

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah berdirinya TK IT Ummar bin Khatab Purwosari Kudus

TKIT Umar bin Khathab berdiri pada bulan Juli 1999 di bawah naungan Lembaga Sosial Al Fath. Pendirian TKIT Umar Bin Khathab Kudus berlatar belakang rasa kebutuhan terhadap suatu model pendidikan yang lebih kompleks dari sekedar pendidikan formal yang pada saat itu telah banyak di Kabupaten Kudus. Fenomena lain yang menjadi pertimbangan adalah banyaknya wanita yang memasuki dunia kerja, sehingga praktis waktu pagi hingga sore hari mereka tidak dapat menyertai anak-anak pra sekolah di rumahnya. Anak-anak tersebut kemudian ditemani pembantu serta televisi yang kurang bersahabat dengan proses pendidikan anak. Apalagi televisi justru memberi dampak negatif bagi pendidikan anak. Lembaga Sosial dan Pendidikan (LSP) Al Fath bertekad untuk mendirikan PAUD dengan dukungan penuh pengurus dan relawan dari berbagai latar belakang pendidikan dalam konteks ini.⁹³

Sekretariat LSP Al Fath yang terletak di Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 ditempati oleh TKIT Umar Bin Khathab yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Saat pertama kali didirikan, jumlah siswa yang terdaftar sebanyak 19 orang, terdiri dari 11 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Aisyah Rachmawati, S.Psi saat itu menjadi penanggung jawab TKIT Umar Bin khathab. Setiap tahun peminat TKIT Umar Bin Khathab Kudus semakin meningkat. Akibatnya, lokasi saat ini tidak bisa lagi menampung anak didik di tahun ketiga dan keempat. Akibatnya, sekolah mulai mencari lokasi tambahan dan akhirnya mendapatkan pinjaman tempat dari Ibu Hj. Thoriq Falech, Gang Gotong Royong No. 1, Desa

⁹³ “Data dokumentasi TK IT Ummar Bin Khatab Kudus,” 20 April 2021. 20 April 2021.

Glantengan 130 untuk kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan.⁹⁴

Memasuki tahun ke enam, salah satu lokasi akan digunakan oleh pemilik, sehingga TKIT Umar Bin Khathab Kudus pindah ke Desa Demaan, Jalan Pangeran Puger Kudus No. 33 Kudus sampai dengan tahun 2019.

Jalan Jepara No. 82, lembaga TKIT Umar Bin Khathab mulai menempati gedungnya sendiri selain gedung sewaan, ini bertepatan pada tahun 2006. Selama tahun pelajaran 2021–2022, kegiatan belajar mengajar di Purwosari yang berada di Demaan juga akan dilaksanakan di gedungnya sendiri di Jalan Pangeran Puger RT.02 RW.03 Demaan.⁹⁵

1. Letak geografis TK IT Ummar bin Khatab Purwosari Kudus

Ada dua lokasi belajar TKIT Umar Bin Khathab yang berdekatan. Kantor pusatnya berada di Jalan Jepara No. 82 di bagian paling barat kecamatan Kota, persis bersebelahan dengan kecamatan Kaliwungu di Desa Purwosari, Kecamatan Kota. Lokasi kedua berada di pusat kota, di Jalan Pangeran Puger gang 2, desa Demaan, kecamatan Kota, dekat dengan kantor pemkab Kudus dan beberapa kampus SD, SMP, dan SMA, sehingga sangat strategis.⁹⁶

Pada penelitian ini dilakukan pengambilan tempat di TKIT Ummar Bin Khatab Purwasari.

2. Visi, misi, tujuan dan strategi TK IT Ummar bin Khatab Purwosari Kudus

Adapun visi, misi, tujuan serta mencakup strategi adalah sebagai berikut:

a. Visi

Mencetak generasi unggul yang sholih, cerdas dan kuat.

b. Misi

⁹⁴ “Data dokumentasi TK IT Ummar Bin Khatab Kudus.” 20 April 2021.

⁹⁵ “Data dokumentasi TK IT Ummar Bin Khatab Kudus.”

⁹⁶ “Data dokumentasi TK IT Ummar Bin Khatab Kudus.” 20 April 2021.

- 1) Menyelenggarakan pendidikan yang sistematis, terarah, dan professional dalam mengembangkan fitrah anak menjadi pribadi Islami.
- 2) Menjalani kerja sama dengan lembaga-lembaga lain, baik formal maupun non formal, dalam rangka pengembangan SDM yang berkualitas.
- 3) Menjadi lembaga pendidikan pra-sekolah rujukan di kabupaten Kudus.⁹⁷

c. Tujuan

- 1) Membekali peserta didik dengan nilai-nilai Al Qur'an dan sunah sedini mungkin agar terbentuk kepribadian Islami.
- 2) Menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan serta pembiasaan amal Islami sesuai dengan taraf perkembangannya.
- 3) Membantu perkembangan fisik, psikis, sosial serta intelektual secara optimal selaras dengan nilai-nilai Islam untuk menuju jenjang pendidikan dasar.⁹⁸

d. Strategi

- 1) Koordinasi dengan pihak terkait tentang penyusunan program.
- 2) Mensosialisasikan program kerja ke semua pihak.
- 3) Bekerja sama dengan komite dalam melaksanakan program.
- 4) Melaporkan secara transparan program-program yang sudah dilaksanakan kepada semua pihak.⁹⁹

