
Pengelolaan Pembelajaran Berbasis *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kualitas Belajar

¹Fajri Dwiyama, ²Satma Awaliana

¹Prodi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah IAIN Bone
email: fajridwiyama@gmail.com

²TK Pattola Palallo Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone

ABSTRACT

At the beginning of 2020 the whole world was hit by the COVID-19 outbreak. This pandemic affects almost all sectors of human life. The world of education in Indonesia has not been spared the impact of the pandemic. Likewise with the Pattola Palallo Kindergarten, the many obstacles faced caused the decline in the quality of learning at the Pattola Palallo Kindergarten. Therefore, the teacher tries to use a learning method that is considered capable of stimulating growth and all aspects of child development. Where, this method is expected to be able to be applied both at school through face-to-face, and at home through distance learning, so that the quality of learning in TK Pattola Palallo can be improved. The method in question is a loose parts based learning method. Loose parts based learning method is a learning method that uses media in the form of materials around us that can be separated and arranged into one, aligned, easy to combine with other materials and easy to carry and move. After the loose part-based learning method is applied, the results show that this method can increase children's creativity, encourage children to be active in their learning so as to improve their physical motor development, increase children's independence, and train children's ability to work together, as well as build self-confidence in children, provide stimulation of all aspects of child development so as to improve children's learning outcomes. This learning method can be applied at school or at home because the media is easy to obtain and its implementation is done by playing, making it very easy for parents to accompany their children.

Keywords: *Loose Parts, Kualitas Belajar*

PENDAHULUAN

Awal tahun 2020 seluruh dunia terkena wabah/virus covid-19. Pandemi ini mempengaruhi hampir seluruh sector kehidupan manusia. Dunia pendidikan di Indonesia pun tak luput dari dampak pandemic. Pemerintah mengambil kebijakan untuk menanggulangi terus menyebarnya wabah virus covid 19. Penyebaran virus yang sangat mudah mewajibkan kita untuk menghindari kerumunan, akibatnya pemerintah menutup sekolah dan memberi kebijakan Belajar Dari Rumah (BDR) atau kita kenal juga dengan nama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Para siswa harus belajar dari rumah baik secara luring (luar jaringan) maupun daring (dalam jaringan).¹

Adanya kebijakan pendidikan ini tentunya amat sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah. Siswa maupun guru bahkan orang tua siap tidak siap harus menghadapi situasi tersebut. Banyak sekali permasalahan yang kemudian muncul dalam pelaksanaan

¹ R Yunitasari, U Hanifah - Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, and Undefined 2020, "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID 19," *edukatif.org* (n.d.), <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/142>.

pembelajaran jarak jauh ini. Mulai dari terkendala jaringan internet, penggunaan android, kemampuan guru dalam menguasai teknologi informasi, minat belajar siswa, perhatian atau dukungan orang tua, dan sebagainya.² Masalah-masalah tersebut dialami oleh seluruh jenjang pendidikan di Indonesia, khususnya di daerah-daerah pedesaan dan pedalaman.

Pendekatan pembelajaran di TK yang paling tepat adalah melalui bermain.³ Dari kegiatan bermain itulah anak mempelajari banyak hal, dan merangsang seluruh aspek perkembangannya mulai dari nilai agama dan moral, sikap social dan kemandirian, fisik motoric kasar dan halus, kognitif, bahasa dan kemampuan seninya.⁴ Meskipun ada beberapa tipe bermain pada anak, tetapi pada usia TK, bermain social lebih dominan. Hal inilah yang sangat mempengaruhi anak pada masa pembelajaran jarak jauh, mereka merasa bosan karena harus mekakukan pembelajarannya sendiri tanpa berinteraksi dengan teman-temannya di sekolah.

