

Penggunaan Media Loose Parts dalam Pembelajaran di Masa Pandemi

Yulianti Fransiska¹, Roza Yenita²

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Panca Sakti Bekasi

yulianti.fransiska@yahoo.com, rosayenita@gmail.com

Abstrak

Saat ini semua bidang kehidupan di seluruh dunia sedang menghadapi pandemi COVID-19 dan dunia pendidikan tidak terlepas dari dampaknya, sehingga menuntut perubahan dalam kegiatan belajar mengajar. Indonesia-pun mengalami dampak sangat serius dari penyebaran covid ini, sehingga pendidikan anak usia dini harus belajar dengan cara jarak jauh yang sesuai dengan kebijakan menteri Pendidikan. Dalam jurnal ini saya fokus pada proses pembelajaran di KB-TK Nusantara khususnya usia 5-6 tahun, yaitu bagaimana caranya agar anak bisa tetap belajar dengan senang dan menikmati pengetahuan dari media di rumah masing-masing dan dapat pula meningkatkan kemampuan motorik anak melalui media pembelajaran loose parts. Tujuan penelitian ini adalah agar anak usia dini lebih kreatif, memiliki kemampuan berimajinasi serta dapat merakit barang-barang bekas atau barang daur ulang menjadi mainan yang berguna, serta bagaimana anak bertumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang selalu mencintai dan menghargai lingkungan. Penelitian yang saya gunakan di KB-TK Nusantara adalah dengan cara Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan kelas yang digunakan adalah kelas TK B atau usia 5-6 tahun. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran dengan cara bermain dengan diri sendiri atau media yang ada di lingkungannya, serta memakai bahan-bahan bekas yang dapat ditemukan dilingkungannya.

Kata kunci : *Media Loose Parts dalam Pembelajaran*

Abstract

Currently all areas of life around the world are facing the COVID-19 pandemic and the world of education is inseparable from its impact, thus demanding changes in teaching and learning activities. Indonesia has also experienced a very serious impact from the spread of covid, so early childhood education must learn by distance in accordance with the policy of the minister of education. In this journal, I focus on the learning process in Nusantara Kindergartens, especially ages 5-6 years, namely how to keep children learning happily and enjoying knowledge from the media at home and also improving children's motor skills through learning by loose parts media. The purpose of this research is for early childhood to be more creative, have the ability to imagine and be able to assemble used or recycled items into useful toys, as well as how children grow and develop become person who always love and respect the environment. The research I used in Nusantara Kindergartens was by means of Classroom Action Research (PTK) and the classes used were Kindergarten B class or 5-6 years old. The results of this study are learning media by playing with oneself or the media in the environment, as well as using used materials that can be found in their environment.

Keywords : *Media Loose Parts in Learning*

PENDAHULUAN

Tempat untuk saya mengadakan penelitian adalah KB-TK Nusantara yang berlokasi di Jln Kusuma Utara Raya Blok 16 no 8, 10 Rt 04 RW 017, Perum Wisma jaya ,Kelurahan Duren Jaya, Kec Bekasi Timur, Jumlah kelas ada 8 kelas , terdiri dari 4 kelas TK B, 2 kelas TK A, 2 kelas KB (kelompok bermain) dengan jumlah siswa 63 anak.

Sekolah ini akan saya jadikan tempat penelitian, dimana penelitian tema yang saya ambil adalah mengenai penggunaan media loose parts di masa pandemi.

Pandemi covid-19 telah membuat begitu banyak perubahan. Sejak maret 2020, anak-anak sekolah tiba-tiba harus dirumahkan karena pandemi Covid-19. Semua siswa dari mulai Paud hingga perguruan tinggi harus belajar dari rumah (BDR). Proses belajar mengajar digelar secara daring melalui aplikasi dan internet atau pembelajaran jarak jauh.

