

**MANAJEMEN PEMBELAJARAN MEDIA *LOOSE PARTS*  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LINGUISTIK di  
LEMBAGA PAUD NON-FORMAL SE KECAMATAN  
WONOSOBO KABUPATEN WONOSOBO**

**LOOSE PARTS MEDIA LEARNING MANAGEMENT TO IMPROVE LINGUISTIC  
SKILLS IN NON-FORMAL EARLY CHILDHOOD EDUCATION INSTITUTIONS IN  
WONOSOBO DISTRICT WONOSOBO REGENCY**



Oleh :  
**Fuad Khoirul Afif**  
**20.0406.0015**

**TESIS**

**Untuk memenuhi salah satu syarat ujian  
Guna memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Program Pendidikan Magister Program Studi Manajemen Pendidikan Islam**

**PROGRAM PASCA SARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
TAHUN 2024**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini merupakan calon generasi muda masa depan yang harus mampu menjadi pemecah masalah dan penemu di berbagai bidang ilmu. persiapan harus dilakukan sejak dini, dengan membangun mindset dan pola pikir yang bisa memimpin mereka menjadi individu yang inovatif, sehingga memiliki keterampilan penalaran kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif. Anak usia dini merupakan masa perkembangan dasar, jadi STEAM adalah cara untuk membangun pola pikir. Keterampilan abad 21 diperlukan untuk menghadapi tantangan masa-masa mendatang antara lain kemampuan berpikir kritis dan kreatif, kolaborasi, pemecahan masalah, keingintahuan, adaptasi, ketangguhan, ketekunan, empati dan kebaikan kepada orang lain. (Riawati, 2022: 274)

Berkaitan tentang kemampuan berfikir, setiap orang memiliki beragam jenis kecerdasan. Sebagian besar orang dapat mengembangkan kecerdasan sampai pada tingkat yang mumpuni. Menurut teori Howard Gardner (1983), ada sembilan kecerdasan di setiap diri manusia. Setiap orang memiliki kecerdasan tersendiri dengan segala kelebihan dan kekurangannya, jadi sebenarnya tidak ada anak yang bodoh. Kesembilan jenis kecerdasan berdasarkan teori Howard Gardner sebagai berikut : kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik,

kecerdasan visual, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, kecerdasan eksistensi. Dari sembilan kecerdasan yang ada, peneliti fokus kepada kecerdasan linguistik.

Menyiapkan generasi yang diharapkan menjadi generasi emas dengan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, dan komunikatif dapat dilatih dengan model pembelajaran STEAM. Kegiatan pembelajaran yang dikemas dengan cara bermain dan bereksplorasi bertujuan untuk mendorong anak untuk membuka wawasan baru mengenai pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, menanya, dan menyelidiki. Ada beberapa media sehingga anak belajar dengan pendekatan STEAM, salah satunya adalah media *loose parts* atau barang lepasan. (Bratanoto, 2020: 661)

Keberhasilan peserta didik untuk dapat menyongsong masa depannya banyak dipengaruhi oleh guru. Guru sejatinya serba bisa dan serba tahu, serta mampu mentransferkan kebiasaan dan pengetahuan pada muridnya dengan cara yang sesuai dengan perkembangan dan potensi peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu menjalankan perannya dengan sangat baik. (Fakhriyani, 2017 : 76)

Pada abad 21 ini, warga Indonesia hendak hadapi bonus demografi pada tahun 2025-2045 yang diperkirakan penduduk umur produktif Indonesia hendak menggapai 70%, sehingga kenaikan mutu pembelajaran wajib jadi prioritas. Bonus demografi merupakan peluang besar bagi Indonesia untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Guru PAUD memiliki peran

krusial dalam mewujudkan potensi tersebut. Sebagai pendidik pertama anak, guru PAUD berperan dalam membangun fondasi yang kuat bagi tumbuh kembang anak, termasuk dalam hal kognitif, sosial, dan emosional. Kualitas pendidikan PAUD yang baik akan menghasilkan generasi muda yang produktif, inovatif, dan mampu bersaing di era global (Solihati, 2020).

Setelah peneliti melakukan wawancara awal dan diskusi dengan penilik PAUD non-formal Kecamatan Wonosobo dan beberapa pengurus HIMPAUDI (Himpunan Pendidik Anak Usia Dini Indonesia) Kecamatan Wonosobo, setidaknya ada beberapa persoalan yang saat ini sedang dihadapi oleh sekolah, diantaranya adalah 1) Tidak semua pendidik PAUD mengetahui standar tingkat pencapaian anak didiknya, hal ini disampaikan oleh Bapak Penilik PAUD Kecamatan Wonosobo ketika memberikan pertanyaan acak kepada para pendidik PAUD saat acara kumpulan rutin bulanan. 2) Guru belum membekali anak didik untuk bisa berfikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif. 3) Belum semua guru PAUD di Kecamatan Wonosobo mengenal pembelajaran metode *loose parts* sebagai metode membekali anak berfikir kritis, kolaboratif, komunikatif dan kreatif.

Masih banyak peristiwa sehari-hari yang terlewatkan. Guru tidak menyadari bahwa ada banyak bahan atau partikel-partikel di sekeliling rumah atau sekolah yang sering dilihat anak dapat dikaitkan dengan pengalaman belajar menggunakan *loose parts*. Hal ini terjadi karena guru tidak memberikan aktivitas yang menantang anak untuk memikirkannya dan melibatkan anak dalam proses pemerolehan pengetahuan. Bahkan, bisa jadi gurunya sendiri

tidak menyadari bahwa di situ bisa menjadi konsep pembelajaran dengan media *loose parts*.

Dengan menggunakan manajemen pembelajaran dengan media *loose parts* diharapkan dapat menstimulasi anak didik terbiasa untuk berpikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Guru PAUD Non-formal di Kecamatan Wonosobo belum semua mengetahui atau paham tentang standar tingkat perkembangan linguistik anak didiknya.
2. Pengelola maupun guru PAUD non-formal di Kecamatan Wonosobo belum menerapkan manajemen pembelajaran dengan media *loose parts* dengan maksimal.
3. Pengelola maupun guru PAUD non-formal di Kecamatan Wonosobo belum mengetahui problematika dan solusi pengaruh pembelajaran dengan media *loose parts* terhadap peningkatan kemampuan linguistik peserta didiknya.

## **C. Batasan Masalah**

Karena permasalahan pada identifikasi masalah banyak dan tidak mungkin dilaksanakan semuanya maka peneliti batasi sebagai berikut :

1. Manajemen pembelajaran dengan media *loose parts* terhadap kemampuan linguistik peserta didik PAUD non-formal se Kecamatan Wonosobo Kabupaten Wonosobo.
2. Penelitian dilakukan pada usia 5-6 tahun atau kelompok TK B di lembaga PAUD non-formal se Kecamatan Wonosobo Kabupaten Wonosobo Provinsi Jawa Tengah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan linguistik kelompok usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana manajemen pembelajaran dengan media *Loose parts* dapat meningkatkan perkembangan linguistik kelompok usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana problematika dan solusi pembelajaran dengan media *Loose parts* terhadap peningkatan kemampuan linguistik peserta didik pada kelompok usia 5-6 tahun?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan linguistik kelompok usia 5-6 tahun.

2. Untuk mengetahui manajemen pembelajaran dengan media *loose parts* berpengaruh terhadap peningkatan perkembangan linguistik kelompok usia 5-6 tahun.
3. Untuk mengetahui problematika dan solusi pembelajaran media *loose parts* terhadap peningkatan kemampuan linguistik peserta didik pada kelompok usia 5-6 tahun.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun signifikansi atau manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat atau kontribusi pada penambahan khasanah dalam dunia pendidikan anak usia dini.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan sekaligus referensi untuk sekolah terkait. Dalam hal ini diharapkan kepala sekolah dapat meningkatkan kemampuan dalam bidang manajemen pembelajaran dengan media *loose parts*.

###### **b. Bagi Guru**

- 1) Pendidik anak usia dini termotivasi untuk memberikan fasilitas pembelajaran yang mencerdaskan peserta didik.