Anak didik DI TK, dalam pembelajarannya sangat membutuhkan pendamping dalam kegiatannya. Terutama anak usia 4-5 tahun (kelompok A), dimana pada usia tersebut mereka baru pertama kalinya memasuki pendidikan formal. Namun tidak semua orang tua murid mampu memberikan dukungan kepada anaknya, entah karena kesibukan dalam pekerjaan, ataupun karena kesibukan lainnya.⁵ Ada anak didik yang memiliki saudara yang banyak, kadang tidak mendapat perhatian dari orang tua karena mengutamakan kakak-kakanya. Orang tua berpendapat bahwa anak usia TK hanya bermain saja, tidak ada nilai dalam angka yang harus mereka capai, tidak ada nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang harus dicapai bahkan dilampaui agar dinyatakan lulus pada suatu mata pelajaran. Orang tua banyak yang tidak menyadari bahwa sesungguhnya anak-anak mereka yang usia TK, berada pada masa perkembangan yang sangat fundamental untuk kehidupannya di masa yang akan datang.

Selain masalah-masalah di atas, jaringan intrenet pun menjadi kendala yang sangat besar bagi pelaksanaan pembelajaran.⁶ Tidak semua tempat tinggal anak dapat mengakses jaringan internet dengan lancar, ditambah lagi masih ada beberapa orang tua yang tidak memiliki android sehingga sulit bagi anaknya untuk mengikuti pembelajaran secara daring. Kesulitan ini juga dialami oleh guru, terutama saat harus berkomunikasi dengan anak didik secara daring. Oleh sebab

² A Widodo, ... N Nursaptini - Pendidikan dan Pembelajaran, and Undefined 2020, "Problematika Pembelajaran Daring Dalam Perspektif Mahasiswa," *journal.um-surabaya.ac.id* (n.d.), <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/5340>.

³ W Pratiwi - TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam and Undefined 2017, "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini," *journal.iaingorontalo.ac.id* (n.d.), <http://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>.

⁴ N Rohmah - Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam and Undefined 2016, "Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini," *ejournal.unisnu.ac.id* (n.d.), <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/590>.

⁵ Karolus Suban Waikelak, "DUKUNGAN PERAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19," *conference.um.ac.id* (2021), <http://conference.um.ac.id/index.php/mnj/article/view/1878>.

⁶ Widodo, ..., and 2020, "Problematika Pembelajaran Daring Dalam Perspektif Mahasiswa."

itu, guru harus memutar otak agar dapat mengatasi masalah-masalah tersebut, agar kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal dan tujuan dari pembelajaran pun dapat dicapai secara maksimal.

Salah satu usaha yang dilakukan di TK Pattola Palallo adalah dengan memberikan lembar kegiatan anak, dimana di dalam lembar kegiatan anak berisi kegiatan anak yang akan dilakukan anak dalam satu minggu dan juga petunjuk bagi orang tua dalam mendampingi anaknya belajar. Namun kemudian penggunaan lembar kegiatan anak ini tidak menjadi solusi yang bisa memberikan dampak yang besar terhadap kualitas pembelajaran dikarenakan banyaknya orang tua yang justru dalam mendampingi anaknya belajar di rumah, ikut membantu mengerjakan LKA anaknya. Ternyata para orang tua cenderung membantu anak mereka karena mementingkan hasilnya di banding dengan proses saat anaknya belajar. Meskipun sering guru menjelaskan betapa pentingnya proses itu namun ternyata masih banyak orang tua yang kurang menyadari hal tersebut, akibatnya banyak anak yang tidak mandiri dalam melaksanakan tugas, tidak percaya diri, bahkan kurang berminat dalam mengerjakan tugasnya karena orang tua terkadang menuntut hasil yang melebihi kemampuan anak dalam mengerjakan tugasnya.