Kegiatan belajar anak pada saat pandemi ini adalah dengan video dan pengambilan tugas dua minggu sekali, orang tua datang kesekolah untuk mengambil tugas dan dikerjakan dengan cara, guru membimbing dengan video dan zoom meeting pada anak murid. Setelah selesai dikerjakan tugas dikembalikan ke sekolah untuk ditukar dengan tugas yang baru. Untuk belajar dirumah orang tua diberi tahu agar menggunakan media pembelajaran dengan yang ada dirumah, contoh dengan tutup botol untuk membedakan warna dan berhitung jumlah tutup botol yang ada. Serta membuat huruf dari batu yang ada dirumah lalu difoto dan dikirim ke sekolah. Sehingga cara seperti ini dapat membantu orang tua mengajar anak dirumah tidak merasa kesulitan.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini untuk tetap berinteraksi menjadi tanggung jawab besar orang tua dalam menjalankan fungsinya. Orang tua harus mampu beradaptasi dengan kebiasaan sang anak dalam hal komunikasi, pola asuh dan berbagai metode dalam meningkatkan kecerdasan anak. Apabila di masa pandemi Covid-19 anak usia dini tidak disarankan bermain diluar rumah. Lalu bagaimana orang tua harus mengimplicasikan fungsinya ketika anak bosan dengan lingkungannya sendiri sementara lingkungan keluarga adalah basis pendidikan dan pengajaran yang hanya secara umum. Kondisi ini memaksa para orang tua harus mendampingi anak-anaknya belajar dirumah. Dan orang tua harus berperan menjadi guru bagi anak-anak ketika mereka mengikuti pembelajaran jarak jauh. Sebelum pemberian tugas kepada anak, guru memberikan penjelasan kepada orang tua agar anak nya jangan ditekan atau dimarahi ketika tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan, supaya anak tidak menjadi stres dengan tugas sekolah.

Guru juga membimbing orang tua murid untuk mengajar kepada anaknya dirumah harus membuat anak itu tidak merasa belajar dan mengerjakan tugas sekolah, yaitu dengan cara anak diberikan suatu stimulasi yang menyenangkan pada waktu mulai belajar antara lain dimulai dengan bercerita dan tanya jawab mengenai tema yang akan dikerjakan, berikan reward atau hadiah, temani anak saat belajar, fokus pada minat anak, menjadi contoh bagi anak, bantu anak mengulang apa yang diajarkan disekolah, berikan pengertian pada anak pentingnya belajar.

Disekolah KB-TK Nusantara tidak hanya belajar calistus, tetapi perlu di ajarkan ketrampilan pada anak yaitu ketrampilan berpikir kritis, berfikir kreatif (kreativitas), kerja sama, dan komunikasi tentunya, anak belajar mengenai pengetahuan (pengetahuan fisik, logika matematika, dan sosial). Ketrampilan - ketrampilan tersebut harus dilakukan secara terintegrasi dalam proses pembelajaran.

Masa usia dini adalah masa yang sangat berharga dalam hidup manusia. Anak usia dini adalah anak yang berada dalam masa perkembangan dan pertumbuhan. Pada masa inilah kepribadian seseorang mulai dibentuk. Pengalaman -pengalaman yang terjadi masa usia ini cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap anak dimasa selanjutnya, baik atau buruk sifat anak tersebut.

Untuk perkembangan optimal terhadap seluruh aspek perkembangan, seorang anak membutuhkan proses secara berkesinambungan. Meskipun masa emas terbatas, tidak berarti harus mengecek anak. Mencekok anak justru dapat menghambat motivasi anak untuk belajar saat disekolah.

Anak berada dalam periode emas artinya pada masa inilah kesempatan terbaik untuk mulai mendidiknya; memperkenalkan mereka dengan suatu media yang menarik buat anak, bahwa bukan hanya belajar mengenal angka dan huruf tapi dapat melakukan suatu kegiatan yang mungkin anak usia dini tidak pernah terpikirkan yaitu dengan membuat suatu karya dari barang bekas atau disebut dengan media loose parts, dan kondisi pandemi seperti sekarang

ini guru bisa menjelaskan atau mengajar dengan media loose parts itu dirumah serta orang tua pasti bisa mendapatkannya.