3. Struktur organisasi TK IT Ummar bin Khatab Purwosari Kudus

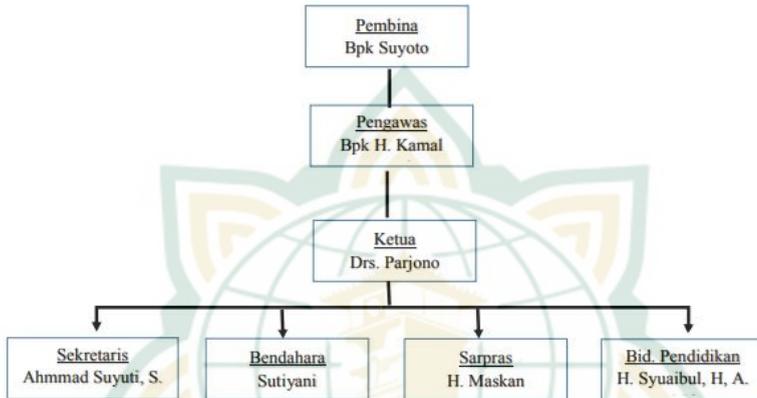
Berikut bagan struktur penyelenggara lembaga di TKIT Ummar Bin Khatab Purwasari Kudus¹⁰⁰

⁹⁷ “Data dokumentasi TK IT Ummar Bin Khatab Kudus.” 20 April 2021.

⁹⁸ “Data dokumentasi TK IT Ummar Bin Khatab Kudus.” 20 April 2021.

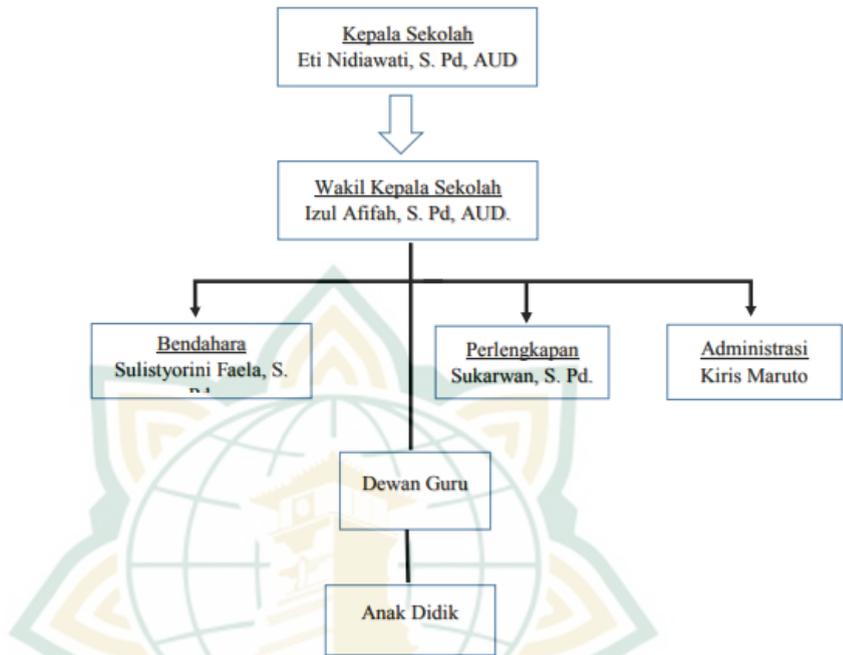
⁹⁹ “Data dokumentasi TK IT Ummar Bin Khatab Kudus.” 20 April 2021.

BAGAN 4.1
STRUKTUR PENYELENGGARA LEMBAGA
TKIT UMMAR BIN KHATAB



BAGAN 4.2
STRUKTUR PENGELOLAAN
TKIT UMMAR BIN KHATAB PURWASARI KUDUS

¹⁰⁰ “Data dokumentasi TK IT Ummar Bin Khatab Kudus.” 20 April 2021.



4. Sarana prasarana TK IT Ummar bin Khatab Purwosari Kudus

Lembaga TK IT Ummar Bin Khatab memiliki sejumlah sarana prasarana untuk menunjang terlaksananya pendidikan, TK IT Ummar Bin Khatab Purwosari memiliki 2 lantai lantai 2 digunakan untuk ruang kantor sedangkan untuk lantai 1 digubakan untuk kelas, gudang, taman atau tempat bermain anak *outdoor* dan area parkir guru adapun rinciannya sebagai berikut:

a. Lantai 1

Lantai 1 ini terdiri dari beberapa ruangan yang dijadikan untuk kegiatan belajar mengajar, *outdoor*, tempat parker dan taman. Adapun rincian sebagai berikut:

1) Ruang belajar

Ruang belajar di lantai 1 ini terdiri dari 3 ruangan yang mempunyai luas sekitar $\pm 254 \text{ m}^2$, satu ruangan terdiri dari beberapa kelompok belajar anak berdasarkan usia.

2) Taman dan *outdoor*

Taman dan *outdoor area* ini digunakan juga sebagai lahan parkir khusus dewan guru dan tempat bermain anak selain itu di tanah yang luasnya $\pm 200 \text{ m}^2$ ini juga terdapat permainan seperti ayunan yang terletak di depan kelas, seluncuran, jarring laba-laba dan mainan *outdoor* lainnya.