- 2) Pendidik anak usia dini dapat berinovasi dengan media *loose parts* sehingga anak didik muncul kebiasaan berpikir tingkat tinggi (high order of thinking) dari proses berpikir.

**c. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pendidikan anak usia dini.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Manajemen PAUD**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh para ahli mengenai tentang perkembangan anak usia dini, menunjukkan sejak kecil anak-anak telah siap belajar dan siap merespon sesuatu yang datang dari lingkungannya bahkan ketika masih dalam kandungan ibunya. Dalam hal itu, hasil penelitian para ahli yang berfokus pada perkembangan otak anak manusia, seperti yang dilakukan oleh montesori Oren (1997) menunjukkan bahwa usia dini memegang peran yang sangat penting karena perkembangan otak manusia mengalami lompatan dan berkembang sangat pesat di usia tersebut, yakni mencapai 80%. Ketika dilahirkan di dunia otak manusia telah mencapai perkembangan 25%, sampai usia 4 tahun berkembangnya mencapai 50% dan usia 8 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembangnya sampai usia 18 tahun. Ini berarti anak usia dini memiliki masa perkembangan otak yang sangat dahsyat dan perlu mendapatkan layanan yang optimal melalui manajemen pendidikan dan lingkungan yang kondusif.

Pembenahan manajemen ini juga diperlukan karena Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan dan menyiapkan peserta didik secara utuh dan PAUD merupakan salah satu jenjang yang paling strategis, serta menentukan perjalanan dan masa depan anak secara keseluruhan, bahkan akan mewarnai seluruh kehidupannya kelak di masyarakat.

Oleh karena itu, PAUD harus memperoleh perhatian yang layak dari berbagai pihak, baik keluarga, pemerintah maupun masyarakat. Hal ini penting karena diakui bahwa rentang usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan berbagai potensi dan kecerdasan. Sehingga perkembangan potensi secara terarah pada rentang usia tersebut akan berdampak pada kehidupan masa depannya. Sebaliknya, perkembangan otak dan potensi anak yang kurang tepat akan berakibat fatal pada perkembangan usia selanjutnya.

PAUD akan menjadi cikal bakal pembentukan karakter bangsa (*national character building*), sebagai titik awal dari pembentukan SDM berkualitas, yang memiliki wawasan, intelektual, kepribadian, tanggung jawab, inovatif, kreatif, dan partisipatif serta semangat mandiri. Manajemen PAUD diperlukan, terutama dalam rangka meningkatkan layanan pendidikan anak sejak dini sehingga bisa mengembangkan potensinya secara optimal. Umpama jalan masuk menuju pendidikan dasar, pendidikan anak usia dini memuluskan jalan itu sehingga anak menjadi lebih siap, lebih mandiri, lebih disiplin, dan mudah melakukan penyesuaian, serta mengembangkan berbagai potensinya secara optimal. Melalui PAUD kita tanam pondasi yang kuat, kita pupuk dan kita sirami dengan tepat, agar dikemudian hari anak berdiri kukuh dan menjadi sosok manusia yang berkualitas.

PAUD merupakan suatu upaya pembinaan anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu tumbuh kembangnya jasmani dan rohani mereka agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan dasar. Berbagai fakta dan kondisi objektif di lapangan menunjukkan betapa pentingnya PAUD di rumah dan kelompok bermain.

PAUD memiliki banyak manfaat dan dampak terhadap perkembangan anak sehingga yang tadinya anak belum berkembang dari fungsi organ yang dipunya, dengan adanya PAUD dibantu untuk dapat tumbuh kembang. Dengan adanya PAUD anak lebih berani dalam hal percaya diri di depan orang banyak, sebagai contoh anak berani tampil ketika ada acara tertentu.

## **2. Manajemen Pembelajaran**

Dalam suatu organisasi atau lembaga pendidikan pasti sangat diperlukan manajemen, karena hal ini dapat membantu proses kegiatan yang akan dilakukan oleh pendidik, dan jika dibayangkan seandainya tidak ada manajemen pasti segala urusan akan kacau dan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Untuk itu perlu diketahui tentang manajemen pembelajaran yang bisa dijadikan acuan untuk lembaga pendidikan.

Manajemen pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu manajemen dan pembelajaran. Alangkah lebih baiknya kita pahami dahulu satu per satu.

### **a. Manajemen**

Manajemen berasal dari kata *to manage* yang berarti mengatur, mengurus, dan mengelola (U. Saefullah, 2012:1)". Dan dimaksudkan bermakna memimpin dan kepemimpinan, yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengelola lembaga atau organisasi.

Menurut Endin dalam bukunya, "istilah manajemen, berasal dari bahasa perancis kuno, *manajement*, yang artinya seni melaksanakan dan mengatur" (Nasrudin, 2010: 21). Menurut Mas'ud, sebagaimana yang dikutip oleh Endin

berpendapat bahwa manajemen ialah ketatalaksanaan proses untuk menggunakan sumber daya secara efektif dalam mencapai sasaran tertentu. Menurut Terry, sebagaimana yang dikutip oleh Syafaruddin dan Irwan Nasution, berpendapat bahwa manajemen ialah proses memperoleh tindakan melalui usaha orang lain (Syafaruddin, 2005: 21). Menurut Hasibuan, sebagaimana yang dikutip oleh Imron Fauzi mengatakan bahwa manajemen adalah ilmu dan seni mengatur proses pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber lainnya secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Imron Fauzi, 2012: 36).

Dari semua pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan intinya manajemen adalah cara orang untuk mengatur atau mengelola, dan dapat membantu menangani masalah waktu dan hubungan dengan manusia lain ketika hal tersebut muncul dalam organisasi, guna menciptakan masa depan yang lebih baik.

Manajemen juga mempunyai fungsi-fungsi utama dalam tugasnya. Agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik, perlu juga diketahui fungsi-fungsi manajemen seperti yang dikemukakan Didin Kurniawan dan Imam Machali (2015), yaitu:

1) *Planning* (Perencanaan)

Adalah proses kegiatan yang menyiapkan secara sistematis kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu.

2) *Organizing* (Pengorganisasian)

Adalah suatu kegiatan pengaturan atau pembagian pekerjaan yang dialokasikan kepada sekelompok orang atau karyawan yang dalam

pelaksanaannya diberikan tanggung jawab dan wewenang sehingga tujuan organisasi dapat tercapai secara efektif dan efisien.

### 3) *Actuating* (Penggerakan)

Adalah upaya untuk menggerakkan atau mengarahkan tenaga kerja serta mendayagunakan fasilitas yang ada yang dimaksud untuk melaksanakan pekerjaan secara bersama.

### 4) *Controlling* (Pengawasan)

Adalah proses pengamatan dan pengukuran suatu kegiatan operasional dan hasil yang dicapai dibandingkan dengan standar yang telah ditetapkan sebelumnya yang terlihat dalam rencana. (Imron Fauzi, 2012: 126-131)

## b. Pembelajaran

Sedangkan membahas tentang pembelajaran, pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Mulyasa, 2005: 100).

Proses pembelajaran adalah proses yang terpadu dalam kegiatan, yang terdapat interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini guru bukan hanya sebagai peyampai pelajaran saja, namun lebih dari itu. Karena dalam pembelajaran guru bukan hanya asal menyampaikan saja, tapi harus mengetahui 4 unsur utama.

4 unsur utama yang harus disiapkan guru yaitu, adanya tujuan, bahan atau materi pengajaran, metode dan alat pengajaran, serta evaluasi penilaian (Mu'awanah, 2011: 8). Dengan demikian dapat dipahami bahwa proses

pembelajaran merupakan proses mengkoordinasi sejumlah tujuan, metode, serta penilaian sehingga satu sama lain saling berhubungan dan saling berpengaruh dan menjadi kegiatan belajar lebih optimal.