Bermain bagi anak usia dini merupakan suatu proses belajar untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dan menyenangkan. Bermain juga penting bagi anak untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak seperti ; nilai agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, serta seni.

Melalui bermain anak dapat mengekspresikan kreatifitasnya, merasakan objek dan tantangan dalam menemukan sesuatu dengan cara yang baru sehingga semua aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

Anak usia dini sebagai peniru yang ulung dan pembelajar aktif dimana anak tersebut membangun pengetahuan melalui bermain dan selalu aktif menggali pengetahuan-pengetahuan baru , serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

Untuk mendukung karakteristik anak usia dini diperlukan kegiatan bermain yang tepat dan bermakna. Kegiatan bermain dapat menggunakan bahan dan alat bermain edukatif. Bahan dan alat permainan yang berfungsi untuk merangsang perkembangan anak salah satunya adalah dengan permainan media loose parts.

Media permainan loose parts merupakan suatu bahan permainan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dan dirancang ulang dengan berbagai cara. Bahan tersebut dapat dipergunakan dengan mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan media permainan loose parts dikenalkan pada anak sejak dini dengan bahasa sederhana yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar anak.

Salah satu dari potensi perkembangan anak usia dini adalah perkembangan motorik anak, dan loose part merupakan suatu media bahan untuk mengajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya., bahan ajar loose part dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek meliputi ; Pemecahan masalah, Kreativitas, Konsentrasi, Motorik halus, Motorik kasar, Sains, Pengembangan bahasa (Literasi), Seni (Art), Logika berfikir matematika (math), Teknik (Engineering), Teknologi(Technology)

Dengan demikian, orang tua bisa membantu menyiapkan si kecil tumbuh menjadi sosok yang kritis, kreatif dan inovatif. Contoh media loose parts adalah; batu, sedotan, plastik, pasir, kain, ranting, kayu, kertas, daun, bunga, tali, kulit buah atau sayur, cangkang dan biji-bijian, botol bekas dan masih banyak lagi media loose parts yang lainnya. Anak dapat membangun atau membuat suatu kegiatan melalui imajinasi mereka dengan bahan atau media yang telah tersedia.

Metode bermain menggunakan permainan loose parts sangat cocok diterapkan pada anak usia dini. Sebab , anak usia dini belajar menggunakan seluruh panca inderanya. Jadi dengan menggunakan media loose parts, anak dapat langsung melihat dan meraba untuk mengenal berbagai tekstur benda menggunakan seluruh imajinasinya untuk menciptakan suatu karya dengan berbagai media. Dengan bermain loose parts anak usia dini dapat lebih mengenal lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitarnya, memahami bahwa benda-benda tersebut dapat dimanfaatkan atau dapat digunakan kembali untuk membentuk suatu karya baru.

Tujuan pembelajaran dengan media bahan loose part adalah anak-anak akan menjadi lebih kreatif, karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan loose part yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu mereka juga bisa memanfaatkan benda-benda disekeliling mereka dan ikut memelihara lingkungan dan mereka dapat memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dapat dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan bisa berkreaitas dengan merakitnya menjadi barang yang dapat berguna.

Melalu media permainan loose parts ini, anak akan merasakan tertantang untuk dapat menciptakan suatu kreasi baru dengan berbagai media yang disediakan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan . Oleh karena itu, guru atau orang tua harus mampu memberikan stimulus menggunakan media dan alat permainan yang beragam sehingga mampu merangsang perkembangan dan keterampilan anak, menjadikan

anak tumbuh dan berkembang menjadi anak yang selalu mencintai dan menghargai lingkungan.