3) Gudang

Gudang berfungsi untuk menyimpan alat permainan edukasi yang digunakan untuk anak-anak ketika proses pembelajaran maupun ketika sedang luang. Gudang yang memiliki luas $\pm 6 \text{ m}^2$ ini terletak diantara 2 ruangan kelas dan memiliki 2 sisi pintu dan juga berdekatan dengan dapur.¹⁰¹

b. Lantai 2

Lantai 2 digunakan untuk kantor yang memiliki luas sekitar $\pm 70 \text{ m}^2$, ruang kantor ini juga memiliki fasilitas untuk menunjang pekerjaan pendidik seperti 4 komputer meja, 2 laptop, 1 proyektor, 2 set meja kursi tamu, meja kursi admin, dan lemari arsip.¹⁰²

A. Deskripsi Data Penelitian

Data ini diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan di TK IT Umbar bin Khatab dengan berbagai proses diantaranya dengan proses wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui informasi: 1.) untuk mendeskripsikan implementasi media *loose parts* di TK IT Umbar bin Khatab, 2.) untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan berfikir kritis anak melalui media *loose parts* di TK IT Umbar bin Khatab. Adapun perolehan data tersebut guna menjawab rumusan penelitian maka dilakukan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada

¹⁰¹ "Data dokumentasi TK IT Umbar Bin Khatab Kudus." 20 April 2021.

¹⁰² "Data dokumentasi TK IT Umbar Bin Khatab Kudus." 20 April 2021.

bermanfaat bagi makhluk hidup

KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA DAN SUMBER BELAJAR
<p>KEGIATAN PAGI (07.00-07.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam/ menjawab salam (penyambutan anak oleh guru pendamping (SOP Penyambutan)) - Anak bermain di halaman (observasi) - Guru menyiapkan alat dan bahan sesuai ragam main dan jumlah main (densitas dan intensitas) 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru pendamping - APE luar - Peraga
<p>PEMBUKAAN DAN MATERI PAGI (07.30 – 08.30) (SOP Pembukaan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ikrar, asmaul husna dan do'a - Muroja'ah surat yang baru dihafalkan - Hafalan surat : Al-Kafirun 1-6 - Materi imtaq : Ar-Rozaq - Hafalan do'a : Mohon petunjuk - Hafalan hadits : Sholat - Keaksaraan : Kata berawalan 'Pe' - Lagu : Siklus hujan 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru dan anak-anak - Buku juz amma - Materi sesuai acuan tema - Buku pedoman do'a hadits - Peraga, kartu huruf/angka
<p>PENGENALAN KEAKSARAAN (08.30 – 09.10)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keaksaraan (AISM) 	<ul style="list-style-type: none"> - Buku AISM - Anak langsung

<p>(INDIVIDUALISASI)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kosakata bahasa <p>(INTERAKSI)</p>	
<p>Pengenalan KEAKSARAAN (09.10 – 10.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qira'ati 	<ul style="list-style-type: none"> - Peraga dan buku Qora'ati
<p>PEMBIASAAN ADAB ISLAMI (10.00 – 10.15)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan (SOP cuci tangan) - Do'a sebelum dan sesudah makan - Makan snack (SOP makan) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sabun, air, tisu - Guru dan anak - Snack dari sekolah
<p>KEGIATAN INTI (10.15 – 11.15)</p> <p>TERANGKAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penjelasan tentang QS. An NAHL : 11-12 - Guru mengajak anak mengetahui tema alam semesta (OBSERVASI) - Anak diajak mengenal proses terjadinya hujan dan macam-macam hujan (OBSERVASI) 	<ul style="list-style-type: none"> - Acuan tema
<p>EKSPLORASI dan DUNIAWI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengumpulkan informasi, guru memberi dukungan dengan cara pendampingan langsung - Anak menalar, anak mengamati peraga yang disediakan untuk memahami konsep - Anak mengkomunikasikan 	<ul style="list-style-type: none"> - Batu angka, kartu angka, payung angka - Gambar siklus hujan, spidol, hvs - Manik-manik, sedotan, potongan batang papaya, benang - Plastisin, biji-bijian, batu, kerang kecil, kartu kata

<p>kegiatan (OBSERVASI, INTERAKSI, INDIVIDUALISASI, REFLEKSI)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Yuk mengurutkan bilangan 2. Yuk mengurutkan dan menceritakan siklus hujan 3. Ayo meronce warna pelangi 4. Yuk menyusun huruf menjadi kata 	
<p>RESPON</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dirangsang untuk bertanya (INDIVIDUALISASI) 	Guru dan anak
<p>PEMBIASAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak memiliki sikap berani untuk bertanya (KAIT SIMPULKAN) - Anak memiliki akhlak yang baik selalu meminta perlindungan kepada Allah SWT untuk keselamatan duni dan akhirat (REFLEKSI) - Anak terbiasa mengucapkan toyyibah hamdalah 	Guru dan anak
<p>AFIRMASI DAN APRESIASI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penguatan positif pada perilaku anak yang sudah mau berbuat baik - Bercakap-cakap tentang perasaan anak selama bermain, menguatkan pembiasaan karakter anak (OBSERVASI DAN INTERAKSI) 	Guru dan anak

<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penghargaan berupa pujian dan motivasi (INDIVIDUALISASI) 	
<p>UKHROWI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pemahaman untuk bersyukur atas nikmat hujan (KAIT SIMPULKAN) 	<p>Guru dan anak</p>
<p>PEMBIASAAN ADAB ISLAMI (11.15 – 11.45)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan (SOP cuci tangan) - Do'a sebelum dan sesudah makan - Makan siang (SOP makan) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sabun tisu, air - Guru dan anak - Nasi, lauk dan sayur dari sekolah
<p>PENUTUP (11.45 – 12.00) SOP Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recall - Berdiskusi singkat tentang kegiatan hari ini (KAIT SIMPULKAN) - Menanyakan perasaan anak terkait kegiatan hari ini (INDIVIDUALISASI) - Memberikan apresiasi kepada anak-anak (INDIVIDUALISASI) - Menanyakan nilai/ibrah pelajaran dari kegiatan pembelajaran hari ini (REFLEKSI) - Menyampaikan kegiatan esok hari - Berdo'a selesai melakukan kegiatan 	<p>Guru dan anak</p>

Dari RPPH di atas menunjukkan kegiatan anak selama di sekolah dengan media *loose parts*, media ini biasanya dapat diperoleh dari benda-benda di sekitar seperti ranting, batu, daun, tanah, air, kayu, kerang, bunga, biji-bijian, kain, pot, sulasi, kertas, dll yang lebih mudah diperoleh di sekitar. Salah satu media yang dapat dimainkan anak adalah media dengan gambar berikut:



Gambar 4.1

Gambar di atas menunjukkan media yang dibutuhkan anak untuk bermain sesuai RPPH yang telah disepakati untuk menjadi kegiatan yang terencana serta terarah, media tersebut terdiri dari 6 macam yang terdiri atas stik *ice cream*, biji pinus, kerikil warna-warni, kerang, *puzzle*, dan daun manga.