Setelah diketahui manajemen dan pembelajaran, maka dapat dipahami dan disimpulkan tentang manajemen pembelajaran itu sendiri. Manajemen pembelajaran menurut Reigeluth, sebagai yang dikutip Syafarudin dan Irawan mendefinisikan bahwa manajemen pembelajaran adalah berkenaan dengan pemahaman, peningkatan, dan pelaksanaan dari pengelolaan program pengajaran yang dilaksanakan (Syafarudin, 2005:77).

Manajemen pembelajaran lebih condong kepada segala sesuatu yang dilakukan guru, mulai dari sebelum pembelajaran, ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung, dan sesudah pelajaran selesai. Semua aspek tersebut akan dijadikan bahan evaluasi untuk pembelajaran kedepannya..

Dalam manajemen pembelajaran pada intinya adalah mengelola pembelajaran yang efektif. Untuk itu perlu dioptimalkan fungsi komponen manajemen pembelajaran untuk mencapai kualitas sekolah efektif serta keberhasilan proses pembelajaran.

Dari pengertian manajemen dan pembelajaran diatas, dapat disimpulkan pengertian manajemen pembelajaran ialah suatu proses penyelenggaraan interaksi peserta didik dengan seorang guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Jadi dapat dikatakan manajemen pembelajaran adalah suatu upaya kepemimpinan dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai atau mengevaluasi suatu pembelajaran kepada peserta didik dengan berbagai komponen yang ada untuk menunjang proses belajar siswa secara efektif.

### **3. STEAM (Sains, Teknologi, *Engineering*, *Art* dan Matematika)**

STEAM merupakan definisi dari penggabungan lima bidang yaitu sains, teknologi, *engineering*, *art* dan matematika. Sains adalah pengetahuan atau pembelajaran tentang alam berdasarkan pada fakta-fakta yang dipelajari melalui percobaan dan pengamatan. Teknologi adalah penggunaan sains pada industri, *engineering*, dan sebagainya untuk menemukan sesuatu yang berdayaguna agar dapat memecahkan masalah. Art adalah kemampuan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai. Matematika adalah sains tentang bilangan dan operasi bilangan, hubungan, kombinasi, geberalisasi dan strukturnya, pengukuran, transformasi (Siantajani, 2020: 16).

Jadi berdasarkan pengertian di atas, maka STEAM dapat didefinisikan sebagai terintegrasinya *Sains - Teknologi - Engineering – Art – Matematika* untuk bersinergi dan membentuk kekuatan baru. Terintegrasinya bagian-bagian menjadi satu dapat diibaratkan seperti pusel. Ketika satu keping pusel sendiri atau hanya berdua maka tidak memiliki makna. Tetapi ketika bagian-bagian itu disatukan maka menjadi satu kesatuan yang utuh dan bermakna.

Kekuatan sebuah sinergi ibarat roda gigi-roda gigi (*gears*) dari mesin yang berputar yang mampu mentranmisikan daya. Masing-masing roda gigi pada mesin

memiliki gigi-gigi yang saling bersinggungan dan bekerja bersama-sama sehingga menghasilkan sebuah kekuatan. Jumlah gigi dan ukuran gigi serta kecepatan gerak akan mempengaruhi besarnya transmisi daya dan putaran. Demikian ilustrasi yang paling tepat untuk menggambarkan STEAM, elemen-elemen pembentuk STEAM seperti roda gigi yang memiliki kekuatan masing-masing sehingga ketika setiap ini bergerak bersama-sama dan bersatu menjadi satu komponen maka hasil sinergi ini memiliki daya yang kuat (Sintajani, 2020 : 16).

Dari definisi tentang STEAM tersebut, maka bisa difahami bahwa STEAM pada anak usia dini pada hakekatnya adalah upaya anak untuk memenuhi rasa ingin tahunya terhadap segala hal yang nyata dilingkungannya sehari-hari yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi, menyelidiki, bereksperimen, melalui bermain dengan dukungan guru melalui bahasa yang menstimulasi kemampuan berpikir dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan sains dan matematika serta penggunaan teknologi dan rekayasa sehingga anak menemukan jawaban.

Adapun keempat disiplin ilmu STEM menurut Torlakson (2014) sebagai berikut :

a. *Science*

*Science* merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam. Yang memiliki hubungan dengan ilmu fisika, kimia, biologi dan pengobatan. Selain itu juga science adalah aktivitas pengembangan ilmu pengetahuan melalui berbagai kegiatan, seperti penelitian atau pengembangan. Pembelajaran *science* dimaksudkan agar peserta didik mampu

memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sarana belajar. Melalui kegiatan ini. Peserta didik dapat mengambil pelajaran dari hal hal yang ada di sekitar mereka untuk dijadikan media dan bahkan metode belajar.

Manfaat pembelajaran sains pada anak usia dini adalah

- 1) Belajar melakukan eksplorasi dan investigasi, yaitu kegiatan untuk mengamati dan menyelidiki objek serta fenomena alam.
- 2) Belajar mengembangkan ketrampilan proses sains dasar, seperti melakukan pengamatan, mengukur, mengkomunikasikan hasil pengamatan.
- 3) Belajar mengembangkan rasa ingin tahu, rasa senang dan mau melakukan inkuiri atau penemuan.
- 4) Belajar memahami pengetahuan tentang berbagai benda baik ciri, struktur maupun fungsinya. Beberapa permainan atau percobaan sains yang dilakukan di sekolah antara lain: percobaan gunung meletus, percobaan telur mengambang, percobaan mengembang tanpa meniue, percobaan kapur barus terapung, percobaan jagung menari.

b. *Technology*

*Technology* merupakan sistem keterampilan yang digunakan dalam mengkoordinir masyarakat, organisasi, pengetahuan atau dapat didefinisikan sebagai produk sari ilmu pengetahuan dan teknik. Dalam pembelajaran anak usia dini, istilah teknologi mengacu pada penggunaan peralatan dan mengembangkan motorik kasar dan motorik halus. Peralatan atau perkakas dapat membantu anak untuk mengembangkan koordinasi

tangan dan mata, serta melatih dan menguatkan otot tangan dan jari untuk menulis, mengetik dan menggambar. Teknologi itu istilah lain dari alat.

c. *Engineering*

*Engineering* adalah ilmu pengetahuan terkait rekayasa dengan memanfaatkan konsep dari ilmu pengetahuan dan matematika serta alat-alat teknologi untuk memecahkan sebuah permasalahan. *Engineering* dapat diartikan sebagai sebuah rekayasa terhadap teknologi, setelah ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dikuasai, kompetensi berikutnya telah mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi ke dalam kehidupan nyata.

d. *Mathematic*

*Mathematic* adalah ilmu pengetahuan yang menghubungkan antara besaran, ruang dan angka serta membutuhkan argumen yang logis. Matematika selama ini dipahami selalu berkaitan dengan berhitung dan angka-angka. Pelajaran ini cenderung dihindari oleh peserta didik. Padahal, pembelajaran abad ke-21 tak luput dari pentingnya menguasai matematika. Hingga kini, pelajaran matematika masih menjadi momok bagi sebagian peserta didik. Observasi yang telah banyak dilakukan melalui berbagai kegiatan penelitian menunjukkan betapa matematika tergolong pelajaran yang dihindari oleh peserta didik.

#### **4. Media *Loose parts* (Bahan Lepas)**

Menurut Sally Haughey, pendiri Fairy Dust Teaching, *loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Dapat berupa benda alam ataupun sintesis.

Dari definisi yang dikemukakan Haughey, maka ketika anak bermain dengan *loose parts*, anak bisa memainkan *loose parts* sesuai dengan keinginannya. Anak mudah menggeser benda-benda yang telah ditaruhnya di suatu tempat sebagai komponen dari satu bentuk tertentu. Begitu anak secara spontan menggeser salah satu benda tersebut, maka struktur dari karya bisa berubah. Apalagi ketika ditambahkan beberapa barang lain baik yang sejenis atau yang tidak sejenis, maka secara keseluruhan bisa mengubah tampilan karya yang dibuat anak titik *loose parts* memiliki sifat terbuka, sehingga sangat lentur, mudah untuk diubah ditambahkan, dimodifikasi dan sebagainya (Siantajani:2021,12).

