

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan usaha yang dilakukan secara sengaja dan terencana yang diberikan pada anak pra sekolah sejak anak lahir atau memasuki usia enam tahun atau memasuki jenjang sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini berperan penting dalam membangun fondasi perkembangan anak secara menyeluruh melalui stimulasi aspek kognitif, sosial-emosional, fisik, dan karakter. Fondasi yang kuat pada masa awal kehidupan akan mendukung kesiapan belajar anak serta keberhasilannya pada jenjang pendidikan berikutnya (Wahyudi, 2024). Anak usia dini merupakan individu yang unik karena setiap anak memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kondisi biologis, lingkungan keluarga, pengalaman belajar, dan interaksi sosial. Oleh sebab itu, dalam proses pendidikan, karakteristik dan kebutuhan setiap anak perlu diperhatikan agar pembelajaran yang diberikan sesuai dengan tahap perkembangannya dan mampu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak (Bornstein, 2022).

Karakteristik dan tahapan perkembangan anak, serta berorientasi pada kebutuhan anak. Salah satu prinsip pembelajaran yang relevan adalah pemanfaatan media belajar dan sumber belajar (Mulyasa, 2017). Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dapat diterapkan di PAUD untuk mengembangkan berbagai kompetensi anak (Setiawan 2020). Dengan demikian implementasi media pembelajaran berbasis proyek pada PAUD

berkaitan dengan pembelajaran yang berpusat pada anak aktif, dan berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup. Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang mana memberikan peluang kepada siswa untuk melakukan suatu investigasi. Dalam pembelajaran berbasis proyek ini anak akan mendapatkan tugas- tugas kompleks dan permasalahan sehingga anak dituntut untuk memecahkan masalah dan melatih anak untuk mandiri. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi dan komunikasi anak (Sasmita,2021). Pembelajaran berbasis proyek dianggap sebagai model yang efektif untuk mencapai tujuan yang komprehensif di PAUD.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan berbasis proyek ini lebih tepatnya berpusat pada anak. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi lebih besar dalam menciptakan pengalaman bagi anak. Bukan hanya anak namun hal ini juga berdampak pada guru yang diberikan kesempatan dalam mengelola kelas semenarik dan menyenangkan (Rati et al.,2017). Implementasi pembelajaran berbasis proyek sebagai strategi pembelajaran PAUD yang menuntut guru untuk dapat berperan sebagai fasilitator, pelatih, penasihat, dan perantara agar mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan imajinasi, inonasi dan kreasi peserta didik (Andriani & Syafri, 2020). Pembelajaran berbasis proyek juga menuntut guru merencanakan dan merancang pembelajaran, mengembangkan strategi pembelajaran strategi pembelajaran dengan tepat, mengelola interaksi antara guru dan peserta didik, mencari keunikan peserta didik, dan menilai.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau materi ajar bersama anak pada proses pembelajaran didalam kelas (Sumarseh, 2022). Dalam konteks kesamaan media berfungsi sebagai peranan yang memfasilitasi penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efisien. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas penyampaian informasi, dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik (Asnil Aidah, 2019).

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar anak dalam pengajaran yang diharapkan dari hasil belajar yang dicapai. Dengan demikian peranan dan fungsi media pembelajaran disamping sebagai alat bantu untuk mengajar juga sebagai sumber belajar yang harus dimanfaatkan semaksimal mungkin sehingga dapat terciptanya suasana belajar yang kondusif, efektif, efisien dan menyenangkan.

Pemilihan media bermain sangat tepat krusial untuk mengoptimalkan stimulasi perkembangan anak secara menyeluruh. Menurut (Susanto, 2021) menegaskan bahwa media Loose Part merupakan media bermain yang berfungsi untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, terutama aspek kognitif, sosial emosional, Bahasa, dan motorik, melalui aktivitas yang bersifat fleksibel, kreatif dan menyenangkan. Faktanya anak suka berinteraksi dengan bersama, bermain, bereksperimen, menemukan, dan bersenang-senang. Interaksi anak-anak dan lingkungan dapat memberikan kemungkinan yang mengubah anak menjadi penemu kreatif.

Loose Part menciptakan lingkungan bermain yang lebih kaya untuk anak dan memberi sumber daya yang dibutuhkan untuk melakukan hal yang perlu dilakukan (Casey & Robertson, 2016). *Loose Part* dapat memberikan kemungkinan adanya kreativitas tanpa batas anak saat mengeksplorasi lingkungan. Manfaat *Loose Part* yaitu mengembangkan keterampilan inkuiri, mengajarkan anak-anak untuk bertanya dan mengembangkan imajinasi anak. Adapun macam-macam Pembelajaran pada Anak Usia Dini antara lain Pembelajaran berpusat pada anak, Pembelajaran berbasis Sentra, Pembelajaran berbasis Bermain, dan Pembelajaran berbasis Proyek dengan demikian pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang melibatkan Anak langsung dalam proyek sederhana, sehingga Media *Loose Part* dapat efektif dalam pembelajaran dengan menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek.