Gambar 4.2

Gambar di atas menunjukkan media yang dibutuhkan anak untuk kegiatan belajar dan bermain anak, media ini berjumlah 11 media diantaranya, sabut kelapa, tongkat, supit, sisir, biji pinus, kertas lipat, rumout sintetis, balok, beras warna, spons, tempurung kelapa. Jumlah media yang berjumlah lebih dari 5 ini dapat memberikan stimulus anak untuk membuat sebuah karya bebas yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas serta kemampuan berfikir kritis anak.¹⁰⁵



Gambar 4.3

Gambar di atas menunjukkan media bermain *loose parts* yang terdiri atas 12 media diantaranya tempurung dari bamboo, tongkat bamboo, biji pinus, kertas lipat, kancing warna, supit, sterofoam, tutup gallon, pralon, stik *ice cream*, tali dan balok.¹⁰⁶ Media di atas mempunyai sebuah intruksi sederhana yang menantang anak untuk membuat sebuah karya kendaraan dari media bebas tersebut, ini merangsang kerja otak anak untuk berfikir kritis ‘bagaimana cara untuk membuat sebuah kendaraan dengan media di atas?’. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Khuriyah beliau menuturkan bahwa:

“Upaya untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis anak adalah dengan memberikan pertanyaan yang terbuka, seperti bagaimana, mengapa, apakah, pertanyaan ini akan memancing anak untuk berfikir seperti melakukan *problem*

¹⁰⁵ Hasil dokumentasi pembelajaran anak pada Jumat 13 Mei di TK IT Ummar Bin Kahatab

¹⁰⁶ Hasil dokumentasi pembelajaran anak pada Jumat 13 Mei di TK IT Ummar Bin Kahatab

solving, di sini peran guru sebagai mediator sangat diperlukan untuk membantu anak dalam proses belajarnya”.¹⁰⁷

Berikut adalah gambar salah satu aktifitas yang dilakukan anak dengan media *loose parts*:



Gambar 4.4

Dokumentasi di atas diambil pada Kamis, 13 Januari 2022 dengan tema alam semesta sub tema hujan ciptaan Allah SWT, untuk mengajak anak berfikir kritis guru sebagai fasilitator perlu memberi pertanyaan terbuka seperti, “Bagaimana terjadinya hujan?”, “mengapa Allah menciptakan hujan?”, “apa yang akan terjadi jika Allah tidak menurunkan hujan?”, dengan pertanyaan terbuka anak tidak hanya akan menjawab ‘ya’ dan ‘tidak’ anak akan menceritakan dengan cerita yang bervariasi sesuai dengan imajinasi, pengetahuan dan pengalaman mereka.¹⁰⁸

¹⁰⁷ Khuriyah, wawancara oleh penulis, 13 Mei, 2022

¹⁰⁸ Hasil dokumentasi pembelajaran anak pada Jumat 13 Januari di TK IT Ummar Bin Kahatab

Guru selain sebagai fasilitator juga sebagai direktor (pengarah) untuk mengarahkan anak melakukan kegiatan agar sesuai dengan sub tema yang telah disusun sehingga menjadi pembelajaran yang terarah dan dapat mencapai kompetensi dasar. Berdasarkan wawancara dengan ibu Khuriyah beliau menyatakan bahwa:

“Pelaksanaan kegiatan pembelajaran kami mengacu pada RPPH yang sudah disiapkan dan menyiapkan bahan materi untuk kegiatan hari ini seperti daun-daunan, ranting, batu, kerang, air, biji pinus, kelereng, balok dll sesuai dengan media yang dibutuhkan”.¹⁰⁹



Gambar 4.5

Gambar di atas menunjukkan anak yang sedang bermain dengan media batu, biji pinus, dan *puzzle* untuk membentuk sebuah jalan raya dengan media tersebut anak akan lebih bebas bermain sambil berimajinasi dan merealisasikan keinginannya lewat media tersebut, gambar tersebut juga menggambarkan anak membuat sebuah pohon dari biji pinus dan menyangganya dengan batu-batuan untuk bisa berdiri seperti pohon sungguhan, hal ini dikarenakan jika tidak menggunakan batu maka pohon tersebut

¹⁰⁹ Khuriyah, wawancara oleh penulis, 13 Mei, 2022

tidak akan bisa berdiri. Dari sini menunjukkan anak tersebut dapat menyelesaikan permasalahannya dengan berfikir kritis yang bantu oleh guru yang berperan sebagai pengarah.¹¹⁰



Gambar 4.6

¹¹⁰ Hasil observasi dan dokumentasi pada Senin 4 Oktober 2021 di TK IT Ummar Bin Kahatab



Gambar 4.7

Gambar di atas adalah *problem solving* yang telah dilakukan oleh anak untuk membuat karya kendaraan, gambar tersebut juga telah menunjukkan bahwa anak berhasil menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh guru dengan berfikir kritis, berdiskusi kepada teman sebayanya untuk membuat karya mobil-mobilan, ini mengindikasikan bahwa dengan media *loose parts* anak akan lebih kreatif dan mampu berfikir kritis untuk menyelesaikan suatu masalah disbanding anak hanya diberikan sebuah media main yang bersifat instan.¹¹¹ Dalam perkembangan anak juga diperlukan adanya penilaian dari guru untuk menunjukkan bahwa anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru hal ini juga untuk mengetahui seberapa jauh tingkat kemampuan yang dimiliki anak.