Karena sifat *loose parts* yang terbuka, maka dalam memainkannya anak tidak perlu menggunakan perekat yang menyebabkan benda-benda terikat secara permanen. Ikatan satu benda dengan benda lainnya lebih dimaksudkan berupa rangkaian yang mudah dirakit dan dilepas, dipasang dan dibongkar titik itulah sebabnya *loose parts* dapat digunakan berulang kali, tanpa batas, dan bebas digunakan untuk dijadikan apapun sesuai ide atau keinginan penggunanya. Bahkan setelah selesai digunakan maka *loose parts* dapat berfungsi sebagai karakter asalnya, dikembalikan ke tempat semula dan begitu ia dibutuhkan maka dapat

digunakan kembali titik *loose parts* adalah barang-barang yang mudah digunakan, murah harganya, mujarab manfaatnya (Siantajani:2021,13).

Diane Kashin Sebagai peneliti tentang *Technology Inquiry Based Learning* menuliskan di dalam blog-nya bahwa dengan bermain *loose parts* maka anak menjadi perancang daripada sekedar menjadi pemakai. Kashin mengatakan bahwa *loose parts* merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak titik dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang dan benda-benda buatan pabrik titik yang dimaksud benda-benda alam adalah benda-benda yang ditemukan di alam apa adanya misalnya pasir, daun, ranting, bunga, batu, tanah, kerang, dan sebagainya. *Loose parts* juga dapat berupa benda-benda daur ulang misalnya bungkus permen, wadah-wadah bekas makanan, kemasan, kardus, dan lain sebagainya. Sementara *loose parts* juga dapat berupa benda-benda buatan pabrik, misalnya perkakas rumah tangga, mebel, mainan jadi, mur, baut, dan sebagainya. *Loose parts* bisa berupa benda-benda ukuran kecil, sedang dan besar bisa ditemukan dan dipakai di dalam ruang, bisa juga ditemukan dan dipakai di luar ruang (Siantajani:2021,13).

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Berapa penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini akan dikemukakan sebagai berikut :

1. Penelitian Izzatulummah, Tentang Penggunaan Media *Loose parts* untuk Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal II Kota Probolinggo (Izzatulummah,et al, 2022:6).

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan motorik halus pada anak usia dini di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal II dapat mengembangkan motorik halus pada anak dengan sangat baik melalui media *loose parts*. Dari beberapa macam-macam bentuk, macam-macam warna dan macam – macam bau media *loose parts* yang telah tersedia di lembaga dan dapat diamati bahwa motorik halus pada anak di TK ‘Alisyiyah Bustanul Athfal II sudah mulai berkembang dengan baik dan sesuai usia tumbuh kembang anak. Dengan adanya media *loose parts* yang tak terbatas jumlah, bentuk dan warnanya. Hal ini dapat dilihat bahwa jari-jemarinya anak terlihat sangat lentur dan dapat berkreaitivitas dengan sesuai keinginannya masing-masing.

2. Penelitian Umami, Tentang Analisis Penggunaan Media Belajar *Loose parts* untuk Optimalisasi Perkembangan Anak di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (Umami,et al, 2023:10). Penelitian ini menyimpulkan bahwa Berdasarkan analisis yang telah disimpulkan, rekomendasi yang bisa ditawarkan untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak melalui penggunaan media *loose parts* yakni dalam penerapannya, gunakan invitasi main yang berisi extend/tantangan. Disetiap invitasi, tantangan kegiatan yang diberikan kepada anak dimunculkan secara beragam untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangannya. Komponen bahan yang digunakan disetiap invitasi, sebaiknya disediakan secara beragam namun tetap selektif dengan memperhatikan bahan-bahan yang ramah anak. Sebagai penunjang semua rekomendasi yang ditawarkan, hal terpenting

adalah mempersiapkan SDM dalam hal ini adalah pendidik/guru PAUD agar memiliki kompetensi yang sesuai dalam mengoptimalkan penggunaan media belajar *loose parts* yang menarik untuk anak.

3. Penelitian Mardiyah, Tentang Penggunaan Media *Loose parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (Mardiyah,et,al, 2022:4). Penelitian ini menyimpulkan Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di KB Al Anwar terkait penggunaan media *Loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di KB Al Anwar Kebumen dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya: Penggunaan media *Loose parts* pada pembelajaran KB Al Anwar dilaksanakan dengan menerapkan seluruh tahapan bermain *Loose parts* dengan memperhatikan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang yang dilakukan anak di setiap harinya. Pembelajaran juga dilakukan dengan memadukan tujuh strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa.
4. Penelitian Muzayyanah, Tentang Kontribusi Media Dari Bahan Alam, Bekas Dan Sintetis (*Loose parts*) Pada Kreativitas Aptitude Anak Usia Dini Di Ra Mamba'ul Hikmah Jember (Muzayyanah,et,al, 2021:40-52). Penelitian ini menyimpulkan Kontribusi dari pemanfaatan media *loose parts* sebagai media pembelajaran sangat baik bagi perkembangan siswa. Salah satu indikasinya yaitu sebagai berikut. Pertama, media ini dapat meningkatkan kreativitas anak untuk berpikir lancar, yaitu dengan cara

guru memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi dan menyelesaikan tugas dengan berbagai cara dan ide sehingga anak dapat membuat hasil karya sesuai dengan keaslian berfikir mereka tanpa diberikan contoh oleh gurunya, serta anak dapat mengkombinasikan media *loose parts* dengan media lainnya sehingga menciptakan hasil karya yang baru dan unik. Kedua, penggunaan media *loose parts* ini dapat membuat siswa memahami lingkungannya yaitu siswa dapat mengetahui, menghargai, menjaga dan memanfaatkan lingkungannya dari bahan-bahan bekas atau sampah, karena mereka akan menjadi tahu bahwa bahan-bahan plastik yang terkadang menjadi sampah atau tidak berguna di rumah dapat dijadikan sebagai bahan dan alat untuk belajar. Para siswa juga menjadikan bahan bekas tersebut menjadi bahan yang menarik dan bernilai ekonomis.

5. Penelitian Maghfirah, Tentang Pemanfaatan Barang Bekas Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak (Maghfirah, 2019:2). Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya maka dapat penulis simpulkan bahwa pemanfaatan media barang bekas dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK Wiyata Mandala Langsa sangat meningkat, dimana dalam setiap melakukan kegiatan semua aktivitas motorik halus anak bekerja dan berkembang sangat baik (BSB) pada hasil akhir. Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi ditemukan adanya peningkatan dalam diri anak, di mulai dari semangat dan antusias anak dalam mengerjakan kegiatan, serta ketertarikan anak dalam belajar dengan

menggunakan media pembelajaran dari barang bekas sudah sangat memuaskan hasilnya.

6. Penelitian Yulia Fajri, Tentang Penggunaan Media *Loose parts* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B Tk Tutwuri Handayani (Yulia Fajri, et.al, 2022:521-531), Berdasarkan temuan yang berhubungan dengan penggunaan media loose parts dalam motorik halus, peneliti mengupayakan tindakan perbaikan pada setiap siklus hingga dicapai hasil yang maksimal sesuai dengan tahapan siklus perencanaan yang dibuat. Capaian setiap indikator mengalami peningkatan mulai dari sebelum diberlakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan penggunaan media loose parts. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada Kelompok B TK TUTWURI HANDAYANI mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak, hal ini berdasarkan hasil yang diperoleh, pra siklus sebelum adanya tindakan persentase hanya 33,3%, pada siklus I dengan persentase 61,53% dan capaian pada Siklus II sebesar 91%.
7. Penelitian Dina Mariana Manalu et.al. Upaya Meningkatkan Kreativitas Kelompok usia 5-6 Tahun Dengan Pembelajaran Berbasis *Loose parts* Di TK Cahaya Kasih Stabat T.A. 2021-2022 (Manalu et.al, 2023:3). Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan Penelitian ini maka disimpulkan: 1. Kreativitas anak dapat meningkat melalui pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* kulit kerang. 2. Anak lebih antusias dalam menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya (originilaty), Cepat dalam membuat hasil karya

(fluency), menunjukkan minat (flexibility) serta mampu dalam menceritakan hasil karya yang telah dibuat (elaboration). 3. Anak merasa senang diberikan berbagai stimulasi dan rangsangan untuk mengembangkan daya imajinasinya, dengan menggunakan media-media yang tersedia baik yang terdapat dilingkungan sekolah maupun media bahan alam seperti kulit kerang.