Seiring dengan meredanya pandemic covid 19, maka Pemerintah Daerah mulai melakukan percobaan tatap muka terbatas padai semua jenjang pendidikan. Taman Kanak-kanak Pattola Palallo pun mulai melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas. Anak didik dibagi menjadi dua kelompok yang melakukan tatap muka secara bergantian tiga hari dalam seminggu. Selebihnya anak tetap belajar di rumah. Masalah lain pun muncul kemudian. Anak didik yang terbiasa belajar di rumah di dampingi orang tua ternyata tak mau lepas dari orang tuanya. Mereka cenderung melakukan kegiatan sendiri dan tidak berinteraksi dengan temannya, bahkan ada memilih berdiam diri saja tanpa melakukan apa-apa. Mereka cenderung tidak mandiri dan selalu meminta bantuan guru. Hal ini terutama dialami oleh anak pada usia kelompok A.

Berdasarkan hal tersebut, guru memilih untuk menggunakan suatu metode pembelajaran yang dianggap mampu memberikan stimulasi terhadap pertumbuhan dan seluruh aspek perkembangan anak. Dimana, metode ini diharapkan mampu diterapkan baik di sekolah melalui tatap muka langsung, maupun di rumah melalui pembelajaran jarak jauh, sehingga kualitas pembelajaran di TK Pattola Palallo dapat ditingkatkan. Metode pembelajaran berbasis *loose parts* adalah salah satu metode yang dianggap mampu untuk menjawab permasalahan tersebut. Metode pembelajaran berbasis *loose parts* adalah metode pembelajaran yang menggunakan media berupa bahan di sekitar kita yang dapat di pisah dan di susun menjadi satu, disejajarkan, mudah digabungkan dengan bahan lain serta mudah dibawa dan dipindahkan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis studi kasus. Studi kasus adalah bagian dari salah satu jenis penelitian kualitatif dimana peneliti melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap kejadian, proses, aktifitas, terhadap satu atau lebih orang. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman. Uji kredibilitas menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber.⁷ Sumber data adalah guru dan orang tua peserta didik pada Taman Kanak-Kanak Pattola Palallo Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone.

HASIL PENELITIAN

Persiapan Pembelajaran berbasis *loose parts*

Loose Parts adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose Parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak. *Loose part* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya. Juga bahan ajar *loose part* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek. Pembelajaran dengan bahan ajar *Loose Parts* bertujuan supaya anak-anak akan menjadi kreatif dengan adanya prinsip penggunaan bahan ajar *loose parts*, mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan ajar sesuai dengan imajinasi mereka.

Loose Parts dapat menjadi solusi yang tepat ketika suatu lembaga tidak memiliki banyak alat dan bahan mainan karena bahan *loose parts* banyak ditemukan di lingkungan sekitar kita. Bahan *loose parts* dikelompokkan ke dalam tujuh komponen yaitu:

- a. Bahan alam, misalnya: batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dan sebagainya.
- b. Plastik, misalnya: sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong, dan sebagainya.
- c. Logam, misalnya: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, plat mobil, kunci, dan sebagainya.
- d. Kayu dan bamboo, misalnya: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle, dan sebagainya.
- e. Benang dan kain, misalnya: kapas, kain perca, tali, pita, karet, dan sebagainya.
- f. Kaca dan keramik, misalnya: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, dan sebagainya.

⁷ R Nurhasanah, "PERAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID 19 PADA KELOMPOK B.5 TK KEMALA BHAYANGKARI BONE," *YAA BUNAYYA* 2, no. 2 (2021): 58–67, <https://www.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/yaabunayya/article/view/1318>.

- g. Bekas kemasan (barangbarang/wadah yang sudah tidak digunakan), misalnya: kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur, dan sebagainya.(

Adapun langkah-langkah persiapan pembelajaran berbasis *loose parts* di Taman Kanak-kanak Pattola Palallo adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan bahan media pembelajaran. Adapun bahan media yang disiapkan yaitu: a) Gambar sesuai dengan tema yang diajarkan. b) Cerita sesuai dengan tema yang diajarkan. c) Bahan *loose parts* yang terdiri dari tujuh komponen sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya.
2. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sesuai dengan pembelajaran berbasis *loose parts*.
3. Membuat skenario pembelajaran.

