



Penerapan Media *Loose Parts* dalam Mengatasi Kejuhan Anak di Masa Pandemi Covid-19

Debra Tara Kania Simon Harun^{1✉}, Maria Melita Rahardjo¹

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v6i5.2813](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2813)

Abstrak

Akibat pandemi Covid-19 ini, membuat pola belajar mengajar yang jauh berbeda dari sebelum pandemi. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu perbedaan penggunaan media lembar kerja dan *Loose Part* dalam memfasilitasi anak belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer hasil pengamatan pembelajaran media Lembar Kerja dan *Loose Part*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah catatan observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis tema-tema yang muncul dari penggunaan masing-masing media. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Loose Part* dalam kegiatan pembelajaran efektif dalam mengatasi kejuhan pada anak usia dini. Kejuhan pada anak usia dini terutama setelah anak lama tidak belajar di sekolah karena pandemi Covid-19. Dan penerapan antara media Lembar Kerja dan *Loose Part* menunjukkan perilaku anak yang berbeda. Pada media Lembar Kerja, anak cenderung tidak bersemangat, mengantuk, tidak fokus dan tidak bebas berkreativitas. Sedangkan penggunaan media *Loose Part* menunjukkan anak tampak antusias, berkonsentrasi, dan bebas berkreativitas.

Kata Kunci: *media lembar kerja; loose part; kejuhan di masa pandemi*

Abstract

As a result of the Covid-19 pandemic, teaching and learning patterns are much different from before the pandemic. The purpose of this study is to discover the differences between the use of worksheets and loose part media in facilitating children's learning. The descriptive qualitative method was used in this study. This study relied on primary data gathered from the observation of learning media worksheets and loose parts. Data collection techniques used are observation notes, interviews and documentation. The collected data was analyzed to look for themes that emerged from the use of each media. The study's findings suggest that using Loose Parts media in learning activities can help children overcome boredom in early childhood. Saturation in early childhood, especially after children have not studied at school for a long time due to the Covid-19 pandemic. Furthermore, the use of Worksheet and Loose Part media reveals different behaviors in children. Children in the Worksheet media are often unmotivated, sleepy, unfocused, and unable to express themselves creatively. Meanwhile, the use of Loose Parts media demonstrates that children are enthusiastic, focused, and creative.

Keywords: *worksheet media; loose part; boredom during a pandemic*

Copyright (c) 2022 Debra Tara Kania Simon Harun & Maria Melita Rahardjo

✉ Corresponding author :

Email Address : debratara0808@gmail.com (Salatiga, Indonesia)

Received 8 April 2022, Accepted 30 June 2022, Published 8 July 2022

Pendahuluan

Pandemi yang diakibatkan oleh infeksi virus Covid-19 memberikan dampak di berbagai sektor, salah satunya adalah sektor pendidikan. Pandemi covid 19 yang berdampak pada bidang pendidikan khususnya pada pendidikan anak usia dini selama masa pandemi ini tidak di perbolehkan belajar (bermain) tatap muka di sekolah melainkan di dalam rumah (Kusuma & Sutapa, 2020). Hal tersebut sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan Pemerintah Indonesia untuk menerapkan pembatasan aktivitas di luar rumah dan aktivitas lain yang melibatkan banyak orang (*social and physical distancing*) dalam rangka pencegahan penyebaran virus Covid-19 (Tabi, 2020).

Setelah kurang lebih satu tahun belajar dirumah, pemerintah akhirnya mengeluarkan kebijakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) pada pertengahan tahun 2021, untuk seluruh jenjang pendidikan termasuk jenjang PAUD. Kebijakan tersebut juga telah masuk di Kabupaten Malinau, Provinsi Kalimantan Utara khususnya sekolah TK Negeri Wana Kencana, yang belum lama ini telah melangsungkan pembelajaran tatap muka di bulan September.

Proses pembelajaran pada jenjang pendidikan anak usia dini penting untuk tetap berlangsung secara *offline*, bahkan perhatian kepada mereka diberikan lebih dari kondisi normal. Anak memerlukan pendidikan untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya demi masa depan dalam menempuh jenjang berikutnya (Satrianingrum & Prasetyo, 2020). Wawancara dilakukan di TK Negeri Wana Kencana dengan khususnya guru kelas B3 terkait perilaku anak dalam proses pembelajaran di kelas, guru mengungkapkan bahwa anak kelas B3 didalam kelas belum terbiasa berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman dan guru di kelas, diakibatkan anak yang sudah terbiasa belajar (bermain) di rumah dan saat ini harus bertemu langsung dengan teman dan guru disekolah. Kemudian untuk perilaku anak yang tidak bisa diam dan tidak berkonsentrasi saat kegiatan pembelajaran diakui oleh guru kelas bahwa guru kurang kreatif dalam menyusun strategi dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat sehingga membuat anak cepat bosan dan menurunnya minat belajar anak.