8. Penelitian Muhammad Reza dkk Implementasi Perancangan Media *Loose parts* Pada Guru Taman Kanak-Kanak (Reza, 2022:8). Berkesimpulan berdasarkan hasil dari proses eksperimen yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa terdapat kenaikan kemampuan guru dalam hal Menyusun pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* dimana kenaikan tersebut sebesar 25,7. Dengan adanya kenaikan kemampuan guru, maka diharapkan guru mampu mengembangkan aspek perkembangan anak dengan lebih optimal menggunakan media *loose parts*.
9. Penelitian Mita Oktavia Lestari dkk, Penggunaan Media *Loose parts* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (Lestari, dkk, 2022:7). Penggunaan media *loose parts* cukup efektif dalam mengembangkan kreativitas anak, selain bahan-bahan yang mudah ditemui di lingkungan sekitar media *loose parts* juga dapat dibuat menjadi berbagai macam karya yang menarik bagi anak. Dengan media *loose parts* ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak dalam membuat suatu karya, mengungkapkan ide/gagasannya, mengungkapkan

pendapatnya serta bereksplorasi sesuai dengan apa yang anak inginkan. Karena anak yang kreatif adalah anak yang mampu menciptakan ide, gagasan ataupun suatu produk dengan kreativitasnya sendiri. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari hasil penelitian ini. Terlihat dari sebelum diberikannya tindakan persentase kreativitas anak masih sangat rendah, namun kemudian pada siklus 1 persentase meningkat menjadi 30% untuk kategori cukup dan 70% untuk kategori kurang. Pada siklus ke 2 meningkat lagi menjadi 80 % untuk kategori sangat baik dan 10% untuk kategori cukup, dan 10% lagi untuk kategori kurang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan penggunaan media *loose parts* dapat mengembangkan serta meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD Tunas Harapan Ciseeng.

10. Penelitian Nur Azizah Sriwidari, *Media Loose parts Dapat Meningkatkan Berpikir Kreatif* (Sriwidari, 2021:1). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap berpikir kreatif anak berkembang dengan sangat signifikan menggunakan media *loose parts* di lakukan dengan daring dan luring. Hal ini terlihat pada hasil persentase Pra-siklus 33%, lalu dilaksanakan Siklus I diperoleh kenaikan persentase menjadi 50% dan dilanjutkan ke Siklus II diperoleh peningkatan sikap berpikir kreatif anak menjadi 80%, dan pada siklus III memperoleh persentase 91,5 % yang artinya, sikap kreatif anak pada kelas B TK B2 TK IT At-Taqwa Surabaya meningkat melalui penggunaan media *loose parts* yang bervariasi.

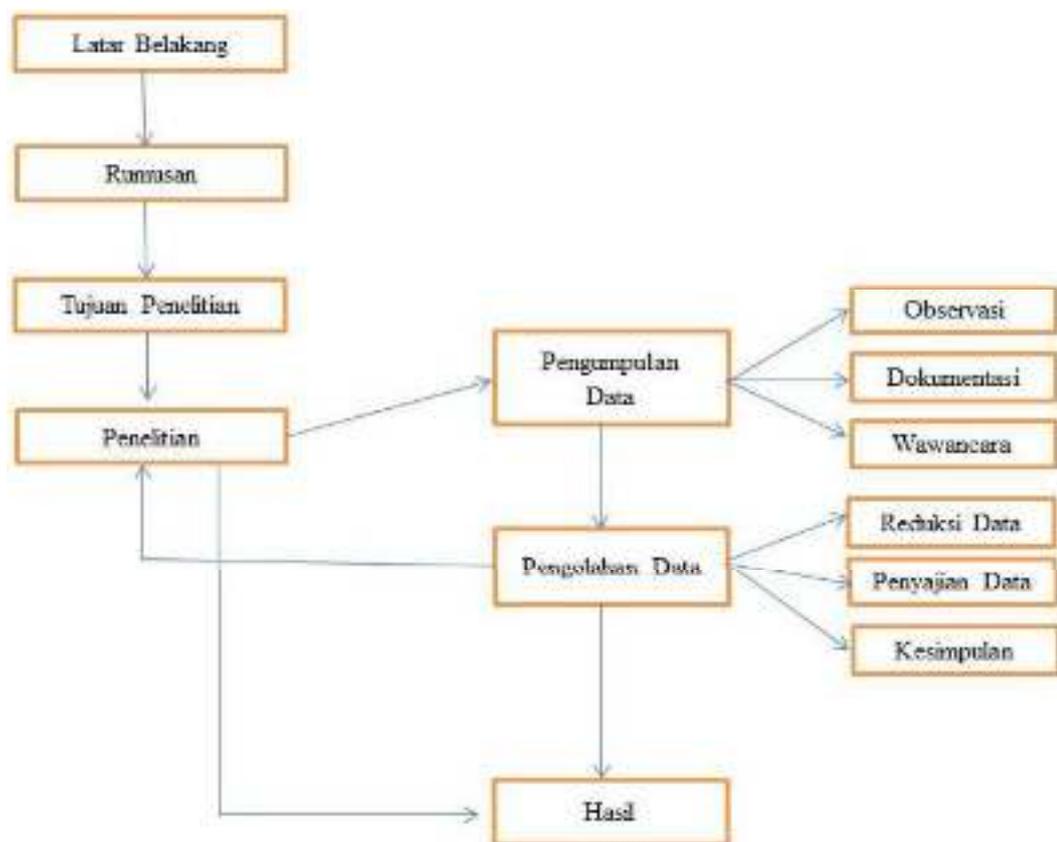
11. Penelitian Dwi Fitriana Ramawati Ananda, Peningkatan Kreativitas Melalui Media *Loose parts* Kelompok A TK ABA Moronyamplung, (Ananda, 2022:3). Berkesimpulan bahwa: 1. Guru bisa merancang kegiatan pembelajaran yang dapat membuat anak untuk berpikir kritis yaitu berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). 2. Kegiatan pembelajaran dengan pengembangan kreativitas melalui media *loose parts* sangatlah penting diimplementasikan pada anak usia dini. Pengembangan kreativitas melalui media *loose parts* tersebut memiliki dampak yang sangat baik untuk anak yang mana dapat mengasah kreativitasnya. Dengan berkembangnya kreativitas anak, maka memberikan ide atau gagasan yang dapat mengekspresikan karyanya. 3. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan pengembangan kreativitas melalui media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini yakni pada anak kelompok A TK ABA Moronyamplung. Hal tersebut dapat dilihat pada tahap pra siklus menunjukkan 13% menjadi 33% pada siklus I, meningkat lagi pada siklus II menjadi 67% dan pada siklus III yaitu mencapai 86%.
12. Penelitian Retnowati (2021) Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Mengaplikasikan Alat Peraga Edukatif Menggunakan Metode *Loose parts*. Volume 7, No. 2, 2021 . Hasil kemampuan kreativitas anak sebelum penerapan pengaplikasian alat peraga edukatif dengan menggunakan metode *loose parts* masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari presentase ketuntasan belajar pada tahap pra siklus sebesar 9%. Setelah menerapkan

bermain dengan metode *loose parts*, maka didapatkan hasil persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 27%, siklus II sebesar 93%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain dengan menggunakan barang- barang bekas yang da di sekitar (*loose parts*) dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak KB Al farisi Kelompok B.