Pelaksanaan Pembelajaran berbasis *loose parts*

Kegiatan Pembelajaran berbasis *loose parts* dimulai dengan bercerita tentang tema pembelajaran, saat bercerita guru menggunakan media gambar, berupa gambar bunga. Guru bercerita tentang bagian-bagian bunga, tempat tumbuh bunga, sekaligus memperkenalkan huruf-huruf bunga. Saat bercerita itulah muncul interaksi tanya jawab dengan peserta didik. Dari interaksi saat guru bercerita tersebut, dapat diamati semua peserta didik menunjukkan ketertarikan, ada yang bertanya ada yang juga menambahkan cerita ibu guru. Hampir seluruh anak merasa antusias untuk bertanya dan juga menceritakan pengalamannya dengan bunga.

Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan pembelajaran berbasis *loose parts* sambil menyampaikan aturan main. Kegiatan pembelajaran disampaikan dalam bentuk propokasi kepada anak berupa kalimat invitasi, yaitu "Yuk membuat bentuk bunga dan meniru tulisan huruf BUNGA!. Kira-kira kita pakai bahan apa ya untuk membuat bunga dan tulisannya?", lalu mempersilahkan peserta didik mengambil bahan/media yang diinginkan. Pada kegiatan ini penulis mengamati bahwa anak mengambil bahan yang berbeda sesuai dengan keinginan atau mungkin rancangan bentuk bunga yang dipikirkannya. Saat mengambil bahan ada beberapa anak yang mengambil bahan yang sama dan bersepakat untuk membagi bahan tersebut.

Setelah anak mengambil bahan yang diperlukan anak kemudian mencari tempat yang disukai kemudian mulai melakukan kegiatannya. Saat kegiatan berlangsung guru mendekati satu persatu anak sambil menanyakan pertanyaan terbuka yang dapat memancing pengetahuan anak, misalnya "sedang membuat bunga apa nak?", "bunganya cantik ya, ini apanya? (sambil menunjuk salah satu bagian karya anak). Sambil terus bertanya guru juga memperhatikan perilaku dan perkataan anak, dan mencatatnya.

Dari kegiatan diatas, diamati bahwa setiap anak sibuk dengan imajinasinya membuat bentuk bunga. Hampir semua anak membuat bentuk bunga dengan melengkapi bagian-bagiannya (batang, bunga, daun). Saat guru bertanya tentang bagian-bagian tanaman yang dibuatnya, anak mampu menunjukkan dengan benar yang mana batang, daun dan bunga. Beberapa anak bahkan menambahkan ornament pot, ketika ditanya mengapa menambahkan bagian tersebut, mereka menjawab karena bunga itu ditanam di dalam pot, akan lebih indah jika dilengkapi dengan pot. Beberapa anak menceritakan dengan panjang lebar tentang bunga yang dibuatnya. Beberapa anak yang telah menyelesaikan kegiatannya, menghampiri temannya dan melakukan percakapan sederhana dan terkadang membantu temannya atau ikut bermain dengan temannya, ada yang membantu memberi ornament pada bunga yang dibuat temannya, ada pula yang mengajak untuk membuat bentuk lain.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok A yaitu Ibu Hasma, S.Pd.I., beliau mengatakan bahwa :

“Pembelajaran berbasis loose parts ini memberi kemudahan kepada guru dalam hal penyediaan media pembelajaran pada anak, karena guru tak perlu repot membuat lembar kerja lagi, cukup menyediakan bahan loose parts yang mudah diperoleh. apalagi kita bisa melibatkan orang tua murid dalam penyediaannya tanpa membutuhkan biaya, karena cukup membawa barang-barang bekas dari rumah. Guru hanya perlu menyiapkan media gambar, merancang pembelajaran, dan membuat cerita”.