¹¹¹ Hasil dokumentasi dan observasi pada Jumat 13 Mei Mei 2022 di TK IT Ummar Bin Kahatab

2. Pendukung dan Penghambat Penerapan Media *Loose Parts* Di TK IT Ummar Bin Khatab

Media *loose parts* adalah hal yang baru diterapkan dalam beberapa tahun di lembaga TKIT Ummar Bin Khatab tentunya tidak akan lepas dari factor pendukung dan penghambat namun hal ini tidak menjadi penghalang lembaga tersebut untuk terus mencoba dan beradaptasi dengan menerapkan media *loose parts*, seperti yang disampaikan oleh ibu Kuriyah yang merupakan salah satu pendidik di sana, beliau menyampaikan sebagai berikut:

“Alasan kita menggunakan media *loose parts* adalah untuk mencoba inovasi baru di dunia pendidikan, karena semakin berkembangnya zaman maka akan semakin pula banyak inovasi baru di dunia pendidikan, *loose parts* ini juga sangat memudahkan anak untuk mengenalkan lingkungan sekitar”.

Dikatakan bahwa penggunaan media *loose parts* memiliki beberapa factor pendukung diantaranya adalah:

- a. Bahwa media *loose parts* merupakan inovasi baru di dunia pendidikan.
- b. Bahwa *loose parts* memudahkan anak untuk mengenalkan lingkungan sekitar.
- c.

Factor pendukung dalam penerapan media *loose parts* diatas juga diikuti dengan factor penghambat diantaranya seperti yang disampaikan oleh ibu Khuriyah bahwa:

“Awal kita menerapkan media ini kita masih meraba dan kesulitan untuk bisa mengenalkan media baru ini ke anak, kita perlu mengarahkan anak dan menuntun mereka untuk bermain dengan media yang sifatnya lepasan, dan ketika kita memperkenalkan ke anak mereka tidak bisa langsung memainkannya sebab perlu beradaptasi dengan mainan baru seperti daun, ranting, sabut, berbeda dengan media sebelumnya seperti mobil, balok, *puzzle* yang memang sudah jadi dari pabriknya mereka lebih cepat memainkannya”.¹¹²

¹¹² Khuriyah, wawancara oleh penulis, 13 Mei, 2022

Dikatakan bahwa dalam penerapan media *loose parts* ini factor penghambat yang dialami oleh pendidik adalah sebagai berikut:

- a. Anak masih dalam tahap pengenalan dan eksplorasi.
- b. Anak masih harus mengarahkan dan menuntun mereka untuk bermain dengan media yang bersifat lepasan.
- c. Diperlukan adanya adaptasi terhadap media baru yang disiapkan.

B. Analisis Data Penelitian

1. Analisis Media STEAM *Loose Parts* dalam Mengembangkan Kemampuan Berfikir Kritis pada Anak TK IT Ummar Bin Khatab

Loose parts dapat diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijejerkan, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain.¹¹³ Penggunaan media *Loose Parts* ini memanfaatkan keeksistensian alam dan lingkungan untuk memenuhi media yang digunakan untuk setiap pembelajarannya. Keterampilan dalam menggunakan eksistensi media lingkungan ini akan sangat membantu anak untuk terampil menggunakan kemampuan kognitifnya. *Loose parts* membantu anak untuk menemukan ide-ide dari hasil imajinasi, pemikiran kreatif dan hasil berpikir kritisnya dengan menggabungkan media lepasan yang tersedia, berbeda dengan mainan hasil pabrik yang bersifat instan dan siap pakai.

Loose parts ini bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Mainan dirancang dengan satu tujuan khusus, dan biasanya digunakan anak dengan satu atau dua cara saja. Anak yang membawa sekeranjang mobil-mobilan, biasanya akan menggunakan mobil-mobilan untuk dimainkan seperti menjalankan mobil. Namun ketika anak menggunakan

¹¹³ Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 12.

benda-benda di alam, ia dapat menggunakannya untuk apapun sesuai dengan ide anak.¹¹⁴

Media *loose parts* digunakan di TK IT Ummar Bin Khatab dengan memanfaatkan bahan-bahan dari alam, proses pembelajaran ini dilakukan mulai pukul 07.00-12.00 yang diisi dengan kegiatan sebagai berikut:

- a. Kegiatan pagi
Kegiatan pagi ini diisi dengan kegiatan penyambutan yang dilakukan mulai pukul 07.00 sampai dengan pukul 07.30, kemudian dilanjutkan dengan guru menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan untuk kegiatan di hari itu berdasarkan dengan RPPH yang sudah disiapkan.
- b. Pembukaan dan materi pagi
Pembukaan dan materi pagi ini dilakukan selama satu jam untuk mengawali kegiatan KBM, pada kegiatan ini anak akan lebih banyak untuk mendengarkan ketika guru menjelaskan tentang materi imtaq yang diambil dari salah satu asmaul husna, kemudian anak juga akan lebih banyak mengulang (*muroja'ah*) hafalan baik dari surat pendek yang sebelumnya dihafal, hadits-hadits pendek dan do'a harian yang dibantu oleh guru untuk dihafalkan.
- c. Pengenalan dan keaksaraan I
Pada kegiatan ini guru mengenalkan keaksaraan I dengan menggunakan buku AISM (Anak Islam Suka Membaca)
- d. Pengenalan dan keaksaraan II
Pada kegiatan pengenalan dan keaksaraan II ini kegiatan yang dilakukan adalah membaca jilid qira'ati, qira'ati adalah sebuah metode untuk membaca al Qur'an dengan baik dan benar, kegiatan ini diajarkan secara individual sehingga anak-anak harus menunggu giliran untuk dipanggil untuk membaca jilid biasanya anak-anak menunggu giliran dengan cara bermain di dalam kelas.
- e. Pembiasaan adab islami

¹¹⁴ Wahyuningsih dkk., "Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun," 297.