Metode yang digunakan guru adalah metode penugasan dengan menggunakan media Lembar Kerja (LK). Pembiasaan menggunakan media pembelajaran berbasis Lembar Kerja (LK) dirasa belum optimal. Hal ini disebabkan terbatasnya pemahaman guru dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan belajar di saat pandemi. Akibat pandemi ini juga membuat pola belajar mengajar yang jauh berbeda dari sebelum pandemi. Faktor keterbatasan waktu juga menjadi hambatan guru memilih media untuk kegiatan main anak.

Berbagai aktivitas anak pada pengimplementasian Lembar Kerja (LK) ditemui berbagai kendala seperti kesulitan belajar, menurunnya minat belajar anak, dan mudah lelah dengan pemberian tugas yang memicu kejenuhan. Padahal, pemberian tugas yang terlalu banyak dan suasana belajar yang monoton cenderung mendorong sikap sinis dan apatis terhadap pelajaran yang diberikan, kurang percaya diri dan rendahnya proses memahami pelajaran yang telah diterima (Agusriani & Fauziddin, 2021). Berbagai masalah dalam proses belajar akan menyebabkan kejenuhan belajar yang akan sangat berdampak bagi peserta didik untuk kelangsungan pendidikannya. Kejenuhan belajar adalah keadaan lelah dan tidak mampu menyerap informasi baru saat belajar, yang bisa membuat seseorang merasa lesu dan kehabisan energy, sehingga sulit untuk menyimpan informasi baru (Moh Agus Rohman, 2018) Kejenuhan dalam belajar dapat menyebabkan seseorang cepat marah, mudah terluka dan mudah frustrasi (Mardianti, 2014).

Minat belajar anak sangat besar pengaruhnya terhadap kualitas pendidikan (Kartika et al., 2019). Kurangnya minat belajar siswa menjadi fokus perhatian guru. Minat belajar berkaitan dengan perasaan siswa itu sendiri. Pendidikan perlu menggunakan metode yang tepat untuk membangkitkan minat belajar agar relevan dengan dunia pendidikan (Susanti, 2019). Sedangkan menurut Dewi dalam jurnalnya dijelaskan bahwa anak usia dini menuntut

ilmu melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti berlarian, bermain dengan benda nyata, melakukan percobaan-percobaan kecil bahkan bercocok tanam karena pendidikan anak usia dini berorientasi pada kegiatan bermain, sebagaimana kita ketahui bahwa anak belajar dan mendapatkan banyak pengalaman melalui bermain (Ulfa, 2017). Belajar melalui bermain dapat memperpanjang rentang perhatian anak karena masa kanak-kanak menurut Hurlock memiliki rentang perhatian yang pendek yaitu 10-15 menit. Pada masa kanak-kanak, belajar membutuhkan mediator atau biasa disebut alat bantu belajar, dimana keberadaan alat bantu belajar dapat mencegah anak cepat bosan atau fokus pada suatu kegiatan, aktif dalam waktu yang lama dari pada tidak menggunakan alat bantu belajar. Karena, pada kenyataannya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar sangat mendukung terwujudnya tujuan dari kegiatan belajar tersebut (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Dengan adanya media pembelajaran, pengajar bisa membangun situasi kelas menggunakan emosional yang sehat diantara siswa. Bahkan, media pembelajaran ini sanggup membantu pengajar membawa global luar ke pada kelas sebagai akibatnya pandangan baru yang bersifat yang tak berbentuk & asing sifatnya sebagai konkrit & gampang dimengerti sang siswa dan penggunaan media secara sempurna akan menaikkan keefektifan pada proses pembelajaran (Susanti, 2019). Media yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi melalui benda, materi atau bahan yang ada disekitar anak yang sudah tak terpakai dan masih bisa digunakan untuk bermain sehingga anak-anak dapat memanipulasi, membangun, menciptakan, memodifikasi, mengolah, merubah sesuai minat anak adalah *Loose Parts* (Azizah et al., 2020).

Alfirda Dewi Nugraheni (2019: 516) menjelaskan bahwa Loose Part merupakan istilah yang dikemukakan oleh arsitek Simon Nicholson berdasarkan kemauan untuk memberi ruang anak untuk bereksplorasi dan menuangkan kreativitas dengan menggunakan material yang dapat diubah, dimanipulasi, dan diciptakan kembali. Loose Part yaitu bahan atau benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, diubah dan digabungkan kembali dengan menggunakan cara lain, serta kemungkinan cara menggunakannya dapat ditentukan oleh anak. Jika anak dapat menggunakan dengan cara yang sesuai dan tepat, maka akan menciptakan kreativitas anak (Nurhalizah & Yuwafik, 2020). Penelitian Wahyuni menjelaskan peran *loose parts* sebagai media yang menyebabkan anak menjadi biasa berpikir secara kreatif dan kritis untuk dapat menyajikan produk yang terbaik (Wardhani et al., 2021). Media *Loose Parts* cocok untuk perkembangan dan pembelajaran anak usia dini.