Kemudian beliau mengatakan lagi bahwa :

“Pembelajaran berbasis loose parts ini lebih meninggalkan kesan yang dalam kepada anak dibanding jika hanya menggunakan Lembar Kegiatan Anak, karena proses belajar anak lebih lama, melibatkan semua indranya”.

Saat ditanya tentang manfaat yang diperoleh dari penerapan pembelajarannya ini, beliau menjawab:

“Memudahkan guru dalam penyediaan media, meningkatkan kreatifitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran dan membuat cerita, mkesan yang tertanam pada anak lebih banyak dan mendalam, anak melakukan kegiatan dengan gembira karena merasa seperti bermain, lebih banyak KD yang dicapai oleh anak sesuai dengan perkembangannya, melatih kreatifitas dan imajinasi anak dalam berkarya, melatih kepercayaan diri anak, dan membiasakan anak untuk menyimpang mainannya sesuai tempatnya.”

Selanjutnya dari hasil wawancara dengan orang tua murid tentang bagaimana pendapatnya mengenai pembelajaran *loose parts* di rumah, beberapa orang tua murid mengemukakan pendapatnya sebagai berikut:

- Pembelajaran anak dengan menggunakan media loose parts di rumah sangat memudahkan orang tua karena bahannya sangat mudah didapat, dan tidak perlu membelinya.
- Pembelajaran loose parts juga dilakukan dengan cara bermain, sehingga anak tidak merasa terbebani dalam melaksanakannya.

- Pembelajaran loose parts memungkinkan orang tua memiliki quality time dengan anaknya karena kegiatan belajar dilakukan dengan cara bermain, sehingga anak merasa sangat senang.
- Pembelajaran media loose parts juga dapat melatih kemandirian anak, karena anak dapat menyediakan sendiri media belajarnya.

Peningkatan Kualitas Belajar Anak

Dari hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran kelompok menggunakan media yang 100% menggunakan media Lembar Kerja Anak didapatkan data bahwa hanya sekitar 41% anak didik memiliki kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran, sekitar 35% aktif dalam kegiatan pembelajaran, 50% belum mandiri dalam mengerjakan tugas, kemudian sekitar 50% rata-rata hasil pencapaian kompetensi anak masih berada pada skala BB (belum berkembang) dan MB (mulai berkembang), terutama dalam kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Hal ini menggambarkan bahwa kualitas pembelajaran sebelum adanya tindakan masih kurang dan perlu ditingkatkan.

Selanjutnya hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran metode *loose parts* menunjukkan bahwa 100% anak menunjukkan kreatifitas anak dalam proses pembelajaran. Kreatifitas anak muncul saat mencoba mengaplikasikan idenya dengan bahan *loose parts* yang ada. Sekitar 85,7 % anak menunjukkan keaktifan anak dalam belajar. Keaktifan anak ini didorong oleh rasa penasaran untuk mencoba berbagai macam jenis loose parts dalam berkarya. Selanjutnya 85,7% menunjukkan kemandirian dalam bekerja, karena anak diberi kebebasan untuk berkerasi sesuai keinginannya, maka anak secara tidak langsung mengerjakan sendiri tugasnya sesuai dengan idenya. 100% anak menunjukkan anak mau bekerja sama karena saat menggunakan loose parts mereka tentu akan saling memberi ide, bercerita, saling membantui dan berbagi. 100% anak menunjukkan kepercayaan diri dalam melakukan kegiatannya karena dalam bermain loose parts, tidak ada yang salah dan benar yang terpenting adalah anak mau melakukan, apa pun yang dihasilkan akan dihargai sebagai suatu karya dari anak tersebut.