13. Penelitian Andriyani Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Media *Loose parts* Pada Anak Kelompok B TK Tunas Inti Dusun Tebo Jaya Kecamatan Limbur Lubuk Mengkuang Kabupaten Bungo Volume 2, Nomor 1, Februari 2022. Berdasarkan temuan yang berhubungan dengan penggunaan media loose pars dalam motorik halus, peneliti mengupayakan tindakan perbaikan pada setiap siklus hingga dicapai hasil yang maksimal sesuai dengan tahapan siklus perencanaan yang dbuat. Capaian setiap indikator mengalami peningkatan mulai dari sebelum diberlakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan penggunaan media loose pars. Penelitian tindakan kelas yang di lakukan pada Kelompok B1 TK Tunas Inti Dusun Tebo Jaya Kecamatan Limbur Lubuk Mengkuang mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak, hal ini berdasarkan hasil yang diperoleh, pra siklus sebelum adanya tindakan persentase hanya 33,3%, pada siklus I dengan persentase 61,53% dan capaian pada Siklus II sebesar 91%.

### C. Kerangka Berfikir

Berikut ini merupakan ilustrasi bagan terkait metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Agar dapat memudahkan dalam memahami alur penelitian ini, yaitu sebagai berikut :



Gambar 1. Desain Penelitian Kualitatif

Analisis tersebut terdiri dari tiga alur yang saling berinteraksi, di antaranya yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok usia 5 sampai 6 tahun di PAUD non-formal Se-Kecamatan Wonosobo pada tahun ajaran 2023-2024, sehubungan dengan pembelajaran media *loose parts* yang disesuaikan pada topik dan sub topik setiap minggunya.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian deskriptif mencakup subjek yang dikaji dan data- data yang diperoleh, pengalaman pribadi. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memahami sesuatu yang terjadi pada objek penelitian, yang berbentuk data mulai dari ucapan lisan maupun tindakan yang dilakukan pada saat peneliti melakukan observasi. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif.

Istilah deskriptif berasal dari Bahasa Inggris yaitu *to describe* yang memaparkan atau menggambarkan suatu hal. Menurut Sugiyono (2010) Pendekatan deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Deskriptif. Penelitian Deskriptif merupakan jenis penelitian yang memberikan gambaran atau uraian atas suatu keadaan sejelas mungkin tanpa ada perlakuan terhadap objek yang diteliti. Penelitian Deskriptif dilakukan karena peneliti ingin mengungkapkan kejadian-kejadian yang tidak dapat dikualifikasikan benar-benar bersifat deskriptif seperti celoteh anak, respon anak-anak terhadap permainan, perilaku

anak terhadap minat main dan lain sebagainya.

Berkaitan dengan hal yang diatas, peneliti menggunakan metode tersebut agar mendapatkan data yang diambil secara langsung untuk mengamati atau gambaran mengenai penggunaan media *loose parts* terhadap kemampuan linguistik usia 5-6 tahun di PAUD Non-Formal Se-Kecamatan Wonosobo.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif karena dengan penelitian kualitatif ini peneliti dapat menekankan pada banyak aspek dari satu variabel, jika mungkin dijadikan permasalahan yang diteliti lebih mendalam, dan lebih dekat dengan data yang diambil.

Dalam penelitian ini, peneliti memakai pendekatan penelitian kualitatif yang sistem penelitiannya berorientasi ke alamiah yang bersifat natural. Penelitian ini harus dilakukan melalui pengamatan langsung dilapangan. Definisi penelitian tersebut pertama-tama adalah menyusun hipotesis tentang hubungan-hubungan yang diperkirakan terdapat diantara fenomena-fenomena itu dan dilakukan untuk menguji hipotesis tersebut.

Penelitian ini adalah penelitian lapangan *field research*, yaitu penelitian yang pengumpulan datanya di lapangan seperti lingkungan sekolah. Pola penelitian yang digunakan peneliti adalah kualitatif yaitu mengamati objek (orang) dalam lingkungan. Penggunaan penelitian kualitatif mampu mengungkapkan data lebih mendalam tentang penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan linguistik di PAUD Non-Formal Se-Kecamatan Wonosobo.

## 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini berjudul “Manajemen Pembelajaran Media *Loose parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Linguistik di Lembaga PAUD Non-Formal se Kecamatan Wonosobo Kabupaten Wonosobo”. Penelitian ini dilakukan untuk proses pengambilan data pada kegiatan di sekolah-sekolah yang berada di wilayah tersebut.

Peneliti mendapatkan data lembaga dari organisasi mitra dari PAUD Kecamatan Wonosobo yaitu Himpaudi Kecamatan Wonosobo, peneliti mengambil lembaga yang melayani kelompok usia 5-6 tahun. Adapun lembaga-lembaga tersebut adalah sebagai berikut :

### a. Kelompok Bermain Shafiya Smart School

Di lembaga ini ada Bunda Anie Wulansari atau Bunda Anie selaku kepala sekolah sekaligus guru kelas usia 5-6 tahun. Beliau sudah mengajar PAUD selama 19 tahun. Kelompok Bermain Shafiya Smart School berada di kelurahan Kalianget, memiliki luas lahan kurang lebih 350 meter persegi. Jumlah anak usia 5 sampai 6 tahun yang ada di lembaga ini berjumlah tujuh anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 2 anak perempuan. Lembaga ini sudah berdiri sejak 12 Februari 2012.

### b. Tempat Penitipan Anak Tri Putra

Di lembaga ini ada Bunda Sulastri sebagai kepala sekolah. Bunda Nunin Purwastuti atau Bunda Nunin sebagai wali kelas usia 5-6 tahun. Bunda Sulastri sudah menjadi kepala sekolah selama 18 tahun dan Bunda Nunin sudah mengajar PAUD selama 18 tahun juga. TPA Tri Putra

berada di Desa Prajurititan Bawah No. 70A Wonosobo, memiliki luas lahan kurang lebih 58 meter persegi. Jumlah anak usia 5 sampai 6 tahun yang ada di lembaga ini berjumlah 2 anak dan semua laki-laki. TPA Tri Putra sudah berdiri sejak 1 Juni 2004.

c. Kelompok Bermain Bintang Kecil

Di lembaga KB Bintang Kecil ini ada Bunda Yuyun Atmawati atau Bunda Yuyun sebagai kepala sekolah dan pengampu usia 5-6 tahun. Bunda Yuyun sudah mengajar di PAUD selama 5 tahun. KB Bintang Kecil berada di Desa Sambek RT 02 RW 07 Kecamatan Wonosobo, memiliki luas ruangan kurang lebih 60 meter persegi. Jumlah anak usia 5 sampai 6 tahun yang ada di lembaga ini berjumlah 11 anak, 8 anak laki-laki dan 3 perempuan. KB Bintang Kecil berdiri sejak 17 Juli 2008.

d. POS PAUD Qiroati Hidayatul Mubtadiin

Di lembaga Qiroati Hidayatul Mubtadiin Hidayatus Saniyah atau Bunda Ani sebagai kepala sekolah dan pengampu di usia 5-6 tahun. Bunda Ani sudah mengajar di PAUD selama 9 tahun. PP Qiroati Hidayatul Mubtadiin berada di Kelurahan Jlamprang Wonosobo, lembaga ini sudah berdiri sejak 10 Agustus 2015. Luas ruangan di lembaga ini kurang lebih 500 meter persegi. Jumlah anak usia 5 sampai 6 tahun berjumlah 18 anak, 11 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

## **2. Waktu Penelitian**

Efektifitas waktu dan keterjangkauan tempat yang peneliti lakukan secara offline atau tatap muka secara langsung. Maka peneliti melakukan

aktivitas wawancara maupun kegiatan penggunaan media *loose parts* dapat dilakukan secara efektif. Pelaksanaan penelitian ini rencana dilakukan dari bulan Mei 2024 sampai Juli 2024.

### **C. Data dan Sumber Data**

#### **1. Data**

Data dapat diartikan sebagai suatu fakta yang bisa digambarkan dengan kode, simbol, angka dan lain-lain. (Umar, 2001; 6). Sedangkan menurut (Soeratno, 2003; 72), data adalah semua hasil pengukuran atau observasi yang sudah dicatat guna keperluan tertentu. Data bisa berwujud suatu keadaan, gambar, suara, huruf, angka, matematika, bahasa ataupun simbol-simbol lainnya yang bisa kita gunakan sebagai bahan untuk melihat lingkungan, obyek, kejadian ataupun suatu konsep.