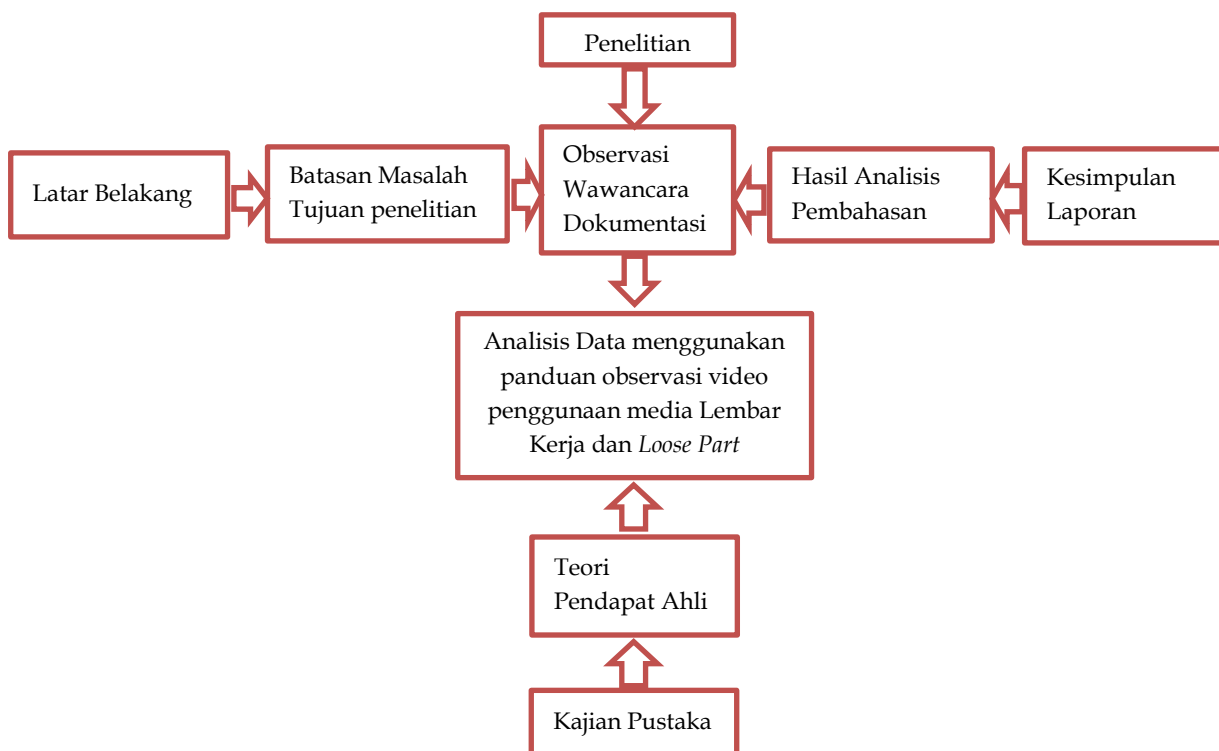
Berdasarkan paparan di atas, maka perlu melakukan penelitian ini untuk mencari tahu perbedaan penggunaan media lembar kerja dan *Loose Part* dalam memfasilitasi anak belajar di masa pandemi covid-19 khususnya di kelas B3 TK Negeri Wana Kencana, Kabupaten Malinau.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Basrowi & Suwandi, (2008:2) dalam penelitian kualitatif, peneliti terlibat dalam konteks dengan situasi dan *setting* fenomena alami sesuai yang sedang diteliti. Setiap fenomena merupakan sesuatu yang unik, yang berbeda dengan lainnya karena berbeda konteksnya. Tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah untuk memahami kondisi suatu konteks dengan mengarahkan pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi dalam suatu konteks yang alami (*natural setting*), tentang apa yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya di lapangan studi (Nugraheni, 2014). Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas TK B3 Tahun Ajaran 2021-2022 yang dimana penelitian dilakukan di TK Negeri Wana Kencana, Kabupaten Malinau, Kalimantan Utara.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapat data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data primer dan

sekunder. Pengumpulan data primer meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dari bulan September - November 2021 untuk mengumpulkan data awal dan data perbandingan. (1) Pengumpulan data dilakukan dengan observasi secara menyeluruh berkaitan dengan proses belajar anak di kelas dari awal kegiatan hingga akhir kegiatan terkhusus dalam kegiatan inti belajar anak yang menggunakan kegiatan main berbasis lembar kerja/buku gambar sebagai medianya, dan juga untuk melihat seberapa jenuh anak ketika belajar di dalam kelas dengan kegiatan main yang monoton. Pengamatan dilakukan dengan sistematis dengan tujuan untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih rinci dan tanpa manipulasi; (2) Dokumentasi dilakukan secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi yang terjadi atau yang ditemui oleh peneliti di lapangan. Peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto dan video untuk mendukung hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti; (3) Wawancara merupakan kegiatan mengumpulkan data dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung kepada responden dan jawaban responden dicatat atau direkam guna sebagai bahan pendukung dalam bahan penelitian. Wawancara peneliti dengan guru sebagai responden dilakukan wawancara mendalam dengan bentuk wawancara tidak terstruktur, untuk melihat tanggapan guru mengenai data yang sudah dikumpulkan peneliti. Pengumpulan data sekunder meliputi pengumpulan dokumen fisik maupun digital yang ada hubungannya dengan fokus penelitian. Instrumen yang digunakan untuk pengambilan data adalah catatan observasi, *handphone* untuk merekam video proses pembelajaran, panduan wawancara dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Data-data yang sudah terkumpul dianalisis dengan catatan anekdot, *coding*, transkrip wawancara, dan analisis data.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