Berdasarkan hasil dari persentase diatas disimpulkan bahwa pembelajaran *berbasis loose parts* dapat meningkatkan kreatifitas anak, mendorong anak untuk aktif dalam pembelajarannya sehingga meningkatkan perkembangan fisik motoriknya, meningkatkan kemandirian anak, dan melatih kemampuan anak untuk bekerja sama, serta membangun kepercayaan diri pada anak. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Spencer bahwa loose parts dapat membantu anak-anak untuk membangun hubungan, mengembangkan keterampilan, kepemimpinan, mendapatkan kepercayaan diri, dan kemandirian.

Selanjutnya dilihat dari hasil penilain pembelajaran anak didik yaitu dari skala capaian perkembangan yaitu:100% anak berhasil pada KD 1.1, KD 2.6, KD 3.3-4.3. Pada KD 3.8-4.8,

78,57% anak berhasil mencapai kompetensi ini. Pada KD 3.12-4.12, 71,43% anak berhasil pada kompetensi ini. Pada KD 2.4, 92,86% berhasil pada kompetensi ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh KD yang direncanakan dalam RPPH dapat dicapai anak dalam skala BSH dan BSB. Selanjutnya dari data catatan anekdot, dapat dilihat bahwa rata-rata anak mencapai 2 sampai 4 KD diluar dari KD yang telah direncanakan dalam RPPH. Banyak KD yang muncul setelah anak melakukan pembelajaran berbasis loose parts ini karena pembelajaran ini dilakukan dengan cara bermain dan dalam suasana gembira serta berpusat pada anak. Dari hasil skala capaian perkembangan catatan anekdot anak, disimpulkan bahwa pembelajaran pembelajaran berbasis loose parts dapat meningkatkan kompetensi pada perkembangan seluruh aspek anak. Hal ini sesuai dengan apa yang telah dijelaskan oleh Ibu Hasma, S.Pd,I bahwa pembelajaran berbasis loose parts ini lebih meninggalkan kesan pada anak dan mendorong anak untuk mencapai kompetensi yang lebih banyak sesuai tahap perkembangannya.

Dari hasil wawancara cara, dikemukakan beberapa manfaat yang diperoleh saat penerapan pembelajaran berbasis lose part ini adalah sebagai berikut :

- Memudahkan guru dalam penyediaan media
- Meningkatkan kreatifitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran dan membuat cerita
- Kesan yang tertanam pada anak lebih banyak dan mendalam
- Anak melakukan kegiatan dengan gembira karena merasa seperti bermain
- Lebih banyak KD yang dicapai oleh anak sesuai dengan perkembangannya
- Melatih kreatifitas dan imajinasi anak dalam berkarya, melatih kepercayaan diri anak
- Membiasakan anak untuk menyimpang mainnya sesuai tempatnya
- Saat anak belajar di rumah, orang tua dimudahkan dalam penyediaan media.

Selain manfaat diatas, dari hasil pengamatan penulis, belajar dengan media *loose parts* juga membantu guru untuk lebih dekat dengan anak didiknya sehingga dapat mengenali karakter, minat dan bakat anak didiknya. Kemudian dari hasil wawancara dengan guru dan orang tua pembelajaran berbasis loose parts sangat mudah diterapkan di rumah karena menggunakan media yang dapat diperoleh dengan mudah serta anak bisa mendapatkan ruang yang cukup luas untuk bermain, serta anak merasa senang karena dapat menghabiskan waktu bermain dengan orang tuanya. kemandirian anak di rumah juga berkembang karena mereka mampu menyediakan sendiri bahan mainnya sesuai keingannya, serta melatih anak untuk menghargai dan memanfaatkan barang bekas.

Berdasarkan hasil karya yang dibuat anak di rumah, pembelajaran berbasis loose parts juga melatih anak untuk menuangkan ide sesuai dengan bahan loose parts yang mereka temukan. Saat anak mampu menuangkan idenya dengan bahan yang ditemukannya secara otomatis anak juga terlatih untuk memecahkan masalah. anak akan merasa puas setelah berkarya karena akan muncul

dalam pikiran mereka bahwa ternyata mereka bisa membuat sesuatu yang bermakna dengan bahan yang sederhana. hal ini tentu memberikan dorongan kepada anak untuk membuat karya lain, dengan benda-benda yang ditemukannya. Konsep dari bentuk dari hasil karya yang dibuatnya akan tertanam di benaknya, sehingga seiring dengan perkembangannya anak bisa menggambar sendiri bentuk tersebut atau bahkan membuat hasil karya yang lebih baik lagi.