Pengertian dari permainan loose parts adalah sebuah permainan yang menggunakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Loose parts merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin, dimana dalam satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu; a) perencanaan (planning), b) tindakan (acting), c) pengamatan (observing), dan d) refleksi (reflecting). Dalam penelitian ini bisa lebih satu siklus, dan dalam pandemi seperti ini mungkin hanya cukup satu siklus saja. Dalam penelitian untuk pengumpulan data ini menggunakan tiga sumber yakni; observasi atau pengamatan. Pada tahap ini saya akan menjelaskan tentang apa (What), Mengapa (Why), dimana (Where), kapan (When), dan bagaimana (How) penelitian yang akan dilakukan. Saya akan lakukan secara kolaboratif, untuk menghindari unsur subjektivitas. Jadi metode yang saya gunakan untuk penelitian ini adalah kualitatif Deskriptif dan dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan tiga sumber yaitu; observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini saya perlu teman untuk membantu saya dalam penilaian serta melakukan pengamatan (observasi) secara langsung. Observasi atau pengamatan terhadap pembelajaran masa pandemi dengan turun langsung, karena adanya pandemi pembelajaran tatap muka tidak bisa dilaksanakan, maka saya lakukan dengan whatsapp grup dan penelitian akan melakukan non observasi dan tidak terlihat langsung pada sumber kegiatan data..

Wawancara adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada murid. Dan wawancara ini saya lakukan melalui tatap muka kepada beberapa siswa atau disebut face to face antara wawancara yang disebut interviewer dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai disebut interviwee, tentang suatu objek yang diteliti dan yang telah dirancang sebelumnya. Penelitian ini sasaran yang akan diwawancarai adalah kepala sekolah, guru kelas dan murid KB-TK Nusantara. Dokumentasi yang diperoleh dari penelitian ini adalah data-data sekolah, perangkat pembelajaran, foto dan video kegiatan daring, dan hasil kerja anak sebagai bahan untuk mengukur tentang seberapa besar pemahaman anak terhadap tugas yang diberikan atau video pembelajaran daring yang diberikan oleh guru. Serta bisa digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran dengan permainan media loose parts. Berikut dokumentasi hasil pembelajaran dengan menggunakan media loose parts.



Gambar 1. Contoh media loose parts



Gambar 2. Dokumentasi pembelajaran daring



Gambar 3. Dokumentasi hasil pembelajaran daring

Dalam menguji keabsahan data dalam penelitian dengan menggunakan triangulasi sumber, triangulasi tehnik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber adalah pengecekan data dengan pengecekan ulang yang telah diperoleh dengan wawancara dengan sumber lain menggunakan pertanyaan yang sama. Dengan tujuan untuk menggali informasi yang satu dengan yang lainnya. Triangulasi tehnik adalah dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan tehnik yang berbeda atau membandingkan hasil wawancara pertama dengan hasil wawancara selanjutnya untuk menguji kredibilitas suatu data, atau untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan tehnik yang berbeda. Sedang kan triangulasi waktu adalah pengujian yang sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan tehnik wawancara dipagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Untuk itu, dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, atau tehnik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga ditemukan kepastian datanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan di sekolah KB-TK Nusantara bekasi, sebelum adanya pandemi Covid 19 pembelajaran dilakukan secara normal yaitu dengan tatap muka. Namun disebabkan adanya Covid-19, maka pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing dan dibimbing oleh guru melalui video, whapsapp grup, kadang dengan Google meeting. Konsep pembelajaran yang sesuai dengan keadaan masa pandemi adalah dengan belajar sambil bermain dan harus menjaga jarak dari teman dan kerumunan banyak orang, sehingga anak harus belajar dan juga tidak lepas dari namanya bermain, dan dalam satu minggu ada 3 hari KB-TK Nusantara mengadakan tatap muka secara bergantian dan batas waktu 1 jam 30 menit , untuk memberikan semangat anak dan orang tua tidak merasa kejenuhan , maka dengan tetap menjaga protokol kesehatan, ketika anak ada tatap muka, maka anak murid TK Nusantara mempunyai aturan yaitu ketika anak bermain dikelas. Setiap anak punya permainan masing-masing dan tidak dipindah kan pada teman yang lain. Karena seperti itu pasti diperlukan banyak permainan, maka di sekolah KB-TK Nusantara mengembangkan permainan yaitu dari

barang bekas yang sudah dibersihkan, contohnya ; tutup botol, inner roll tisu toilet, batu-batuan, sendok plastik, biji-bijian, kancing baju dan lain-lain.