Tahap yang dilaksanakan pertama adalah analisis data menggunakan panduan observasi video. Ada 6 video sebagai data utama observasi, untuk pengamatan Lembar Kerja selama 3 hari, di bagi menjadi video LK1, LK2, dan LK3 dan untuk pengamatan *Loose Part* selama 3 hari, di bagi menjadi video LS1, LS2, dan LS3. Masing-masing video berdurasi 30 menit dan per 5 menit dibuat catatan anekdot, yang mana setiap video memiliki jumlah 6 catatan anekdot. Tahap kedua, di *coding* tema-tema yang muncul dan mencari hubungan

antara tema-tema yang muncul dari catatan anekdot. Tahap ketiga, peneliti mulai menuliskan analisis dari tema-tema yang muncul dan perkuat dengan narasi wawancara guru. Tahap keempat, mencari pola-pola yang muncul antar kasus & tema-tema yang muncul tersebut disaring kembali menjadi 3 tema besar, dalam penelitian ini ketiga tema tersebut yaitu: antusias, berkonsentrasi dan berkreasi. Untuk mempermudah pemahaman akan lebih jelas digambarkan dalam bagan yang disajikan pada gambar 1.

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil analisis data, diperoleh tiga tema utama berkaitan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Loose Part*, yaitu Antusias, Konsentrasi dan Berkreasi.

Antusias

Antusias ditandai dengan adanya respon, perhatian, kemauan, konsentrasi, dan kesadaran anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar. Diawal kegiatan anak menunjukkan bahwa mereka bersemangat untuk memulai kegiatan membuat keranjang buah dengan langsung duduk ditempat yang telah disediakan. *"Aku mau buat keranjang buah yang tinggi..."* ucap CI dengan penuh semangat. Selang berapa lama *"Jadi deh..."* (dengan mengangkat keranjang buah yang sudah dirancang). Anak juga aktif sekali memberikan pertanyaan *"ini untuk apa? Untuk ditempel disnikah?"* (sambil memegang manik-manik dan dicontohkan langsung pada keranjang buahnya), *"Lem dimana ya...?"* sambungnya. Hal ini juga terlihat dari CH yang begitu energik ketika menyebutkan bahan-bahan apa saja yang digunakan untuk membuat keranjang buahnya dengan menunjuknya *"Aku pakai ini...terus ini lagi..."* (sambil menunjuk sedotan dan manik-manik).

Di hari kedua saat bermain peran jual beli buah-buahan dipasar dan bermain *playdough* anak memberikan respon begitu energik dan aktif untuk melibatkan diri dalam kegiatan bermain, misalnya ketika peneliti berinteraksi dengan anak *"CH sedang buat apa?"*, *"Buat pisang"*, *"Pisang itu yang seperti apa sih?"*. Lalu anak menjawab, *"kaya gini, warna kuning..."* (respon CH dengan penuh energik). Dan ketika peneliti ikut bermain peran menjadi pembeli, anak-anak yang terlibat dalam permainan sangat aktif termasuk CH, *"Permisi Pak, mau beli buah, 1 buah jeruk berapa ya pak?"* Tanya peneliti yang sedang menjadi pembeli. CH langsung berdiri dan membawa buah jeruk untuk ditimbang dan setelah itu, CH memberikannya kepada YD untuk memasukkannya kedalam plastik dan memberikannya pada pembeli. *"Saya tambah apel dan juga pisang, jadi berapa semuanya"* CH dan YD menjawab *"30 ribu"*. Selang berapa waktu, CH masih menarik pembeli dengan kalimat ajakan *"Yuk dibeli... yuk di beli..., silahkan mampir..."*. Tidak hanya CH saja yang terlihat semangat dan aktif dalam kegiatan belajar, CI dan CA juga sangat antusias ketika sedang bermain *playdough*. Saat melihat CI dan CA yang sedang asik bermain *playdough*, peneliti berpura-pura menjadi pembeli yang ingin memesan buah. *"Saya boleh membeli buah apelnnya 2?"* CI merespon *"Oke, tunggu ya"*, *"Lalu saya juga ingin memesan buah jeruknya satu ya..."*. Lalu CA merespon *"oke deh..."* dan langsung membentuk buahnya dari warna orange. *"Bayarnya berapa ya?"* CI menjawab *"100"*, CA *"12"*. *"Dua belas seratus"* saut CI.