Dari hasil pembahasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Ternyata pembelajaran berbasis *loose parts* ternyata bukan hanya memberikan manfaat kepada anak, tetapi juga kepada guru dan orang tua. hal ini mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *loose parts* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelompok A TK Pattola Palallo Kec. Awangpone, baik hal tersebut dilakukan dengan tatap muka terbatas, maupun dengan pembelajaran jarak jauh di rumah.

KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis *loose parts* dapat meningkatkan kreatifitas anak, mendorong anak untuk aktif dalam pembelajarannya sehingga meningkatkan perkembangan fisik motoriknya, meningkatkan kemandirian anak, dan melatih kemampuan anak untuk bekerja sama, serta membangun kepercayaan diri pada anak. Penerapan pembelajaran berbasis *loose parts* memberikan stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan anak, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar anak karena telah mencapai kompetensi dasar sesuai dengan perkembangan usianya. Pembelajaran berbasis *loose parts* mudah diterapkan di sekolah dan di rumah karena media yang digunakan dapat diperoleh dari mana saja, kegiatan pembelajarannya pun dilakukan dengan cara bermain sehingga sangat disukai anak.

Metode pembelajaran ini juga memberikan manfaat terhadap guru karena memudahkan dalam hal pengadaan medianya, meningkatkan kreatifitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran dan membuat cerita, serta membantu guru untuk lebih dekat dengan anak didiknya sehingga mampu mengenali karakter, minat dan bakat anak didiknya. Saat pembelajaran dilakukan di rumah, orang tua tidak akan merasakan kesulitan dalam penyediaan medianya dan anak pun belajar karena merasa senang karena dapat menghabiskan waktu bermain dengan orang tuanya, *quality time* antara anak dan orang tua pun tercipta, anak juga terlatih untuk mandiri dirumah karena dapat menyediakan bahan mainnya sendiri tanpa dibantu orang tua. Anak juga akan terlatih untuk mengembangkan ide-idenya berdasarkan bahan *loose parts* yang ditemukannya di rumah. Besarnya manfaat yang diperoleh oleh anak didik, guru dan orang tua dari penerapan media *loose parts* ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis *loose parts* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelompok A TK Pattola Palallo Kecamatan Awangpone.

DAFTAR RUJUKAN

- Islam, N Rohmah - Tarbawi: Jurnal Pendidikan, and Undefined 2016. "Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini." *ejournal.unisnu.ac.id* (n.d.). <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/590>.
- Islam, W Pratiwi - TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan, and Undefined 2017. "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini." *journal.iaingorontalo.ac.id* (n.d.). <http://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>.
- R Nurhasanah. "PERAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID 19 PADA KELOMPOK B.5 TK KEMALA BHAYANGKARI BONE." *YAA BUNAYYA* 2, no. 2 (2021): 58–67. <https://www.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/yaabunayya/article/view/1318>.
- Waikelak, Karolus Suban. "DUKUNGAN PERAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19." *conference.um.ac.id* (2021). <http://conference.um.ac.id/index.php/mnj/article/view/1878>.
- Widodo, A, ... N Nursaptini - Pendidikan dan Pembelajaran, and Undefined 2020. "Problematika Pembelajaran Daring Dalam Perspektif Mahasiswa." *journal.um-surabaya.ac.id* (n.d.). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/5340>.
- Yunitasari, R, U Hanifah - Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, and Undefined 2020. "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID 19." *edukatif.org* (n.d.). <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/142>.