Pembelajaran diberikan sesuai dengan rencana pembelajaran mingguan dan rencana pembelajaran harian walaupun waktunya harus dikurangi, saat jam mulai belajar semua materi harus sesuai dengan apa yang guru siapkan yaitu ;

- a) Pembukaan, salam , berdoa sebelum belajar, tanya jawab , melakukan absen kehadiran anak murid.
- b) Pembahasan materi; memberikan penjelasan tentang tema, mengajarkan lagu sesuai dengan tema, mengerjakan kreatifitas sesuai dengan tema belajar yaitu dengan media permainan loose parts
- c) Pemberian tugas selama belajar dirumah dalam satu minggu kedepan, dan anak -anak diajarkan untuk selalu melakukan kreatifitas pembelajaran dirumah dengan bahan yang ada dirumah atau bahan bekas.

Dalam penerapan media pembelajaran harus diperhatikan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dunia , untuk mencapai tujuan pendidikan sebagaimana dikemukakan *Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd.*; a) berorientasi pada kebutuhan anak, anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosial emosional, b) belajar melalui bermain, bermain merupakan sarana atau wahana belajar anak usia dini. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya, c) lingkungan yang kondusif, lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain, d) menggunakan pembelajaran terpadu, pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan bersifat kontekstual, e) dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang, pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak, f) menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar, media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik.

Semua anak senang bermain, kapan saja , dimana saja dan dalam kondisi apa saja serta dengan benda-benda apa saja. Sehingga ruang bermain perlu memiliki berbagai loose parts, sehingga lingkungan belajar anak menjadi lingkungan yang interaktif, yang memungkinkan anak dapat bermain secara aktif.

Sebab itu saya membahas tentang media pembelajaran menggunakan media loose parts di masa pandemi, kenapa loose parts, menurut ibu *Dr. Yuliaty Siantajani, M.Pd.* loose parts kaya dengan dengan nutrisi sensorial. Kekhasan loose parts adalah pada karakteristik bendanya yang kaya dengan input sensorial, mulai dari warna, bentuk, tekstur, bunyi, bau dan lain-lain. Lingkungna yang kaya ini akan membantu anak mengenali dunia sekitarnya. Dengan menyentuh berbagai tekstur benda-benda alam, anak akan lebih mengenali apapun yang ditemukannya. Ia mengenal bahwa batu ada yang warna hitam, putih, coklat, hijau, ada yang ukurannya kecil dan besar; ada yang berbentuk bulat, oval, dan tak beraturan. Ada yang permukaannya kasar, halus ; ada yang berat , ringan dll.

Loose parts dapat digunakan oleh anak sesuai pilihan anak, tersedianya beragam loose parts dikelas atau dirumah memungkinkan anak dapat menggunakan benda-benda sesuai dengan kebutuhannya dan idenya.

Loose parts dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara, tersedianya loose parts yang beragam memungkinkan anak memainkannya dengan berbagai cara. Bisa jadi anak menemukan batu, lalu ia membuatnya berjajar, bersusun, atau melingkar. Benda-benda itu dapat dieksplor oleh anak untuk mengenali benda-benda yang ada.

Loose parts mendorong kreatifitas dan imajinasi, memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan material lepasan itu sesuai dengan ide yang muncul pada anak. Hanya

dengan merangkai sejumlah batu-batu berjajar lurus, anak bisa mengatakan karyanya itu sebagai kereta api.

Loose parts mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi dibandingkan mainan jadi buatan pabrik, mendorong naluri anak untuk memegang, mengeksplorasi dan mencipta sesuatu sesuai minat dan ide anak. Sehingga banyak kesempatan yang sangat terbuka untuk membuat karya yang terbuka sangat dimungkinkan dialami anak.