Respon positif mereka juga terlihat dihari ketiga, saat kegiatan bermain melanjutkan bermain peran jual beli dan juga bermain peran dokter, pasien dan orang yang sedang menjenguk orang sakit dengan membawakan buah. CH nampak bersemangat memerankan seorang dokter dengan menggunakan peralatan dokter seperti stetoskop, lalu suntikan. Ketika peneliti berinteraksi dengan CH *"Wahh, CH Sekarang sedang menjadi siapa?"*. Lalu CH menjawab *"Jadi Dokter..."* (sambil loncat dan memegang stetoskop). Dan ketika saya memerankan sebagai pasien dan bertanya *"Buah apa yang boleh saya makan?"* CH yang sebagai dokter menjawab *"Buah apel ya..."* (sambil mengeluarkan apel dari kantong plastik). Lalu ketika jam istirahat peneliti bertanya *"Siapa yang ingin istirahat?"* CA, CH, YD dan UI menggelengkan kepala, lalu Yudan berkata *"Gak mau, mau main sepanjang hari"* dan CH

menggelengkan kepalanya. Lalu peneliti berkata lagi "Ayo istirahat dulu" CA "enggak mau". "Siapa yang mau pulang?" CA dan CH menjawab "enggak", CA "mau disini aja".

Dari data diatas, antusias anak nampak dari kesadaran dan kemauan anak yang sangat tinggi untuk melibatkan diri dalam kegiatan membuat keranjang buah, bermain peran jual beli, bermain playdough dan juga bermain peran menjenguk orang sakit. Hal ini juga nampak dari pernyataan 2 guru kelas berikut ini.

"Cukup menarik anak-anak, antusias kegiatan main dapat, karena ada kegiatan berbeda-beda, sehingga anak lebih tertarik dan tidak bosan". (G1)

"Dalam kegiatan anak-anak bersemangat sekali, terlihat dari sebelum melakukan kegiatan inti, dari menonton video diawal saja anak sudah bersemangat, dan ketika sudah masuk dalam kegiatan inti antusia bermain anak tinggi sekali." (G2)

Dari pengamatan peneliti selama 3 hari pengamatan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *Loose Part*, antusias anak jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media Lembar Kerja. Jika dilihat perbandingannya, kegiatan pembelajaran menggunakan media Lembar kerja dengan media *Loose Part* memiliki perbedaan yang signifikan. Pada penerapan media Lembar kerja, anak lebih sering melamun, mengantuk dan tidak bersemangat, di tandai dengan "CI selalu duduk menyamping dan pandangan mengarah kebelakang, sering melamun dan mengantuk dengan merebahkan kepala diatas meja". "CA juga terlihat lesu dan menyilangkan tangan diatas meja lalu meyenderkan kepalanya dan mengatakan "Bu, capek... mau minum aja...". "Hal ini juga terlihat pada CH saat kegiatan belajar hanya berdiam diri saja dengan berbaring dilantai saat sedang mewarnai". Anak-anak cenderung mengantuk, lesu, tidak bersemangat dan kurang aktif.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media *Loose Part* dapat membuat anak Antusias dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *Loose Part* menimbulkan reaksi pada anak, seperti merasa lebih antusias dalam belajar, anak senang dengan settingan *loose part* yang memiliki jenis dan bentuk yang berbeda-beda, anak sering bertanya kepada guru karena tertarik dan penasaran dengan settingan dalam kegiatan yang disajikan, anak terlihat lebih gigih untuk menyelesaikan tujuan dari ide atau gagasannya ketika belajar dengan *loose part* (Melda, 2021). Dari hasil penelitian Safitri, juga menjelaskan bahwa menggunakan media *Loose Part*, anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran (Safitri & Lestarinigrum, 2021). Anak menjadi sangat antusias saat mengeksplorasi berbagai komponen-komponen yang ada disekitarnya ketika melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Loose Part* (Nurliana et al., 2022).

Berkonsentrasi

Selain antusias tinggi yang diperlihatkan oleh anak, anak juga berkonsentrasi ketika sedang melakukan kegiatan main yang menjadi minatnya. Konsentrasi anak terlihat ketika mereka tampak tenang dan memusatkan perhatiannya terhadap pekerjaan yang menjadi minat mainnya, misalnya merangkai keranjang buah "CH mencoba menggunakan lem kertas untuk menempelkan *loose part* yang dia inginkan. CH juga terlihat fokus memainkan pita, lalu mengguntingnya dengan potongan kecil dengan sangat berhati-hati. Dan juga ketika menghias keranjang buah CH memusatkan perhatiannya dalam waktu yang cukup lama, kurang lebih 15 menit untuk memasukkan kawat kedalam sedotan". Anak memecahkan masalah dalam menghubungkan (kawat) sebagai pegangan keranjang buah dan (piring rotan) sebagai alasnya. Untuk menghubungkannya perlu konsentrasi dan kesabaran. Berkonsentrasi juga maksudnya adalah ketika anak diberikan pertanyaan, maka mereka akan menjawab pertanyaan yang sesuai dan menggunakan kata-kata yang tepat, misalnya ketika anak sedang menggunakan lem dengan sangat berhati-hati, lalu peneliti bertanya "Kenapa Cinta memberi lemnya pelan-pelan sekali? Tanya peneliti. Lalu CI menjawab "Iya, takut kena tangan", "Emangnya kalua kena tangan kenapa?". Jawab CI "Lengket lah...". Tidak hanya CH dan CI saja yang terlihat sangat fokus disaat proses pembelajaran. "CA juga terlihat diam sambil berpikir untuk memilih warna