Pembelajaran berbasis proyek bagi peserta didik diharapkan dan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan yang ada untuk menciptakan pemahaman baru. Dengan ketersediaan dan pengelolaan media, meskipun media *Loose Part* dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti membeli, mencari di lingkungan sekitar, atau kontribusi orang tua, pengelolaan dan penyimpanan memerlukan perhatian khusus (Lev et al., 2020). Guru harus memastikan media yang digunakan aman, tidak berbahaya, dan sesuai untuk anak usia dini. Begitu juga dengan pelaksanaan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong anak untuk bereksplorasi dan berkreasi dengan media *Loose Part*, Tantangannya adalah memastikan setiap anak terlibat aktif dan mendapatkan

manfaat maksimal dan aktivitas yang dilakukan (Azizah, dkk., 2020). Pembelajaran yang berpusat pada anak dan memicu eksplorasi mendalam, muncul inisiatif untuk menggabungkan dua model pendekatan, model pembelajaran berbasis proyek dan media Loose Part Kombinasi ini bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang lebih kaya dan bermakna. (Hadiyanti, Elan, & Rahman, 2021) mengatakan bahwa Secara teoritis, integrasi pembelajaran berbasis proyek dengan Media *Loose Part* menawarkan potensi maksimal untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas tanpa batas, dan keterampilan inkuiri anak. Namun kondisi ideal ini seringkali belum sepenuhnya terealisasi dalam praktik di lapangan.

Berdasarkan Wawancara awal dan informasi dari Guru di TK Bhakti 1 Kamal telah berupaya mengimplementasikan kurikulum yang berpusat pada anak dan mulai memperkenalkan pendekatan berbasis proyek, meskipun demikian ditemukan beberapa indikasi kesenjangan yang menjadi dasar penelitian ini. TK Bhakti 1 Kamal telah berupaya mengimplementasikan kurikulum yang berpusat pada anak dan mulai memperkenalkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek.

Meskipun demikian dalam praktiknya masih ditemukan beberapa indikasi kesenjangan antara perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Kesenjangan tersebut antara lain terlihat pada keterbatasan pemahaman beberapa guru dalam merancang proyek yang benar-benar berangkat dari minat dan kebutuhan anak, belum optimalnya keterlibatan aktif anak dalam seluruh tahapan proyek, serta pemanfaatan media dan sumber belajar yang masih cenderung konvensional.

Bahan *Loose Part* memang tersedia pemanfaatanya dalam kerangka pembelajaran berbasis proyek belum tersruktur dan belum maksimal dalam mendukung eksplorasi mendalam. Menurut (Azizah dkk, 2020) Dampak pada Anak, kesenjangan ini berpotensi menyebabkan pengalaman Pembelajaran Berbasis Proyek yang kurang mendalam dan membatasi peluang anak untuk mencapai tingkat kreativitas dan pemecahan masalah yang lebih tinggi, yang seharusnya dicapai melalui Media fleksibel seperti *Loose part*.

Penggunaan media *Loose Part* dalam metode proyek dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Anak dihadapkan pada situasi di mana mereka harus memilih bahan, menentukan cara penggunaan, serta bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan proyek. Proses ini sejalan dengan tujuan metode proyek yang tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar yang dialami anak.

Dengan demikian media *Loose Part* dan metode berbasis proyek saling melengkapi dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Media *Loose Part* menjadi alat yang konkret dan kontekstual untuk mengimplementasikan metode proyek, sementara metode proyek memberikan kerangka pembelajaran yang sistematis agar pemanfaatan *Loose Part* dapat mengoptimalkan Pembelajaran pada Anak Usia Dini.

Berdasarkan hasil observasi di TK Bhakti 1 Kamal pada bulan Oktober 2025, di ruangan kelas B disana terdapat dua macam media *Loose Part* diantaranya yaitu *Loose Part* dengan menggunakan balok dan *Loose Part* tanpa balok, media *Loose Part* digunakan secara rutin dua minggu sekali pada minggu

pertama dan pada minggu ke tiga, TK Bhakti 1 Kamal memiliki lingkungan belajar yang nyaman. Hal ini menjadi faktor penting dalam penelitian yang berfokus pada penggunaan media *Loose Part* karena lingkungan sekolah memungkinkan anak untuk melakukan eksplorasi, dan kreasi secara mandiri maupun kolaboratif. Anak-anak sangat antusias saat melakukan pembelajaran menggunakan media *Loose Part* sehingga anak-anak bisa menghasilkan sebuah karya sesuai imajinasi mereka masing-masing dan anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, sehingga anak banyak bertanya kepada guru dan guru juga bertanya kepada anak apa saja yang sudah dibuat sehingga adanya timbal balik antara guru dan anak.