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 anak rasa ingin tahu anak akan memainkannya sesuai dengan ide imajinasi yang terpikirkan di otaknya anak. Anak akan menemukan benda-benda yang menarik minatnya dengan cepat untuk mewakili yang ada dipikirkannya, bahkan dengan cepat mengatakan seharusnya bukan itu idenya karena tidak sesuai dengan alat bahan yang ditemukan anak dapat secara fleksibel merubah idenya.



Gambar 4. Dokumentasi hasil pembelajaran dengan media loose parts, membuat bunga dari tutup botol, ranting pohon, roll tisu toilet

SIMPULAN

Perkembangan zaman sekarang menuntut setiap manusia untuk selalu berbenah mengikuti perubahan dalam semua aspek kehidupan, tidak terkecuali. Perubahan zaman ini juga berdampak pada perkembangan dalam bidang pendidikan. Peserta didik dan guru dituntut untuk semakin kritis, inovatif, dan kreatif. Bagi pendidik anak usia dini juga merasakan suatu kemudahan ketika dengan menggunakan media loose parts ini, karena guru tidak merasakan kesulitan mencari bahan dan tidak memerlukan biaya.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa KB-TK Nusantara sudah menggunakan media pembelajaran loose parts baik di sekolah maupun dirumah-rumah. Karena sekolah KB-TK Nusantara sudah banyak mengumpulkan bahan-bahan bekas yang siap digunakan. Sekolah KB-TK Nusantara juga memahami hakikat bermain anak, bahwa bermain adalah belajarnya anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Bagi anak usia dini bermain adalah kehidupannya, jadi semua kegiatan yang ada berupa aktivitas bermain. Serta semua yang dimainkan anak merasa senang dan bahagia dan tidak membuat anak merasa bosan untuk belajar.

Dengan menggunakan media loose parts atau bahan lepasan yang ada dirumah akan memunculkan kreatifitas anak dan meningkatkan motivasi belajar anak selama masa pandemi. Dan rasa ingin tahu anak akan muncul dari anak, rasa ingin tahu anak merupakan unsur yang penting untuk membentuk kemampuan berfikir inkuiri, dan mengajarkan anak

untuk bertanya, anak juga dapat memecahkan masalah dan mengambil resiko, selain kemampuan fisik, pada saat anak aktif mencari benda-benda yang diperlukan ataupun berkreasi dengan jari-jari tangannya untuk menciptakan sesuatu.

Pemberian tugas kepada anak usia dini sebaiknya jangan selalu bentuk LKS tetapi pemberian tugas selama BDR, sebaiknya tugas yang diberikan menggunakan media loose parts yang banyak ditemukan atau dijumpai anak disekitar lingkungan rumah dan bisa dipakai atau digunakan anak untuk melakukan eksperimen, eksplorasi untuk menstimulasi kemampuan anak dan memunculkan kreatifitas anak. Pendidik atau orang tua harus menyediakan media loose parts agar anak lebih kreatif dan lebih inovasi lagi dengan bahan-bahan alam yang ada. Pengumpulan bahan-bahan bekas sebaiknya disimpan yang rapi dan diberi label semua barang tersebut sehingga anak-anak juga diajarkan untuk menyimpan barang tersebut dengan rapi. Untuk mrngumpulkan media loose parts bisa dilakukan bersama dengan orang tua bersama dengan guru-guru sekolah agar lebih banyak mediana.

Pada masa pandemi ini, anak bermain dari rumah, semuanya dari rumah. Sebab itu guru atau pendidik anak usia dini harus bisa dan mampu mengkondisikan hal permainan yang dibutuhkan oleh anak sesuai dengan usianya, semua perkembangan tersebut hanya bisa diperoleh jika permainannya bisa dirancang dengan permainan yang bermakna.

Jadi permainan yang bermakna adalah kegiatan bermain yagn diarahkan dan dibuat dengan metode, prinsip, dan tujuan yang menekankan pada unsur terciptanya kesenangan, motivasi, berkembangnya motorik yang memicu bekerjanya saraf otak, dan bukan paksaan, sekaligus berisi pembelajaran. Karena prinsipnya belajar anak adalah bermain sambil belajar itu merupakan prinsip yang tidak boleh berubah, karena sangat bermanfaat untuk anak usia dini.