playdough yang akan digunakannya untuk membentuk buah-buahan. Juga ketika bermain peran jual beli buah, CA fokus menata buah-buahan yang dijual sesuai jenis buahnya. Dan ketika peneliti bertanya “CA sedang apa?” CA masih asik menata buah, dan ketika peneliti mengulang pertanyaan yang sama hingga anak merespon “Lagi jualan buah..., ini disusun disini.” Ucapan CA dengan memusatkan perhatiannya pada buah-buahan yang ditatanya. Saat CA dan temannya YD bekerjasama menjadi penjual, mereka menimbang buah rambutan kemudian menghitung jumlah buah yang ditimbang sambil melihat arah jarum timbangan. Mereka mengamatinya bersama-sama, dengan mimik wajah yang sangat serius”.

Dari data diatas, dapat dilihat bahwa konsentrasi anak dalam kegiatan pembelajaran saat menggunakan *loose part* yang teramati adalah ketika (mengamati) *loose part*, (menyelidiki) dengan meraba satu persatu *loose part* yang tersusun diatas meja dan memperoleh informasi dengan bertanya dengan gurunya, (memecahkan) anak menggunakan lem dengan sangat berhati-hati untuk menempelkan manik-manik, pita dan juga tutup botol ke bahan *loose part* (keranjang) sebagai alasnya, menggunakan gunting untuk memotong pita, (menentukan jalan penyelesaian) ketika menggunakan lem yang tidak sesuai, anak akan mengganti dengan yang menurutnya sesuai, misalnya; “ketika ingin menempelkan tutup botol menggunakan double tape dan ternyata double tape tidak cukup kuat untuk merekatkan tutup botol, tetapi anak tetap ingin menggunakan tutup botol sebagai hiasan, anak mencoba dengan menggunakan lem yang lain, contohnya lem fox”.

Telihat bahwa mereka memusatkan perhatian mereka terhadap kegiatan yang menjadi minat mereka. Suasana yang kondusif dan menyenangkan, ruang yang memberikan kebebasan untuk mengeksplor dengan ditambah media yang bervariasi, menumbuhkan minat dan motivasi anak untuk berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan belajar. Berbeda ketika proses pembelajaran menggunakan media Lembar Kerja, dengan kegiatan yang monoton dan kurang bervariasi, membuat anak cepat bosan dan sulit berkonsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung ditandai dengan “CH yang tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan tentang kegiatan bermain dan malah lebih tertarik memperhatikan APE yang dipajang di dinding kelas. CH juga beberapa kali asik bermain sendiri dengan menggoyangkan badannya kekiri dan kekanan dengan kedua tangan masuk kedalam laci meja. Saat guru sedang mengajak anak-anak berdiskusi tentang topik kegiatan hari itu, CH selalu memainkan masker nya.” Begitu juga dengan CI dan CA yang selalu merasa gelisah dan tidak tenang, ditandai dengan “CI selalu duduk mengarah kesamping dan kebelakang, berulang kali memainkan alas duduknya (tikar) dilipat, digulung-gulung, lalu menepuk-nepuk meja, dan ketika ditanya oleh gurunya “Manfaat buah apa saja CI?” dan cinta tidak bisa menjawab dan malah memainkan absen nama miliknya. Begitu juga dengan CA, yang dilakukan olehnya tidak jauh berbeda dari CI dan CH yang juga kurang berkonsentrasi, dengan memainkan sesuatu yang ada didekatnya seperti memainkan tasnya, rambutnya yang dikuncir, memainkan plastik yang ada di lantai, dan lebih tertarik memperhatikan buku bergambar yang ada di rak buku”.