Pembiasaan ini diisi untuk kegiatan istirahat dengan memberikan snack ke anak dan belajar mencuci tangan terlebih dahulu sebagai langkah untuk membiasakan adab islami sebelum makan.

f. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti ini guru menyampaikan tema kepada anak, mengaitkan tema acuan dengan ayat al-Qur'an dan menjelaskan tema yang sudah ditetapkan (hujan) seperti menyampaikan bagaimana terjadinya hujan, siapa pencipta hujan, manfaat hujan, dll.

g. Eksplorasi dan duniawi

Pada kegiatan ini anak bermain dengan melibatkan media *loose parts* baik secara individu maupun kelompok, mereka bermain dengan bebas menggabungkan antar komponen, melakukan eksperimen, bertukar pikiran, menggabungkan ide dan memecahkan masalah hingga menciptakan kreatifitas. Hal ini relevan dengan sebuah penelitian bahwa Loose parts mensupport kemajuan pola pikir anak yang berbeda-beda serta istimewa. Perihal ini disebabkan loose part tidak mempunyai ketentuan terikat buat dipakai, mungkin yang dipunyai tidak terbatas serta bisa lalu dieksplorasi anak. Materi- materi terbuka membagikan dorongan untuk kemajuan anak buat mengidentifikasi kemampuan berpikirnya. Anak bisa dengan leluasa memastikan hendak jadi apa barang itu serta barang mana yang dipilihnya buat dimainkan sehingga perihal ini memaksimalkan kemampuan kemajuannya salah satunya daya cipta. Dalam perihal ini kreatifitas anak hendak timbul sehabis gagasan yang ditemui oleh anak kala anak sanggup berasumsi kritis buat membongkar permasalahan yang ditemui bagus dengan cara orang ataupun golongan.

h. Respon

Kegiatan ini diisi dengan anak memberikan respon dari aktifitas mereka lakukan, seperti memberikan respon terhadap hasil karya temannya, menceritakan hasil karyanya atau memberika respon ketika guru sedang bertanya dengan kegiatan yang berlangsung.

i. Pembiasaan

Kegiatan ini diisi dengan guru dan anak untuk berinteraksi, anak dilatih dipersilahkan untuk bertanya

sebab akibat, anak dilatih untuk membiasakan meminta perlindungan kepada Allah, dan selalu mengucapkan kalimat thoyyibah.

- j. **Afirmasi dan apresiasi**
Kegiatan ini diisi dengan interaksi guru dan anak, guru akan menyampaikan apresiasi kepada anak pada perilaku mereka ketika pembelajaran berlangsung, menyanyakan perasaan anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dan memberikan pujian sebagai bentuk apresiasi kepada anak.
- k. **Ukhrowi**
Kegiatan ini diisi dengan guru menyampaikan pemahaman kembali tentang rasa syukur kita kepada Allah SWT, kemudian akan dilanjutkan dengan pembiasaan sholat dhuha 2 raakaat yang dipimpin oleh anak.
- l. **Pembiasaan adab islami**
Kegiatan pembiasaan adab islami ini diterapkan pada kegiatan makan siang bersama yang didahului dengan kebiasaan mencuci tangan, berdo'a sebelum makan, diakhiri dengan do'a sesudah makan dan ucapan rasa syukur.
- m. **Penutup**
Kegiatan ini diawali dengan recall, berdiskusi kembali terkait kegiatan yang dilakukan, memberikan apresiasi kepada anak, bertanya tentang perasaan anak selama kegiatan berlangsung, menyampaikan ibrah dari kegiatan pembelajaran, menyampaikan kegiatan besok kemudian ditutup dengan do'a penutup bersama.

Loose parts dapat digunakan untuk segala jenis usia, *loose parts* tidak mengekang atau menentukan harus usia berapa media ini digunakan *loose parts* adalah media bebas yang bersifat lepasan yang digunakan untuk bermain dan belajar. Penggunaan *loose parts* sebagai media bermain anak usia dini akan membantu anak untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan anak secara maksimal selain itu pada saat usia tersebut anak masih dalam tahap perkembangan *golden age* sehingga anak sangat aktif dan gemar untuk bermain. Dalam hal ini maka sangat diharuskan proses bermain adalah kegiatan yang membuat anak lebih rileks dan bebas untuk membantu anak memaksimalkan perkembangan 4k. hal ini relevan

dalam buku Pendidikan Anak dalam Islam menurut Abdullah Nashih 'Ulwan dikatakan bahwa ketika permainan yang dibolehkan, membuat rileks, dan melakukan olahraga termasuk kepada hal-hal yang harus bagi seorang muslim, maka bagi anak itu lebih diharuskan lagi. Hal tersebut karena dua hal, *pertama*, karena sumber daya responsive anak pada pengajar ketika ia masih kecil lebih besar dari pada setelah ia tumbuh besar seperti yang dijelaskan dalam hadits:

العلم في الصغر كالنقش في الحجر

“Menuntut ilmu di waktu kecil seperti mengukir di batu.” (HR. Al-Baihaqi dan Ath-Thabrani)

Kedua, karena kebutuhan bermain anak saat masih kecil lebih banyak daripada setelah ia tumbuh dewasa. Seperti yang dijelaskan oleh hadits berikut:

عرامة الصبي في صغره زيادة في عقله في كبره

“Keinginan bermain pada anak di waktu kecil lebih banyak daripada saat ia sudah besar.” (HR. At-Thirmidzi dalam kitab An Nawadir)¹¹⁵

Bermain dengan menggunakan media *loose parts* sangat membantu anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, membantu memecah masalah, membantu mengembangkan kreativitas anak dan lain sebagainya. Perihal ini relevan dengan riset yang dicoba oleh Siti Wahyuningsih serta kawan-kawan diklaim kalau *loose parts* (alumnus) merupakan faktor yang berarti dari penataran berplatform STEAM, riset yang dicoba oleh Siti Wahyuningsih serta kawan-kawan memakai tata cara penataran STEAM dengan alat *loose parts* buat meningkatkan daya cipta anak dan mempraktikkan bentuk penataran aktif serta inovatif, dimana anak berfungsi aktif dalam menggali data hal keadaan terkini dalam diri anak lewat area dekat. Akibat tata cara STEAM bawa anak-anak umur 5 sampai 6 pada kenaikan kemampuan berpikir dalam metode berasumsi. Mereka jadi lebih sanggup dalam membongkar persoalan-persoalan yang dialami jadi lebih

¹¹⁵ Abdullah Nashih 'Ulwan, *Tarbiyatul Aulad Fil Islam*, 11 ed. (Solo: Insan Kamil Solo, 2019), 828.

efisien. Sebagian alibi yang bisa menarangkan kalau bentuk penataran STEAM bisa tingkatkan daya cipta anak adalah awal kalau anak diajarkan buat berlatih aktif berbentuk aktivitas mencermati, main, mengidentifikasi pola serta belajar ketrampilan berfikir inovatif dan ketrampilan kerja sama serta komunikasi antara anak serta yang lain dalam menuntaskan kewajiban yang diserahkan oleh guru kedua penataran yang dipakai berplatform teknologi objektif serta keahlian buat membongkar permasalahan di bumi jelas ¹¹⁶ *ketiga* dalam pembelajaran STEAM anak dilatih untuk berani menyampaikan ekspresi diri baik berupa kritikan maupun pendapat¹¹⁷ *keempat* meningkatkan kemampuan anak buat membuat koneksi dampingi materi penataran, konsep penataran dan area disekitarnya kelima kanak-kanak yang berlatih di dalam kategori dengan memakai tata cara STEAM tidak mengenali kalau mereka hendak menciptakan bermacam data yang menumpang bertumpukan sehinggal dengan terdapatnya perihal ini hendak menuntut anak buat berfikir inovatif serta kritis kepada keadaan yang terkini yang diperoleh oleh anak tidak hanya itu anak hendak didorong buat membongkar permasalahan bersama guru serta sahabat sebayanya.¹¹⁸

Cara berlatih ini anak tidak dapat langsung membiasakan diri dengan barang yang terdapat di hadapannya anak butuh melaksanakan observasi serta mengeksplorasi alat yang diadakan. Perihal ini relevan dengan opini Yuliati kalau guru butuh membagikan peluang pada anak buat situasi ini, mengenang tahap kemajuan anak umur dini pula terletak dalam investigasi, spesialnya anak umur 2- 3 tahun, nyaris selama durasi main dalam bentang umur ini merupakan bereksplorasi serta main coba- coba(trial error). Pada rentan umur yang terus menjadi besar(4- 6 tahun) investigasi anak kian

¹¹⁶ Kofac dalam Wahyuningsih dkk., “Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun,” 299.

¹¹⁷ Seidel, S., Tishman, S., Winner, E., Heatland, L., & Palmer dalam Wahyuningsih dkk., 299.

¹¹⁸ Michaud, 2009 dalam Wahyuningsih dkk., 299.

menurun serta mulai main yang lebih bermanfaat dan memiliki tujuan.¹¹⁹

Proses pembelajaran diperlukan adanya penilaian hal ini sesuai dengan sebuah penelitian bahwa tujuan penilaian adalah untuk:

- 1) Siswa akan dapat menentukan keunggulan dan kelemahan mereka dalam berbagai mata pelajaran atau periode belajar
- 2) Mengetahui seberapa baik sekolah mendidik dan mengajar, khususnya seberapa efektif sekolah dalam mengubah perilaku siswa menuju tujuan pendidikan yang diharapkan
- 3) Menentukan tindak lanjut berdasarkan temuan asesmen, yang meliputi peningkatan program pendidikan dan pengajaran serta metode pelaksanaannya.
- 4) Menyediakan pihak yang berkepentingan dengan akuntabilitas sekolah.¹²⁰

Berdasarkan data dokumentasi hasil penilaian karya anak, anak menunjukkan perkembangan dalam hal kemandirian, kemampuan motoric kasar dan halus yang berkembang sesuai harapan, mengenal benda di sekitar, mengenal alam dan cuaca, mengenal keaksaraan sehingga menambah kosakata dan menghasilkan karya seni. Bentuk kegiatan nyatanya adalah ketika anak melakukan kegiatan bermain anak akan mengamati, mengeksplorasi benda disekitar, mengembangkan kemandirian untuk menyelesaikan kegiatan, menyampaikan rasa ingin tahunya, mengimajinasikan informasi yang disampaikan oleh guru kemudian anak menciptakan hasil karya sesuai dengan kreatifitasnya. Analisa ini relevan dengan pendapat ilmuwan bahwa kreativitas dalam kelas contohnya pengembangan lingkungan yang mendukung dimana siswa merasa terdorong untuk berpikir, bereksplorasi, bermain, mengamati, merefleksikan, dan mengajukan pertanyaan yang tidak biasa. Kreativitas belajar melalui

¹¹⁹ Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 82.