Data kualitatif yaitu apa yang disampaikan oleh masing-masing orang yang berkaitan dengan seperangkat pertanyaan yang diajukan peneliti. Apa yang dikatakan oleh orang-orang tersebut merupakan sumber utama data kualitatif, apakah yang mereka katakan itu diperoleh secara verbal melalui suatu wawancara atau dalam bentuk tertulis melalui analisa dokumen atau respon survei.

Dapat disimpulkan bahwa, sumber data merupakan kondisi yang sedang berlangsung dan dapat dibaca atau aktivitas keseharian yang berkaitan dengan permasalahan penelitian yang tampak dengan kegiatan “Manajemen Pembelajaran Media *Loose parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Linguistik di Lembaga PAUD Non-Formal se Kecamatan Wonosobo Kabupaten

Wonosobo.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam proses penelitian, maka peneliti menetapkan beberapa langkah prosedur pengumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu:

### a. Observasi

Observasi menurut Arikunto (2010) adalah suatu teknik mengumpulkan data yang sempit dan terbatas dengan memperhatikan suatu obyek menggunakan mata secara langsung. Observasi yang dimaksud dalam teknik pengumpulan data ini adalah observasi sebelum penelitian dilakukan, saat penelitian berlangsung dan setelah penelitian ini dilakukan, adapun obyek observasi yang akan diamati adalah cara mengajar guru melalui kegiatan main dengan media *Loose parts* tujuan untuk mengamati perilaku peserta didik saat diajarkan.

Alat observasi yang digunakan dalam metode pengumpulan data ini adalah dengan menggunakan cek list, menurut Hadi (2000) cek list merupakan salah satu alat pengumpul observasi yang berbentuk faktor dan indikator perilaku subyek yang di amati, dalam pelaksanaannya seorang observer bertugas untuk memberi tanda cek pada perilaku yang muncul di lembar observasi yang sudah disediakan. Hal ini bertujuan agar data yang di dapat lebih cepat dan objektif karena aspek yang diamati sudah berada dalam daftar cek list.

#### 1) Pedoman Observasi

Dalam pengamatan observasi yang dilakukan adalah mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media *loose parts* di lembaga

PAUD Non-formal Se-Kecamatan Wonosobo :

**Tabel 2.1 : Jadwal Observasi di Lembaga PAUD Non-Formal  
Se-Kecamatan Wonosobo**

Bulan Pengamatan	: Mei 2024 - Juli 2024
Tempat	: Lembaga PAUD Non-formal Se-Kecamatan Wonosobo yang Melayani Usia 5-6 tahun
Kegiatan	: Observasi Lembaga PAUD Non-formal Se-Kecamatan Wonosobo.

2) Tujuan

Untuk memperoleh informasi dan data yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran media *loose parts* di PAUD Non-Formal Se-Kecamatan Wonosobo.

3) Aspek yang diamati

- a) Tempat atau lokasi PAUD Non-Formal yang melayani usia 5-6 tahun Se-Kecamatan Wonosobo.
- b) Dokumen perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi di lembaga.
- c) Cara mengajar guru di lembaga.
- d) Aktivitas anak-anak ketika bermain *loose parts*.

b. Wawancara

Wawancara adalah terjadinya suatu pembicaraan antara narasumber dengan pewawancara. Wawancara biasanya dimaksud untuk memperoleh keterangan, pendirian, pendapat secara lisan dari seseorang yang biasanya disebut responden dengan berbicara langsung dengan orang tersebut (Moleong,2014:186). Ada tiga kategori yang dibentuk dalam melakukan sebuah wawancara diantaranya:

- 1) Wawancara terstruktur, adalah wawancara yang dilakukan pada sebuah wawancara narasumber dengan pertanyaan- pertanyaan secara tersusun dan sistematis. Dalam hal ini, seorang pewawancara hanya membacakan pertanyaan yang telah disusun dan mencatat langsung jawaban yang disebutkan oleh narasumber.
- 2) Wawancara sistematis–tidak terstruktur adalah peneliti/pewawancara menyusun schedule wawancara yang mantap, tetapi tidak menggunakan format dan urutan yang baku.
- 3) Wawancara bebas adalah wawancara yang berlangsung secara alami. Dilakukan secara alamiah dan spontan tanpa adanya arahan yang ditentukan sebelumnya.

Kesimpulannya adalah wawancara merupakan pertemuan antara pewawancara dan yang diwawancara dengan waktu yang telah ditentukan dengan beberapa pertanyaan sesuai kebutuhan. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan wawancara secara terstruktur.

Berikut sebagian wawancara yang akan dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelas di PAUD Non-Formal Se-Kecamatan Wonosobo tentang:

- 1) Bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi guru kelas terhadap pembelajaran penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan linguistik di lembaga?
- 2) Apa kendala penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan linguistik di lembaga?

- 3) Bagaimana dampak penggunaan media *loose parts* terhadap peningkatan kemampuan linguistik anak didik kelompok usia 5-6 tahun di lembaga?
- 4) Solusi apa yang diberikan sekolah untuk memenuhi aspek kemampuan linguistik kelompok usia 5-6 tahun?
- 5) Saran dan masukan yang akan disampaikan kepada pihak sekolah-sekolah untuk mengoptimalkan aspek kemampuan linguistik anak usia dini?

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah sebagai alat pengumpulan data dengan tujuan untuk menggali data-data masa lampau secara sistematis dan objektif untuk mendukung analisis dan interpretasi data.

Data yang diambil dan dikumpulkan adalah data yang bersinggungan dengan tujuan penelitian. Data-data itu berupa kata-kata dari guru atau kepala sekolah, tindakan ketika observasi langsung dan dokumen tertulis lainnya. Peneliti mencatat dengan menggunakan catatan-catatan yang telah disiapkan.

### **3. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses uraian dasar mengenai hasil pengumpulan data yang diperoleh pada saat melakukan penelitian. Data-data yang telah dikumpulkan dianalisis melalui kualitatif deskriptif. Metode analisis yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk melukiskan secara sistematis fakta dan karakteristik bidang-bidang tertentu secara factual dan cermat dengan menggambarkan keadaan

atau status fenomena.

Analisis data dalam penelitian kualitatif diartikan sebagai upaya mencari dan menyusun secara sistematis catatan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, baik berupa wawancara maupun dokumentasi. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang masalah atau kasus yang diteliti dan menyajikan sebagai dengan berupaya mencari makna.

Analisis data dalam penelitian kualitatif deskriptif diambil secara langsung dilapangan dengan ketentuan waktu yang ditetapkan. Aktivitas dalam analisis data, yaitu pengumpulan data berupa *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

a. Pengumpulan data

Peneliti mengumpulkan data dengan cara observasi *offline* atau secara langsung, melihat kegiatan di lembaga secara langsung serta dokumentasi, dan diakhiri dengan wawancara.

b. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari dilapangan jumlahnya cukup banyak dan perlu diambil secara teliti serta yang mendukung dalam penelitian tersebut. Pada tahap ini reduksi data akan mengambil bagian yang paling relevan. Mereduksi data berarti merangkum, memilih, dan memilah hal-hal yang penting, dicari dan polanya. Demikian, reduksi data akan memberikan deskripsi yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya.

c. *Data Display* (Penyajian Data)

Menurut Miles dan Huberman (1994), penyajian data adalah kumpulan berbagai informasi yang tersusun untuk memberikan adanya sebuah kesimpulan pada penelitian tersebut. Peneliti juga akan memberikan sebuah kemungkinan penarikan kesimpulan pada saat mendapatkan berbagai macam informasi maupun data lainnya. Hal ini dilakukan dengan alasan banyak sekali data-data yang diperoleh peneliti selama proses penelitian kualitatif yang berupa isi naratif. Sehingga, peneliti memerlukan sebuah penyederhanaan tanpa mengurangi isinya.

d. Penarikan Kesimpulan (conclusion drawing/verification)

Kesimpulan yang diambil seharusnya dapat menjawab rumusan masalah penelitian ini yang telah dirumuskan di awal. Pada tahap ini, selain menjawab rumusan masalah penelitian, diungkapkan juga dengan temuan baru yang belum pernah ada/diteliti. Temuan tersebut dapat berupa deskripsi atau gambaran dari suatu objek yang diteliti dan dianalisis secara empiris, dan perlu diteliti lebih lanjut atas kebenarannya.