Dari pengamatan peneliti terkait data diatas, ada perbedaan konsentrasi anak dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran Lembar Kerja dengan media *Loose Part*. Konsentrasi anak ketika menggunakan media Lembar Kerja terlihat tidak stabil ditunjukkan dari perilaku anak yang gagal fokus, mudah bosan dan terlihat mengantuk. Sedangkan konsentrasi anak ketika menggunakan media *Loose Part* terlihat stabil dan jauh berbeda ketika menggunakan media Lembar Kerja. Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku yang ditunjukkan oleh anak selama proses pembelajaran, anak lebih tenang dan dapat berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Umi, 2022 dalam jurnal yang berjudul “Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Loose Parts*” bahwa penggunaan media *Loose Parts* dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak (Kulsum, 2022). Oleh karena itu, dari data yang ada terbukti bahwa media *Loose parts* dapat membuat anak berkonsentrasi jauh lebih lama dari awal kegiatan hingga akhir kegiatan. Ketika sedang wawancara, guru kelas juga memberikan pernyataan bahwa “Anak-anak jauh lebih berkonsentrasi dari pada sebelum-sebelumnya ya... ini baik juga buat anak untuk melatih konsentrasinya.” Dalam penelitian Nilatus, juga membuktikan

bahwa media *Loose Parts* dapat meningkatkan konsentrasi anak lebih lama, yang tadinya 20 menit dapat menjadi 1 jam (Nurinayah et al., 2021).

Berkreasi

Berkreasi sesuai dari pengamatan peneliti dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *Loose Parts* adalah anak menjadi lebih kreatif dengan memperluas hasil karyanya. Hal ini di tandai dengan "CI mencoba semua lem yang ada diatas meja, dan mencocokkan sendiri dengan bahan loose part yang dia gunakan untuk menghias keranjang buah miliknya, dan mencoba untuk menempelkan tutup botol pada keranjang buah yang sudah di beri lem dan berkata "kalau gak bisa nempel, aku mau ganti itu aja ah... yang warna-warna" (dengan menunjuk manik-manik). Lalu peneliti bertanya "Kenapa CI menempelkan manik-manik disni?" (sambil menunjuk keranjang buahnya). Lalu CI menjawab "Supaya cantik lah..., kan warna-warna". CI menambahkan kacang-kacangan kedalam keranjang buahnya sebagai hiasan terakhir." Kreativitas anak juga terlihat pada CH. "CH memilih pita untuk menghias keranjang buahnya, dengan menempelkan pita pada alas keranjang menggunakan lem kertas. Lalu setelah selesai menghias, CH mengangkat keranjang buahnya yang diisi dengan buah-buahan (pisang, jeruk, dan apel). CH juga menambahkan kacang-kacangan kedalam keranjangnya." Tidak hanya itu saja, ketika bermain playdough membentuk buah-buahan, CI dan CA menunjukkan hasil karyanya dengan membentuk buah-buahan seperti buah jeruk, apel, strawberry, pisang dan melon, dengan berbagai macam bentuk. Mereka juga menambahkan kayu-kayu kecil sebagai tangkai buahnya, dan juga menambahkan daun-daun kecil sebagai daun buahnya. Lalu saat bermain peran jual beli, anak-anak juga menata buah-buahan didalam keranjang buah agar terlihat lebih menarik, ketika ada pembeli yang datang. Pernyataan ini juga datang dari anak ketika sedang ditanya "Buahnya diapakan itu?" CH menjawab "Disusun, biar cantik". Dari interaksi peneliti dengan anak, anak memahami bahwa buah-buahan harus di tata, seperti layaknya ada dipasar buah, ditata sesuai dengan jenis buahnya agar menarik perhatian pembeli.

Dari pengamatan peneliti, kreasi anak muncul ketika anak-anak belajar/bermain menggunakan media *Loose Part*, karena anak bebas memilih kegiatan main yang ingin dia lakukan, dan bebas mengkreasikan karyanya dengan berbagai macam *loose part* yang disediakan. Anak juga dapat mengolah karyanya sesuai dengan imajinasinya sendiri tanpa diharuskan untuk mengikuti kegiatan yang terpaku dalam media lembar kerja yang kegiatan utamanya sudah dibuat oleh guru kelas, dan anak tinggal mengikutinya saja. Karena dari analisa data ketika menggunakan media Lembar Kerja, anak tidak bebas mengeksplorasi dan berkreasi sesuai dengan minatnya, dan cenderung lebih pasif ketika melakukan kegiatan inti, anak tampak lelah, bosan, asik bermain sendiri dan tidak memperhatikan guru, dan kreativitas anak dalam karyanya sudah dirancang oleh guru, dan anak tinggal mengikuti saja. Hal ini dilihat dari "CI yang terlihat bermalas-malasan, merebahkan kepalanya diatas meja seperti orang yang mengantuk. Lalu ketika guru menjelaskan tentang kegiatan main "menulis diudara", CI kembali merebahkan kepalanya diatas meja." Begitu juga dengan CA dan CH. Setelah selesai melakukan kegiatan main, misalnya "menggambar", "CH merebahkan kepalanya diatas meja dan menepuk-nepuk kepalanya". Hal ini juga nampak pada CA, yang bisa dikatakan bahwa saat mengerjakan tugasnya, CA termasuk anak yang cepat mengerjakannya. Tetapi ketika anak sudah melakukan kegiatan main, anak hanya bisa menunggu temannya selesai dan tidak bisa mengerjakan yang lain sehingga anak "berbaring dilantai, menepuk-nepuk meja, lalu berdiri, lalu duduk kembali hingga teman-temannya selesai mengerjakan tugas mereka". Oleh karena itu, peneliti meyakini bahwa media *Loose Part* ini selain membuat anak antusias, dapat berkonsentrasi, juga dapat membuat anak kreatif dengan berkreasi secara bebas melalui karyanya. Hal tersebut, terbukti dari pengamatan peneliti yang melihat langsung proses belajar anak sebelum penerapan media *loose part* dan saat penerapan media *loose part*, terlihat jauh sekali perbedaannya sesuai dengan yang peneliti jelaskan diatas. Dalam tulisan Pratiwi mengatakan bahwa media pembelajaran yang paling efektif dan melatih kreativitas anak yaitu *Loose Part*, karena *loose Part* menciptakan kreasi dalam aktivitas pembelajaran dan dapat melatih

