dibentuk lagi menjadi barang yang utuh sesuai kreatifitas. *Loose parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak sangat bermanfaat untuk menumbuhkan kreatifitas anak. Bahan ajar *loose parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak meliputi aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosi, aspek perkembangan nilai agama moral, aspek perkembangan fisik motorik halus, motorik kasar dan aspek perkembangan seni.

Ada 7 komponen *loose parts* yaitu bahan alam, logam, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca dan keramik, bungkus bekas kemasan. Contoh media loose part seperti ranting pohon, kancing baju, kerang, tutup botol, botol bekas, bungkus bekas makanan/detergen, potongan kayu, benang, bola, kardus, sedotan, pralon, kain perca, kerikil, batu, biji buah, sendok plastik.

Penerapan bermain loose parts yang akan dimainkan anak sebenarnya tidak memerlukan instruksi secara khusus. Ketika guru sudah menyiapkan alat bahan secara bebas secara alamiah insting rasa ingin tau anak akan memainkannya sesuai dengan ide imajinasi yang terpikirkan di otaknya. Anak akan menemukan benda-benda yang menarik minatnya dengan cepat untuk mewakili yang ada di pikirannya bahkan dengan cepat seharusnya apabila ide tidak sesuai dengan alat bahan yang ditemukan anak dapat secara flrksibel merubah idenya. Bahkan dengan adanya teman bermain disebelahnya saat pengamatan dilakukan membuat anak berpikir lebih cepat untuk menemukan solusi karya apa yang akan dibuatnya.

Pendapat (Catron& Allen1999; Lestarinigrum 2018) menegaskan kegiatan bermain merupakan sebuah rangkaian proses tak terpisahkan dalam diri anak ketika berproses menemukan masalah yang berkaitan dengan pengembangan kognitifnya. Penjelasan ini tentunya juga menguatkan penerapan bermain yang dilakukan ternyata berdampak efektif dalam tahapan kerja otak anak bahkan bermain loose parts ini merupakan bahan yang sering dijumpai anak di lingkungan sekitar sehingga benar-benar dikenali anak secara konkrit. Loose parts akan membantu eksplorasi anak dalam permainan menuju problem solving (Caldwell, 2016). Ada begitu banyak manfaat untuk menyediakan sumber daya bagian yang longgar dan terbuka. Anda akan memberi anak-anak lingkungan yang memungkinkan yang penuh dengan objek menarik yang mendukung kreativitas dan penemuan (Anna, 2019). Oleh sebab itu jangan ragu untuk menerapkan bermain ini sebagai pengembangan pembelajaran kreatif pada anak usia dini. Semakin luas berbagai kemungkinan yang kita berikan kepada anak maka semakin kuat motivasi mereka dan semakin kaya pengalaman mereka.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan menggunakan metode pra-eksperimen (Pre-Eksperimental) yang merupakan penelitian sistematis untuk menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Satu Kelompok Pretes Postes (One Group Pretest-Posttest). Dalam desain ini, sebelum pelatihan diberikan terlebih dahulu pretest dan di akhir pelatihan peserta diberi posttest. Pada awal kegiatan pembelajaran, pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta terhadap media *loose part*. Kemudian peserta diberikan materi berupa konsep media loose parts pada pembelajaran anak usia dini. Setelah diberikan treatment, di akhir pembelajaran peserta diberikan tes (posttest) untuk mengetahui kemampuan akhir terhadap media *loose part*.

Partisipan

Populasi merupakan kelompok yang menarik peneliti, kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan sebagai objek untuk menggeneralisasikan hasil penelitian (Fraenkel dan Wallen dalam Winarni, 2011: 94). Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta pelatihan pembuatan media pembelajaran anak usia dini berbasis loose part dengan jumlah 30 peserta. Sampel adalah bagian dari populasi. Sampel dapat didefinisikan sebagai himpunan yang merupakan bagian dari suatu populasi (Winarni, 2011: 96). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling jenuh, yaitu seluruh populasi menjadi sampel penelitian.

Instrumen

Instrumen penelitian sering dikenal dengan alat ukur. Menurut Sugiyono (2013:102) instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka dalam melakukan penelitian harus ada alat ukur yang baik. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, sehingga dapat diperoleh kemudahan dalam mengumpulkan data sesuai dengan harapan. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian yaitu wawancara, angket, observasi, evaluasi dan tes. Dalam penelitian ini, alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu berupa tes. Tes pengetahuan (kognitif) yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda (multiple choices) dengan alternatif 4 jawaban (a, b, c dan d).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pemberian tes dalam bentuk pretest dan posttest. Pretest dan posttest yang diberikan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah berupa tes tertulis dalam bentuk soal objektif dengan soal yang sama. Teknik Analisis Data Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa kuantitatif yang terdiri dari analisis statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya peningkatan kemampuan guru TK dalam melakukan perancangan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* telah selesai dilaksanakan. Guru diberikan penjelasan dan latihan menggunakan media *loose parts* dalam pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembimbingan, pre test dilaksanakan untuk mengukur kemampuan guru. Berdasarkan hasil pretest, diketahui kemampuan guru sebesar rata-rata mendapatkan skor 55.

Setelah hasil didapatkan,penelitimelaksanakan pembimbingan perancangan pembelajaran dengan media *loose parts* kepada guru. Guru dipersilahkan untuk mencoba langsung menggunakan media *loose parts* sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Setelah media *loose parts* selesai dikembangkan oleh guru, dilakukan post test yang bertujuan untuk menilai kemampuan guru setelah *treatment* diberikan. Berdasarkan hasil post test, dapat terukur kemampuan guru sebesar 80,7.