UCAPAN TERIMAKASI

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Universitas Panca Sakti Bekasi, kampus D atas dukungan melalui program pendidikan anak usia dini, pengabdian kepada masyarakat. Terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah , Guru-guru KB-TK Nusantara yang sudah membantu saya menyelesaikan tugas penelitian jurnal yang saya buat. Terimakasih juga saya sampaikan kepada Dosen pembimbing saya yaitu Ibu Roza Yenita, M.Pd. dan terimakasih kepada semua rekan-rekan kampus yang sudah banyak membantu.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Damayanti, Sriyanti Rahmatunnisa, and Lia Rahmawati. "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts." *Jurnal Buah Hati* 7, no. 2 (2020): 74–90. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>.
- Damayanti, Anita, Sriyanti Rachmatunnisa, Universitas Muhammadiyah Jakarta, and Loose Parts. "Jurnal Buah Hati Volume 7 , Nomor 2 , September 2020 PENINGKATAN KREATIVITAS BERKARYA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS STEAM" 7, no. 2 (2020): 74–90.
- Farisi Ngemplak Boyolali, Retnowati KB Al. "Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Mengaplikasikan Alat Peraga Edukatif Menggunakan Metode Loose Parts." *Ejournal.Unma.Ac.Id* 7, no. 2 (2021): 465–70. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1095>.
- Imamah, Zakiyatul, and Muqowim Muqowim. "Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Motode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part." *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak* 15, no. 2 (2020): 263–78. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>.
- Kurniasari, Intan, Sasmiasi, and Een Yayah Haenilah. "Penggunaan Media Alam Sekitar Dan Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 1 (2018): 1–9.
- Mastuinda, Zulkifli, and Febrialismanto. "Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di PAUD Se- Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru." *Jurnal*

- Review Pendidikan Dan Pengajaran* 3, no. 1 (2020): 90–96.
- Pujianti, Yuli. “Program Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Sains Anak Usia Dini Sesuai Kurikulum Berbasis Bermain Pada Pendidik PAUD Kelurahan Duren Sawit Jakarta Timur.” *Prosiding Pengabdian* 1, no. 1 (2019): 1–7.
- Putri, Mirabella Dian Wahyudi, Ismatul Khasanah, and Nila Kusumaningtyas. “Loose Parts Play Merangsang Kemampuan Main Pembangunan Anak Usia Dini Di Era Society 5.0.” *Seminar Nasional PAUD 2019* 3, no. 3 (2019): 181–85. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/Snpaud2019/article/view/480/359>.
- Qomariyah, Nurul, and Zahratul Qalbi. “Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan.” *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 3, no. 1 (2021): 47–52. <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>.
- Rahardjo, Maria Melita. “Implementasi Pendekatan Saintifik Sebagai Pembentuk Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 2 (2019): 148–59. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p148-159>.
- Safitri, Dewi, and Anik Lestarinigrum. “Penerapan Media Loose Part Untuk Aktivitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun.” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2021): 1–13. <http://kiddo@iainmadura.ac.id>.
- Wahyuningsih, Siti, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Novita Eka Nurjanah, Nurul Kusuma Dewi, Ruli Hafidah, Muhammad Munif Syamsuddin, and Vera Sholeha. “The Utilization of Loose Parts Media in Steam Learning for Early Childhood.” *Early Childhood Education and Development Journal* 2, no. 2 (2020): 1. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>.
- Wulansari, Betty Yulia, and Sugito Sugito. “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Alam Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. 1 (2016): 16. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i1.7919>.
- Zephanya, Virgilia, Lita Latiana, and Ali Formen. “Penguatan Pembelajaran Jarak Jauh Anak Usia Dini Melalui Pendekatan STEAM Dan Pemberdayaan Keluarga.” *Pascasarjana*, 2020, 661–70.