Untuk mengurangi bias maka dilakukan proses triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara kroscek data dengan fakta dari informan yang berbeda dan dari hasil penelitian lainnya. Sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan cara menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data yaitu metode wawancara mendalam dan observasi langsung.

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. SIMPULAN

Dari penelitian ini, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Kelompok usia 5 sampai 6 tahun dapat mengekspresikan apa yang diinginkan atau tidak diinginkan melalui kemampuan berbicara. Indikator perkembangan bahasa pada usia ini meliputi memahami perintah, mengulangi kalimat kompleks, memahami aturan permainan dan menikmati membaca.
2. Manajemen dengan menggunakan *Loose parts* sangat berpengaruh dengan kemampuan linguistik pada kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Non-Formal Kecamatan Wonosobo, dapat digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam memahami dan menggunakan bahasa dalam konteks yang lebih luas antara lain dapat mengulangi kalimat, memahami perintah dan berbicara tentang pengalaman mereka. Hal tersebut dibuktikan di satu dari empat lembaga yang merencanakan, menerapkan dan mengevaluasi dengan baik hasilnya pun berdampak baik terhadap kemampuan linguistik anak.
3. Problematika pengaplikasian metode *loose parts* yang dialami di setiap lembaga bermacam-macam, antara lain : terkendala dana untuk memenuhi bahan-bahan *loose parts* yang akan dipakai ke anak didik, kurangnya informasi dari dinas terkait mengenai pelatihan manajemen pembelajaran dengan media *loose parts*. Solusi dari problem tersebut antara lain menunggu lembaga mendapat dana dari pemerintah berupa BOSP di setiap tahunnya untuk mengikuti bintek bagi pendidik, menganggarkan dana BOSP untuk membeli bahan main lembaga.

## **B. SARAN**

Berdasarkan simpulan dari penelitian ini, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Pemerintah membrikan tempat yang lebih bagi para pendidik mengenai bintek, lomba, pelatihan yang berhubungan dengan pembelajaran menggunakan *loose parts* ini, agar guru bisa lebih familiar dan sering menggunakan metode pembelajaran ini.
2. Peran orang tua diikutsertakan dalam pembelajaran, agar pembelajaran di sekolah bisa diaplikasikan di rumah.
3. Peran guru sangat penting dalam membimbing kreativitas anak. Guru hendaknya menyiapkan RPPH dan alat bahan yang aman untuk digunakan oleh anak.
4. Untuk peneliti selanjutnya bisa menggunakan indikator tumbuh kembang anak yang lain contohnya adalah kognitif atau fisik motorik.
5. Untuk peneliti selanjutnya bisa menggunakan variasi metode atau objek penelitian yang lain contohnya metode kuantitatif pada lembaga formal.
6. Waktu pengambilan data fokus pada satu atau dua lembaga saja agar data yang diperoleh lebih maksimal.
7. Bisa digunakan juga untuk usia 4 sampai 5 tahun dengan metode yang sama.
8. Pengamatan di sebelum Bulan Juli agar hasilnya lebih presisi, karena di Bulan Juli guru dan murid sudah fokus untuk liburan akhir semester.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, D. F. R., Wahira, W., & Alam, K. (2022). Peningkatan kreativitas melalui media *loose parts* kelompok A TK ABA Moronyamplung. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 3(2), 45-52.
- Andriyani, A., & Indhra, F. M. (2022). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media *loose parts* pada anak kelompok B TK Tunas Inti Dusun Tebo Jaya Kecamatan Limbur Lubuk Mengkuang Kabupaten Bungo. *ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 1-23. <https://doi.org/10.51311/alayya.v2i1.406>
- Bratanoto, V.Z., Latiana, L., & Formen, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Jarak Jauh Anak Usia Dini Melalui Pendekatan STEAM dan Pemberdayaan Keluarga. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, 661-670.
- Fakhriyani, D. V. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini sebagai Salah Satu Jawaban dalam Mempesiapkan Generasi Muda untuk Menggapai Bonus Demografi. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 5(1), 76–90.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Imron Fauzi, Manajemen Pendidikan Ala Rasulullah (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 36
- Izzatulummah, M. (2022). Penggunaan Media *Loose parts* untuk Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal II Kota Probolinggo. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol: 6 (2), 315-333. doi : <https://doi.org/10.21274/martabat.2022.6.2.315-333>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kurniawan, D., & Machali, I. (2015). Konsep manajemen sumber daya manusia. *Manajemen Bisnis Indonesia*, 35(1), 25-40.
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). Penggunaan media loose part dalam

mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jendela PLS*, 7(2), 25-35.

- Maghfirah, S. (2019). Pemanfaatan Barang Bekas dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak. *Atfālunā Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1), 48-52. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v2i1.938>
- Manalu, D. M. & Friska, N. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Pembelajaran Berbasis *Loose parts* Di TK Cahaya Kasih Stabat T.A. 2021-2022. *Alacrity: Journal of Education*. 3(1). 10-18. doi: <https://doi.org/10.52121/alacrity.v3i1.123>
- Mardiyah, L. & Hambali, H. (2022). Penggunaan Media *Loose parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. Vol. 4 (1)., 334-347. doi: <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5970>.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Mulyasa, E. (2005). *Kurikulum berbasis kompetensi: Konsep, karakteristik, dan implementasi* (hlm. 100). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mu'awanah, S. (2011). Strategi Pembelajaran. Kediri: STAIN Kediri Press. Halaman 8
- Muzayyanah, et al. (2021). Kontribusi Media dari Bahan Alam, Bekas dan Sintetis (*Loose parts*) pada Kreativitas Aptitude Anak Usia Dini di RA Mamba'ul Hikmah Jember. *Jurnal Proceedings*, 5(2), 40-52.
- Nasrudin. (2010). Manajemen perubahan organisasi. *Manajemen Indonesia*, 40(2), 125-140.
- Retnowati, R. (2021). Peningkatan kemampuan kreatifitas anak mengaplikasikan alat peraga edukatif menggunakan metode *loose parts*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 465-470. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1095>
- Siantajani, Y. (2020). Konsep dan Praktek STE(A)M di PAUD. Semarang. Penerbit: Sarang Seratus Aksara.
- Siantajani, Y. (2021). *Loose parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang. Penerbit: Sarang Seratus Aksara.
- Solihati. (2020). Menyongsong Puncak Demografi, Akankah Guru PAUD Hadiah

Indonesia Generasi Unggul? *Jurnal Obsesi*, 7(2), 780-792.

Sriwidari, N. A., Mashar, R., & Hendriani, H. (2021). Media *loose parts* dapat meningkatkan berpikir kreatif. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP UAD*, 1(1), 85-94. Diperoleh dari <https://seminar.uad.ac.id/index.php/SemNasPPG/article/view/11845>

Sugiyono, P. (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syafaruddin, I. & Nasution, I. (2005). *Manajemen Pembelajaran*. Jakarta. Penerbit : Quantum Teaching. Halaman 77.

Torlakson, T. (2014). *INNOVATE: A Blueprint for Science, Technology, Engineering, and Mathematics in California Public Education*. California Departement of Education.

U. Saefullah. (2012) *Manajemen Pendidikan Islam*. Bandung. Penertbit: Pustaka Setia.

Umami, Y. S., & Afnida, M. (2023). Analisis Penggunaan Media Belajar Loose Part untuk Optimalisasi Perkembangan Anak di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 10(1), 39–54.

Umami, Y. S., & Atika, A. N. (2023). Optimalisasi Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan Literasi dan STEAM Menggunakan *Loose parts*. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 364–371.