TK Bhakti 1 Kamal yang terletak di Jalan Bambu Raya no.56 (Perumnas) Kamal. Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan. TK Bhakti 1 Kamal mempunyai dua ruang kelas yang terdiri dari TK A berjumlah satu kelas, TK B berjumlah satu kelas. Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan pada bulan Oktober 2025 dengan menyimpulkan tentang pembelajaran berbasis proyek yang menggunakan media *Loose Part* yang ada di TK Bhakti 1 Kamal, di TK tersebut biasanya pembelajaran berbasis proyek menggunakan Media *Loose Part* dengan bahan alam yang ada di sekitar sekolah maupun dengan bahan modern.

Dengan melihat kondisi di TK Bhakti 1 Kamal, peneliti ingin mengetahui bagaimana belajar dengan menggunakan metode berbasis proyek dengan menggunakan media *Loose Part* dengan ide atau tema yang diberikan oleh guru saja sehingga anak bisa menuangkan ide atau kreativitas yang dimiliki oleh anak masing-masing agar anak tidak mudah bosan karena tema yang diberikan oleh

guru. Peneliti ini bertujuan untuk mengidentifikasi cara penggunaan media *Loose Part* pada pembelajaran berbasis proyek. Dengan demikian, peneliti ini akan membahas tentang “Efektivitas Penggunaan Media *Loose Part* pada Pembelajaran Berbasis Proyek di TK Bhakti 1 Kamal”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya oleh peneliti, maka rumusan masalah yang dikaji adalah “Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media *Loose Part* pada Pembelajaran Berbasis Proyek di TK Bhakti 1 Kamal?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya oleh peneliti, maka tujuan penelitian ini Adalah untuk Mengetahui Efektivitas Penggunaan Media *Loose Part* pada Pembelajaran Berbasis di TK Bhakti 1 Kamal.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelian yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a. Pengembangan Teori

Memberikan kontribusi dan memperkaya kajian literatur mengenai implementasi media ajar inovatif, khususnya media *Loose Part*, dalam konteks pendekatan pembelajaran berbasis proyek di jenjang paud.

b. Referensi Penelitian Lanjut

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi atau dasar pijakan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan atau menguji efektivitas media *Loose Part* dalam variabel perkembangan anak yang berbeda

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif dan memanfaatkan media *Loose Part* untuk menciptakan suasana yang interaktif dan menyenangkan.

b. Bagi anak

Melalui penggunaan media *Loose Part* dapat mendukung perkembangan anak dalam aspek kreativitas, dan koordinasi dengan anak melalui penggunaan media *Loose Part* yang sederhana.

c. Bagi guru

1. Penelitian ini dapat dijadikan evaluasi atau informasi terkait efektivitas penggunaan media *Loose Part* pada pembelajaran.

2. Membantu guru memahami efektivitas penggunaan media *Loose Part*.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi penelitian serupa dan dapat menjadikan contoh tentang efektivitas penggunaan media *Loose Part* pada pembelajaran berbasis proyek di PAUD Kamal.

1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, penulis memberikan batasan agar peneliti ini lebih fokus pada kegiatan apa saja yang melibatkan Media *Loose Part* pada Pembelajaran Berbasis Proyek.

1.6 Definisi Penelitian

a. Pengertian Pembelajaran Proyek

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak, bersama peserta didik harus lebih aktif terlibat eksplorasi, investigasi, dan penyelesaian masalah melalui proyek nyata yang relevan dalam kehidupan mereka.

b. Pengertian Media

Media berasal dari Bahasa latin “*medius*” yang mempunyai arti perantara atau pengantar. Sedangkan dalam Bahasa arab media memiliki arti perantara informasi yang berasal dari pengirim dari penerima. Dalam proses komunikasi keberadaan media memiliki peran penting terhadap kesuksesannya proses transfer informasi.

c. Pengertian *Loose Part*

Loose Part adalah istilah yang merujuk pada bahan-bahan atau objek-objek lepas yang dapat dipisahkan, digabungkan, digunakan, diatur ulang, atau dicampurkan ulang bersama bahan lain.