keaktivitas anak (Melda, 2021). Dalam jurnal Safitri, 2022 yang berjudul “Penerapan Media *Loose Part* untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun” juga menjelaskan bahwa *loose part* akan menciptakan kreasi yang tiada batasnya bagi diri anak meningkatkan keinginan kreativitasnya mendalam serta menanamkan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya (Safitri & Lestaringrum, 2021). Kegiatan pembelajaran menggunakan media lembar kerja dan media loose part disajikan pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Lembar Kerja

Kegiatan yang dilakukan	Dokumentasi
<p>Mendengarkan guru bercerita tentang peralatan mandi dan kemudian menggambar dan menulis nama dari peralatan tersebut.</p>	
<p>Menyebutkan nama-nama peralatan mandi yang digunakan untuk mandi dan mewarnai sikat gigi dan odol.</p>	

Tabel 2. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media *Loose Part*

Kegiatan yang dilakukan	Dokumentasi
<p>Membuat keranjang buah</p>	
<p>Bermain playdough membentuk berbagai macam buah-buahan</p>	
<p>Bermain peran jual-beli buah di pasar</p>	

Simpulan

Penerapan media *Loose Part* terbukti efektif dalam mengatasi kejenuhan belajar anak dalam masa pandemi Covid-19. Hal ini dapat terlihat dari perilaku yang ditunjukkan anak dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media Lembar Kerja sangat jauh berbeda ketika belajar menggunakan media *Loose Part*. Hal ini juga diakui oleh guru kelas bahwa media *Loose Part* sangat efektif dalam mengatasi kebosanan anak. Sedangkan menggunakan media Lembar Kerja, anak terlihat jenuh, kurang berkonsentrasi dan tidak bebas berkreasi. Meskipun demikian, media Lembar Kerja juga memiliki keunggulannya sendiri yaitu memudahkan guru dalam penerapannya di sekolah, sehingga guru lebih dapat menguasai materi dan lebih banyak waktu untuk mempersiapkannya.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada pembimbing Ibu Maria Melita Rahardjo selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikiran dalam menyelesaikan penelitian serta rekan-rekan yang membantu dalam penyelesaian laporan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Agusriani, A., & Fauziddin, M. (2021). Strategi Orangtua Mengatasi Kejenuhan Anak Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1729-1740. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.961>
- Azizah, S. N., Munawar, M., & Ds, A. C. (2020). Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 57-71. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3036>
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Kulsum, U. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 4(1), 60-66. <https://doi.org/10.33387/cp.v4i1.4046>
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2020). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1635-1643. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.940>
- Mardianti. (2014). Pengaruh Slow Learner dan Kejenuhan Belajar Terhadap Kesulitan Belajar Fisika Siswa MTs Madani Alauddin Paopao Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 14-27. <https://doi.org/10.24252/jpf.v4i1.1091>
- Melda, M. (2021) Pelaksanaan Metode Keterampilan Berbicara Anak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Di Tpa/Kober Permata Bunda Kota Bengkulu. *Diploma Thesis, Iain Bengkulu*.
- Moh Agus Rohman. (2018). Kejenuhan belajar pada siswa di sekolah dasar full day school. *Digilib UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Nugrahani, F. (2014). Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa (Vol. 1, Issue 1). *In Cakra Books*.
- Nurhalizah, M. E., & Yuwafik, M. H. (2020). Women ' S Participation in the Terrorist Network in the. *Jutnal Studi Islam, Gender Dan Anak*, 15(2), 1-181.
- Nurinayah, A. Y., Nurhayati, S., & Wulansuci, G. (2021). Penerapan pembelajaran STEAM. *Jurnal Ceria*, 4(5), 504-511.
- Nurliana, Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 451-460.
- Safitri, D., & Lestaringrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40-52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>

- Satrianingrum, A. P., & Prasetyo, I. (2020). Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 633. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.574>
- Susanti, B. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Videoscribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah At-Taqwa Pinang Kota Tangerang Tahun 2018. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 387-396. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.399>
- Tabi, A. (2020). Problematika Stay At Home Pada Anak Usia Dini Di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 190-200. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2244>
- Ulfa, S. & M. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wardhani, W. D. L., Misyana, M., Atniati, I., & Septiani, N. (2021). Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepas). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1894-1904. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.694>