¹²⁰ Nugraha Nugraha, "EVALUASI PENDIDIKAN PADA JENJANG PAUD," *As Syibyan* 1 (2016): 109.

contoh dan praktek langsung oleh karena itu guru bisa menjadi model perilaku yang kreatif dan mampu membangun kreatif pada diri siswa.¹²¹

2. Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan *Loose Parts* Di TK IT Ummar Bin Khatab

Sebuah pembelajaran juga diperlukan adanya adaptasi untuk diperkenalkan kepada anak dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini mempersiapkan mereka di era revolusi industri 4.0 dengan menyelaraskan pendidikan abad 21 yang lebih kreatif dan inovatif. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah adanya beberapa factor pendukung dan penghambat dalam proses penerapan dan pengenalan *loose parts*.

Loose parts adalah lawannya zona main yang statis serta kaku yang umumnya anak hadapi tiap hari. *Loose parts* ialah beberapa barang yang terbuka, yang gampang ditemui di lingkungan sekitar tiap hari, *loose parts* ialah beberapa barang yang terbuka, yang gampang ditemui di area tiap hari. Alam kita penuh dengan *loose parts*, semacam cabang, bulir pinus, batu, daun, bunga serta barang-barang alam yang lain. Orangtua serta guru bisa mengakulasi *loose parts* dari manapun, tanpa menghasilkan bayaran. Alam kita penuh dengan *loose parts*, seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya. Orangtua dan guru dapat mengumpulkan *loose parts* dari manapun, tanpa mengeluarkan biaya.¹²² Berikut factor pendukung diterapkannya medi *loose parts* adalah:

- a. Bahwa media *loose parts* merupakan inovasi baru di dunia pendidikan, inovasi baru memanfaatkan lingkungan sekitar untuk membantu perkembangan anak yaitu 4k (kreatif, kritis, kolaboratif,

¹²¹ Perignat & Katz-Buonincontro dalam Wahyuningsih dkk., “Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun,” 300.

¹²² Novita Eka Nurjanah, “Pembelajaran Stem Berbasis *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal Audi*, t.t., 21.

komunikatif), *loose parts* menjadikan anak tidak hanya mampu meniru apa yang guru inginkan tetapi *loose parts* juga dapat menjadikan anak seorang pencipta ataupun penemu.

- b. Bahwa *loose parts* memudahkan anak untuk mengenal lingkungan sekitar, dengan mengenalkan anak kepada lingkungan lewat *loose parts* maka anak akan mulai melakukan eksplorasi, bereksperimen, berkreasi untuk menciptakan ide-ide yang diinginkan dan dengan *loose parts* anak akan mulai berpikir bebas untuk menciptakan hal-hal baru sesuai dengan imajinasi mereka.

Analisa ini juga relevan dengan hasil penelitian bahwa *loose parts* ini bukan cuma mensupport perkembang anak, namun pula menolong anak buat mengaitkan dirinya dengan lingkungannya. Mainan didesain dengan satu tujuan spesial, serta umumnya dipakai anak dengan satu ataupun 2 metode saja. Anak yang bawa sekeranjang mobil- mobilan, umumnya hendak memakai mobil- mobilan buat dimainkan semacam melaksanakan mobil. Tetapi kala anak memakai barang-barang di alam, beliau bisa memakainya buat apapun cocok dengan ilham anak. Ini hendak meningkatkan angan-angan, daya cipta, bahasa serta wawasan anak.¹²³

Berbeda dengan factor pendukung media *loose parts* ini juga memiliki factor penghambat diantaranya sebagai berikut:

- a. Anak masih dalam tahap pengenalan dan eksplorasi sehingga guru harus memberikan banyak waktu kepada anak untuk mengenali benda yang disediakan.
- b. Guru sebagai fasilitator perlu mengarahkan dan menuntun anak untuk bermain dengan media yang diserahkan, dalam hal ini pendidik memerankan perannya sebagai fasilitator dan memberikan stimulus seperti memberikan pertanyaan terbuka kepada anak.
- c. Diperlukan adanya adaptasi dan memberikan ruang kepada anak untuk mengembangkan imajinasi anak, tidak semua anak memiliki imajinasi dan kreatifitas yang sama sehingga dengan memberikan ruang dan waktu kepada anak untuk mengeksplorasi media

¹²³ Nurjanah, 21.

tersebut maka anak akan berkembang ke proses eksperimen dengan memainkan media yang disediakan.

Analisa di atas sangat relevan dengan sebuah penelitian dengan pendapat ilmuan di dalam sebuah penelitian bahwa meskipun semua anak terlahir normal memiliki sifat kreatif dan senang mengeksplorasi, gemar menyelidiki dan menemukan¹²⁴ namun perkembangan kreativitasnya antara anak yang satu dengan yang lainnya berbeda, tergantung pada dukungan dan stimulus yang diterima anak pada masa awal perkembangannya.¹²⁵



¹²⁴ Lowenfeld dan W. Britain dalam Anita Damayanti, Sriyanti Rahmatunnisa, dan Lia Rahmawati, “PENINGKATAN KREATIVITAS BERKARYA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS,” 77.

¹²⁵ Anon dalam Anita Damayanti, Sriyanti Rahmatunnisa, dan Lia Rahmawati, 77.