Bila digambarkan dalam tabel 1, maka hasil pre test dan post test guru adalah sebagai berikut:

Table 1. Hasil Nilai Pre test dan Post test Guru

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Peserta 1	50	90
2	Peserta 2	60	90
3	Peserta 3	50	80
4	Peserta 4	60	70
5	Peserta 5	40	80
6	Peserta 6	50	80
7	Peserta 7	70	90
8	Peserta 8	50	90
9	Peserta 9	60	90
10	Peserta 10	50	80
11	Peserta 11	50	80
12	Peserta 12	60	80
13	Peserta 13	50	70
14	Peserta 14	60	80
15	Peserta 15	40	70
16	Peserta 16	50	90
17	Peserta 17	50	70
18	Peserta 18	60	80
19	Peserta 19	70	80
20	Peserta 20	60	60
21	Peserta 21	50	80

22	Peserta 22	50	90
23	Peserta 23	60	70
24	Peserta 24	60	80
25	Peserta 25	80	90
26	Peserta 26	50	90
27	Peserta 27	60	70
28	Peserta 28	50	90
29	Peserta 29	50	70
30	Peserta 30	50	90
Rata-Rata		55	80.7

PEMBAHASAN

Kemampuan perancangan pembelajaran merupakan salah satu kemampuan pedagogis yang harus dimiliki guru. Guru harus mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Teknik, metode, media, dan strategi pembelajaran yang dipilih guru juga harus tepat guna mendukung proses pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan media merupakan salah satu hal yang penting untuk dipertimbangkan guru. Apabila materi yang akan disampaikan menarik, namun media yang dipilih kurang sesuai, maka anak tidak akan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah media *loose parts*. *Loose parts* adalah media yang dapat digabungkan, dibawa, disatukan, dirancang ulang, dibentuk lagi menjadi barang yang utuh sesuai kreatifitas. *Loose parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak sangat bermanfaat untuk menumbuhkan kreatifitas anak. Bahan ajar *loose parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak meliputi aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosi, aspek perkembangan nilai agama moral, aspek perkembangan fisik motorik halus, motorik kasar dan aspek perkembangan seni. Penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat. Ketika anak berinteraksi dengan menggunakan media *loose parts*, mereka memasuki dunia 'bagaimana jika' yang mempromosikan kemampuan '*problem solving*' dan berpikir kreatif. Adapun manfaat dari *loose parts* adalah : 1) meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, 2) meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, 3) anak menjadi lebih aktif secara fisik, 4) mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka. Oleh karena itu, pengetahuan guru mengenai penggunaan media *loose parts* sangat diperlukan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru kurang memahami bagaimana melakukan perancangan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts*. Padahal, penggunaan *loose parts* dalam pembelajaran mampu membantu guru dalam melakukan stimulasi berbagai aspek perkembangan pada anak. Pre test dan post test yang telah dilakukan menunjukkan adanya kenaikan pengetahuan guru dalam

melakukan perancangan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts*. Sebelum pelaksanaan *treatment*, kemampuan guru berkenaan dengan perancangan dengan media *loose parts* adalah 55. Setelah dilaksanakannya *treatment*, kemampuan guru meningkat menjadi 80,7. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat terlihat adanya peningkatan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran menggunakan media *loose parts*.

Media *loose parts* termasuk dalam media konkret yang disampaikan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media konkret, apa yang dihadapkan kepada guru sama dengan apa yang akan dihadapkan peneliti. Sehingga peneliti dapat mengamati bagaimana kemampuan guru dalam merancang media *loose parts* dan juga mampu mengoreksi langsung apabila ada kesalahan dalam perancangan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts*. Sehingga, guru dapat lebih memahami perspektif peneliti mengenai bagaimana pembelajaran dengan media *loose parts* yang baik dan benar.

Dengan mencoba langsung menggunakan media *loose parts*, guru lebih terangsang untuk melakukan *trial and error*. Proses *trial and error* yang dilakukan oleh guru akan memperluas pengetahuan guru tentang bagaimana cara merancang pembelajaran dengan media *loose parts* yang pada akhirnya akan diimplementasikan pada anak didik.

Hasil yang diperoleh guru berdasarkan pretest posttest telah meningkat. Guru telah mampu merancang pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts*. Kemampuan guru dalam aspek pendidikan dinyatakan telah meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari proses eksperimen yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa terdapat kenaikan kemampuan guru dalam hal Menyusun pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* dimana kenaikan tersebut sebesar 25,7. Dengan adanya kenaikan kemampuan guru, maka diharapkan guru mampu mengembangkan aspek perkembangan anak dengan lebih optimal menggunakan media *loose parts*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna, 2019. Getting to grips with loose parts play. IV Caldwell, J. 2016. Loose Parts. Oct5,2016/ReggioInspired.<https://fairydustteaching.com/2016/10/loose-parts/>
- 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.

Muhammad Reza

Kiewra, C., & Vaselack, E. (2016). Playing with nature: Supporting preschoolers' creativity in natural outdoor classrooms. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 41 (1), 70-95

Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2020). Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. *PEDAGOGIKA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(2), 104-115.

Reagan, M. (2016). *STEM-Infusing the Elementary Classroom*. California: Corwin, a Sage Publishing Company

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Winarni & Endang Widi. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu