

Judul : PELATIHAN PENGENALAN LOOSE PARTS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU PAUD

Link : <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/reswara/article/view/6084>

The screenshot shows the homepage of the Reswara journal. The header features the journal's logo (a stylized 'R' composed of 'J', 'P', 'M', and 'R' letters), the title 'Reswara Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat' in large blue font, and the ISSN numbers '2716-3997 (online)' and '2716-4861 (print)'. Below the header is a navigation menu with links to Home, About, Login, Register, Categories, Search, Current, Archives, Announcements, Joint as Reviewer, and History. A search bar is prominently displayed in the center. To the right, there is a colorful illustration of children and a 'Download this PDF file' button. On the left, there is a sidebar for 'OPEN JOURNAL SYSTEMS' featuring the Sinta S4 logo and a barcode section with ISSN numbers.

PELATIHAN PENGENALAN LOOSE PARTS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU PAUD

Silvie Mil^{1*}, Chandra Dewi², Siti Hajar³

¹⁾ PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
^{2), 3)} Bimbingan Konseling, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Article history

Received : 15 Februari 2025

Revised : 7 Maret 2025

Accepted : 4 Mei 2025

*Corresponding author

Silvie Mil

Email : silviesahara@uhamka.ac.id

Abstrak

Keterbatasan bahan dan dana menjadi salah satu tantangan bagi guru PAUD dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE) untuk pembelajaran di kelas. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pedagogis guru dalam merancang dan mengembangkan APE berbahan loose part. Loose part adalah material yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, disusun ulang, dipisahkan dan disatukan dalam berbagai macam cara. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan metode pelatihan pada tanggal 23-24 Mei 2024 dan diikuti oleh 44 guru dan kepala sekolah Taman Kanak-Kanak Bustanul Athfal di Kabupaten Pandeglang. Pelatihan diawali dengan memberikan materi tentang konsep dan penggunaan loose parts untuk APE dan dilanjutkan dengan workshop membuat APE. Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan tentang konsep loose part dan penggunaannya berdasarkan hasil rata-rata pretest 69,69% ke rata-rata skor posttest 80%. Sebanyak 86% peserta kegiatan sangat puas dengan materi yang disampaikan dan penyelenggaraan kegiatan. Setelah kegiatan ini, diharapkan peserta dapat mengimplementasikan APE berbahan loose parts pada kegiatan di sekolahnya masing-masing

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif; Anak Usia Dini; Kompetensi Pedagogis; Loose Parts; Pelatihan

Abstract

Limited materials and funding pose a significant challenge for kindergarten teachers when creating Educational Game Tools (APE) for classroom learning. This community service aims to enhance teachers' pedagogical skills in designing and developing APE using loose parts. Loose parts are materials that can be moved, carried, combined, rearranged, separated, and assembled in various ways. This community service activity was carried out using a training method and was attended by 44 teachers and principals from Bustanul Athfal Kindergarten in Pandeglang Regency. It began with a presentation on the concept and application of loose parts for APE, followed by a workshop focused on creating APE. The results indicated a marked increase in knowledge about loose parts and their application, with average pretest scores rising from 69.69% to an average posttest score of 80%. Furthermore, 86% of participants expressed high satisfaction with both the content and the execution of the training. It is hoped that the participants will implement APE made of loose parts in their activities at their respective schools following this training.

Keywords: Educational Play Tools; Early Childhood Education; Pedagogical Competence; Loose Parts; Training

Copyright © 2025 by Author, Published by Dharmawangsa University Community Service Institution

PENDAHULUAN

Guru sebagai tenaga pendidik profesional memiliki tugas utama untuk mendidik, membimbing dan melakukan evaluasi terhadap seluruh hasil pembelajaran dan pencapaian yang diperoleh oleh peserta didik. Untuk itu diperlukan kompetensi pedagogis yang baik agar dapat menyelenggarakan pembelajaran yang mampu mengoptimalkan tumbuh kembang peserta didik. Dengan menguasai kompetensi pedagogis guru tidak hanya melaksanakan tugasnya untuk membekali peserta didik dengan berbagai ilmu dan teknologi (*learning to know*) tetapi juga mengajarkan apa yang diperlukan untuk hidup (*learning to do*) serta mampu mengantarkan peserta didik untuk dapat memahami dirinya sendiri (*learning to be*) (Ningsih & Nurhafizah, 2019). Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik guru terkait dengan kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru, 2007). Selain menguasai keempat kompetensi

tersebut, guru juga dituntut untuk terus mengembangkan kompetensinya melalui berbagai program pembinaan karir untuk perbaikan dan pertumbuhan kemampuan, sikap dan keterampilan mereka (Darmiatun & Nurhafizah, 2019). Kompetensi pedagogis memiliki peran yang sangat besar dalam proses belajar mengajar. Dalam kompetensi pedagogis sesuai dengan Peraturan Menteri Nomor 137 tahun 2014, guru PAUD dituntut untuk menguasai kompetensi pedagogis (Fitria, 2017; Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014). Sesuai dengan peraturan tersebut, guru diharapkan mampu merancang perencanaan kegiatan pendidikan, melaksanakan proses pendidikan, serta melakukan evaluasi , termasuk di dalamnya menyusun APE sebagai media pembelajaran di kelas.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah permainan yang dirancang untuk mendukung perkembangan anak usia dini. APE dibuat sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak guna menstimulasi berbagai aspek seperti motorik kasar dan motorik halus, bahasa, kognitif dan sosial-emosional. Berdasarkan proses pembuatannya (Nurfadilah et al., 2021), terdapat beberapa jenis APE yaitu 1) APE buatan pabrik; 2) APE buatan sendiri yang dikembangkan oleh lembaga/pendidikan/orang tua menggunakan bahan dari lingkungan atau barang bekas yang aman dan layak; 3) APE alami seperti pewarna dari daun dan bunga, tekstur dari bebatuan, kayu, daun, biji-bijian, tanah, pasir, kerang dan lain-lain. Sebelum merancang APE, guru harus mengetahui persyaratan pembuatan dan pemilihan APE (Nurfadilah et al., 2021) antara lain: 1) syarat edukatif, yakni harus sesuai dengan tujuan pendidikan, standar perkembangan anak serta mampu mendukung aktivitas dan kreativitas mereka; 2) syarat teknis, meliputi bentuk dan ukuran yang tepat, bahan yang aman dan tahan lama serta mudah digunakan untuk eksplorasi dan eksperimen anak; 3) syarat estetika, yang mencakup desain ergonomis, fleksibel, mudah dibawa serta memiliki kombinasi warna yang menarik.

Hasil studi literatur menunjukkan bahwa *loose parts* menghadirkan inovasi dalam pembelajaran PAUD dengan menstimulasi perkembangan keterampilan berpikir dan kreativitas mereka (Haryanto & Twiningsih, 2024; Safitri & Lestariningsrum, 2021). *Loose parts* juga dimanfaatkan dalam berbagai metode pembelajaran antara lain (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic (STEAM)*) (Syafi'i & Dianah, 2021). *Loose parts* tidak hanya dapat digunakan secara langsung dengan bantuan guru tetapi juga dapat digunakan peserta didik dengan orangtua di rumah selama masa belajar di rumah saat masa pandemi (Rohmatun et al., 2021). Selama belajar di rumah, anak didorong untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dengan berbagai bahan *loose parts* dengan menggunakan batu kerikil, bunga, daun kopi, daun pisang, kardus besar, kardus kecil, botol minuman, lidi kelapa, ranting kering, buah kopi, kayu balok, tutup botol dan kain perca yang sudah dipersiapkan oleh orangtua di rumah.

Majelis PAUD Dasar dan Menengah (Dikdasmen) Pimpinan Daerah Aisyiyah Pandeglang mengelola satuan lembaga PAUD sebanyak 14 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal (TK ABA). Dalam pengelolaannya, tentu saja selalu ditemukan berbagai permasalahan, baik dari segi pengelolaan secara manajemen, keuangan maupun permasalahan sumber daya manusia. Berdasarkan data Majelis PAUD Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Aisyiyah Pandeglang terdapat total ± 46 guru-guru yang bekerja di bawah naungan 14 TK ABA di Pandeglang. Dari jumlah tersebut, hanya 5 (lima) orang yang memiliki latar belakang pendidikan guru PAUD, 26 orang guru merupakan sarjana non PAUD dan masih ada 15 orang guru yang merupakan tamatan SMA. Dari segi persyaratan , latar belakang guru-guru yang beragam ini tentu menimbulkan permasalahan tersendiri dari hal pendidikan dan pengajaran yang berlangsung di TK ABA Pandeglang. Keberagaman latar belakang ini menyebabkan kompetensi yang dimiliki oleh guru tidak sama. Selain itu, diketahui juga bahwa di TK ABA yang dikelola oleh Majlis Dikdasmen Kabupaten Pandeglang media pembelajaran yang dimiliki belum cukup memadai untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas sehari-hari. Selain jumlah yang terbatas, ragam alat permainannya juga masih sedikit. Kondisi keuangan sekolah untuk mengadakan alat permainan yang juga terbatas membuat kondisi sulit berubah kecuali guru-guru dapat membuat alat permainan dengan menggunakan sumber daya yang ada dari lingkungan sekitar. Meskipun demikian, sekolah memiliki keinginan untuk terus memperbaiki kualitas layanan pendidikan yang mereka berikan kepada para stakeholder. Dengan keterbatasan yang ada, guru-guru melalui Kepala Sekolah berinisiatif untuk melakukan *brainstorming* dengan pengurus Dikdasmen Kabupaten Pandeglang untuk menyelenggarakan kegiatan peningkatan kemampuan guru-guru melalui kegiatan pelatihan dan seminar. Pihak mitra juga menyatakan kesanggupannya untuk menyiapkan peserta dan juga tempat acara. Sebagai

tindaklanjut untuk memfasilitasi kebutuhan sekolah, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA selaku perguruan tinggi yang berafiliasi dengan Muhammadiyah merasa ikut bertanggung untuk memajukan amal usaha Muhammadiyah dan menyelenggarakan kerjasama dengan Majlis Dikdasmen Kabupaten Pandeglang untuk memberikan pelatihan bagaimana membuat alat permainan edukatif yang kreatif dengan menggunakan *loose parts* kepada guru-guru TK ABA yang ada di Kabupaten Pandeglang.

Penggunaan APE sebagai media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan anak tentang konsep dan materi yang dipelajari. APE selain digunakan sebagai alat permainan untuk memenuhi naluri bermain anak, ia juga bersifat edukatif yang bermanfaat bagi perkembangan anak sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya (Trimantara & Mulya, 2019). Sebelumnya sudah pernah dilakukan kegiatan workshop pada Guru PAUD di Garut tentang media *loose part* dan kegiatan ini berhasil meningkatkan wawasan peserta tentang memanfaatkan *loose parts* untuk pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran (Qomariyah & Qalbi, 2021; Rahmawati et al., 2023). Media *loose parts* juga digunakan dalam berbagai metode pembelajaran inovatif salah satunya metode STEAM (Veryawan & Tursina, 2022) dan diperkenalkan kepada guru-guru PAUD melalui workshop di Kabupaten Tabanan Bali dan berhasil meningkatkan keaktifan guru dan produktivitas guru dalam menghasilkan media pembelajaran (Wulandari et al., 2022). Berdasarkan hasil tersebut serta permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, pemilihan pelatihan pembuatan APE berbahan *loose parts* dapat membantu pengelola sekolah TK ABA yang ada di kabupaten Pandeglang dalam mengatasi minimnya ragam APE yang ada di sekolah. Pemilihan *loose parts* sebagai bahan dalam APE dipilih selain menyesuaikan dengan kondisi finansial sekolah, hal ini juga dilakukan sebagai bagian dari aktivitas *re-use* dan *recycle* barang-barang habis pakai yang masih bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Sehingga berdasarkan hasil identifikasi permasalahan kompetensi guru di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal (TK ABA) kegiatan pengabdian ini difokuskan pada peningkatan kompetensi guru-guru TK ABA di Kabupaten Pandeglang khususnya dalam hal pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) berbahan *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan workshop dengan mitra utama Majelis PAUD Dasar dan Menengah (Dikdasmen) Pimpinan Cabang Aisyiyah (PCA) Kabupaten Pandeglang, Banten. Sasaran utama dalam kegiatan workshop ini adalah guru-guru Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal (TK ABA) dan juga guru-guru Satuan PAUD Sejenis (SPS) yang berjumlah ± 46 orang guru dan kepala sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pedagogis guru TK ABA melalui workshop pembuatan APE dengan menggunakan *loose parts*. Kegiatan ini tidak hanya melibatkan mitra utama Majlis Dikdasmen PCA Kabupaten Pandeglang, tetapi juga dosen-dosen lintas program studi dari UHAMKA antara lain program studi PG-PAUD dan juga Program Studi Bimbingan Konseling.



Gambar 1. Tahapan kegiatan pengabdian

Kegiatan pengabdian terdiri atas tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi (Gambar 1). Pada tahap persiapan, dilakukan koordinasi dan audiensi dengan mitra kegiatan pengabdian. Dalam tahap ini juga dilakukan analisis kebutuhan mitra dengan melakukan brainstorming dengan pengurus Dikdasmen dan juga kepala sekolah TK ABA di Kabupaten Pandeglang. Setelah tema kegiatan disepakati bersama dengan

mitra, tim kegiatan pengabdian kemudian menyusun proposal setelah sebelumnya menyepakati jadwal kegiatan. Mitra kegiatan kemudian mengatur tempat pelaksanaan kegiatan sementara tim pengabdian menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan dengan metode workshop yang diawali dengan ceramah tentang materi *loose parts*. Pemberian materi ini dilakukan agar peserta kegiatan memahami konsep *loose parts* serta mengetahui barang-barang apa saja yang dapat dikategorikan menjadi *loose parts*. Dalam ceramah peserta juga diberikan kesempatan untuk bertanya terkait dengan materi yang disampaikan. Selanjutnya peserta mengikuti workshop pembuatan APE menggunakan media *loose parts* yang telah disediakan. Mereka dibagi ke dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok yang telah menyelesaikan APE diminta untuk mempresentasikan hasil karyanya kepada peserta lainnya.

Evaluasi dilakukan dengan melakukan pretest sebelum pelatihan dilakukan dan posttest setelah pelatihan. Untuk tahap evaluasi, peserta kegiatan diminta untuk mengisi kuesioner melalui google form yang sudah dipersiapkan tim dan melakukan evaluasi kinerja tim pengabdian dan sekaligus evaluasi kegiatan workshop. Adapun kuesioner tersebut berisi pertanyaan antara lain tentang:

Tabel 1. Daftar pertanyaan kuesioner kepuasan penyelenggaraan kegiatan pelatihan

No.	Pertanyaan	Opsi jawaban
1	Relevansi materi dengan tema pengabdian	Ya/tidak
2	Kompetensi pemateri	Ya/tidak
3	Penyampaian materi menarik dan mudah dipahami	Skala 1-5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju
4	Pemateri memberikan tanggapan/jawaban yang memuaskan	Skala 1-5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju
5	Kepuasan dalam mengikuti kegiatan pelatihan secara keseluruhan	kala 1-5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju

HASIL PEMBAHASAN

Persiapan

Sebelum kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan, tim pengabdian melakukan identifikasi masalah di lapangan dengan melakukan audiensi dengan Majelis Dikdasmen Kabupaten Pandeglang selaku mitra pengabdian. Kegiatan audiensi ini juga dihadiri oleh para pengelola sekolah TK ABA sekabupaten Pandeglang untuk membahas permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah. Koordinasi ini kemudian menghasilkan keputusan tentang permasalahan apa yang akan diangkat dalam kegiatan pengabdian dan bentuk tindakan yang dapat diberikan oleh tik pengabdian masyarakat sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Berdasarkan keputusan bersama maka diputuskan bahwa perlu dilakukan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan pedagogik guru-guru TK ABA di Kabupaten Pandeglang dalam hal membuat APE yang kreatif dengan memanfaatkan barang-barang di sekitar lingkungan mereka. Maka untuk itu tim pengabdian masyarakat memutuskan untuk menyelenggarakan kegiatan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan pedagogis guru-guru TK ABA di Kabupaten Pandeglang dengan mengenalkan dan merancang APE dengan menggunakan bahan *loose parts*. Kegiatan ini akan dilaksanakan di tempat mitra pengabdian dengan menggunakan ruangan kelas yang ada di salah satu sekolah Muhammadiyah Kecamatan Menes Pandeglang.

Materi pelatihan disiapkan oleh tim pengabdian yang melibatkan salah satu dosen PG-PAUD UHAMKA sebagai narasumber. Demikian juga dengan materi dipersiapkan dalam bentuk bahan tayang powerpoint sedangkan untuk kegiatan workshop, alat dan bahan seperti *loose parts* juga dipersiapkan dengan baik oleh tim pengabdian disesuaikan dengan jumlah peserta kegiatan. Untuk evaluasi materi dan evaluasi kegiatan pengabdian, tim telah menyiapkan google form yang dapat diakses dengan menggunakan scan barcode untuk mengurangi penggunaan kertas.

Pelaksanaan

Pelatihan pembuatan APE dengan menggunakan *loose parts* dilakukan dengan mengundang guru-guru TK, Kepala Sekolah TK dan pengurus cabang Aisyiyah yang ada di kabupaten Pandeglang, Banten. Kegiatan dihadiri oleh 44 orang peserta. Kegiatan dilakukan di Aula SD Muhammadiyah Menes Pandeglang. Materi

diberikan oleh salah seorang dosen Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA (UHAMKA) dengan judul "Loose parts Sebagai Bahan pembuatan Media Pembelajaran". Pembekalan materi diberikan sebelum kegiatan praktik membuat APE untuk mengenalkan apa itu *loose parts*, jenis-jenis dan penggunaan *loose parts* sebagai media dalam pembuatan APE. Berikut pada gambar 2 adalah gambar pemateri sedang memberikan ceramah tentang konsep *loose parts* kepada para peserta.



Gambar 2. Penyampaian materi oleh narasumber dosen PG-PAUD UHAMKA

Dalam kegiatan ini, pemateri menjelaskan bahwa konsep *loose parts* pertama kali diperkenalkan Simon Nicholson pada tahun 1971 (Kid, 2020). Konsep ini menekankan pemanfaatan benda-benda sehari-hari atau benda-benda yang berasal dari alam, yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Rahmawati et al., 2023). Nicholson meyakini bahwa setiap anak memiliki kreativitas unik dan lingkungan berperan dalam mendukung serta memberdayakan kreativitas mereka (Imamah & Muqowim, 2020). *Loose parts* mengacu pada benda-benda lepas yang dapat dipindahkan, dimanipulasi serta dimainkan sesuai dengan kreativitas anak (Kafolamau & Rahardjo, 2022). *Loose parts* dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis materialnya antara lain bahan alami, logam, kayu dan bambu daur ulang, kaca dan keramik, benang dan kain serta kemasan bekas (Wulansari et al., 2021).

Berbeda dengan mainan konvensional yang memiliki tujuan atau cara bermain tertentu, *loose parts* memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi, bereksperimen dan menciptakan kegiatan main sesuai dengan imajinasi mereka (Rahmawati et al., 2023). Penggunaan *loose parts* juga terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak (Kafolamau & Rahardjo, 2022). Hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan berkreasi, kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah (*problem solving*) dan kemampuan motorik halus dan kasar sekaligus. Tidak hanya berdampak pada perkembangan individu, *loose parts* juga mendorong interaksi sosial, dimana anak-anak belajar bekerja sama, berbagi dan bernegosiasi saat menggunakan objek yang sama. *Loose parts* juga memungkinkan anak untuk berkontribusi sesuai dengan kemampuan dan minat mereka karena ia bersifat terbuka dan tidak terstruktur. Bersifat terbuka dan tidak terstruktur disini adalah bahan permainan yang terbuka dan dapat dimanipulasi dengan berbagai cara sehingga proses pembelajaran menjadi lebih inklusif dan menyenangkan.

Penggunaan *loose parts* sebagai media pembelajaran telah terbukti mampu mendorong anak menjadi lebih kreatif dan inovatif. Melalui eksplorasi, anak dapat mengembangkan berbagai aspek seperti pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus dan kasar, pemahaman sains, perkembangan bahasa, seni, logika berpikir, teknik serta teknologi (Kafolamau & Rahardjo, 2022). Selain itu, riset juga menunjukkan bahwa bermain dengan *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui metode tanya jawab (Dinicahyani et al., 2023), pemecahan masalah sederhana (Anik & Intan, 2020). Penggunaan *loose parts* melalui kegiatan main memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuannya sebab anak belajar dengan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui bermain (*children learn by constructing their own knowledge through play*) (Jane, 2010).

Loose parts dipilih sebagai bahan untuk media pembelajaran karena mudah diperoleh dan lebih ekonomis sehingga memudahkan guru dalam menyediakan sarana yang mendukung proses belajar mengajar di kelas. Salah satu jenis *loose parts* yang dapat dimanfaatkan guru PAUD adalah bahan alam, yaitu benda-benda yang berasal dari lingkungan sekitar seperti batu, biji-bijian, ranting kayu, berbagai jenis daun, potongan kayu atau bambu, pasir, tanah serta pelepas pisang. Penggunaan *loose parts* berbahan membantu anak mengembangkan berbagai keterampilan, terutama kreativitas. Kreativitas sangat penting bagi anak usia dini karena mendorong imajinasi, rasa ingin tahu serta kemampuan mengajukan pertanyaan. Dengan kreativitas, anak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan menggabungkan ide-ide yang telah ada dengan konsep yang baru. Bermain dengan *loose parts* memberikan kesempatan anak untuk mengeksplorasi dan menuangkan ide mereka ke dalam media permainan (Kafolamau & Rahardjo, 2022). Dalam hal ini, peran guru bukanlah membatasi anak, melainkan memberikan arahan awal mengenai konsep bermain. Guru juga dapat merangsang kreativitas anak dengan pertanyaan pemantik yang dapat membantu mereka mengembangkan ide dan eksplorasi lebih lanjut.

APE dengan berbahan *loose parts* merupakan media dalam proses pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam berbagai metode, mulai dari metode proyek, bermain peran, demonstrasi dari guru serta berbagai metode lainnya. Sehingga guru-guru lebih fleksibel dalam menggunakan media ini dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan APE berbahan *loose parts* dapat juga menjadi strategi guru dalam melatih keterampilan anak dengan berbagai komponen dan warna menarik yang ada pada bahan-bahannya. Ketika guru menggunakan *loose parts* sebagai salah satu media untuk membuat alat permainan edukatif untuk anak, guru dituntut untuk kreatif mengolah *loose parts* agar ia menjadi media yang mendukung proses pembelajaran di kelas (Rawanti et al., 2023). Bermain dengan *loose parts* dapat menciptakan lingkungan bermain yang lebih kaya, menjadi sumber belajar yang bermanfaat bagi anak, serta membuka peluang eksplorasi yang tidak terbatas. Terdapat empat manfaat utama yang diperoleh anak saat bermain dengan *loose parts*: 1) mengembangkan keterampilan inkuiri; 2) mendorong anak untuk bertanya; 3) mendukung perkembangan berbagai aspek tumbuh kembang anak; dan 4) meningkatkan imajinasi serta kreativitas (Sipahutar & Herawati, 2023). Dengan mengembangkan APE berbahan *loose parts*, guru diharapkan dapat mendorong kreativitas anak. Hal ini karena *loose parts* memberikan kebebasan bagi anak untuk berkreasi sesuai dengan imajinasi mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna (Dinicahyani et al., 2023).

Setelah pemaparan materi oleh narasumber, kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan workshop pembuatan APE dengan bahan *loose parts* oleh peserta kegiatan. Dalam sesi ini tim pengabdian membagi peserta dalam beberapa kelompok. Kegiatan workshop dilanjutkan dengan membagi peserta menjadi beberapa kelompok. Masing-masing terdiri dari 4-6 orang dan diberikan tugas untuk membuat APE sesuai dengan bahan-bahan *loose parts* yang sudah dibagikan oleh tim kegiatan antara lain sedotan plastik, tutup botol bekas, tusuk gigi, stik es krim dan juga kertas serta lem. Setiap kelompok diberikan kesempatan dan kebebasan untuk mengembangkan APE sesuai dengan kreativitas mereka masing-masing. Di bawah ini adalah gambar kegiatan guru-guru sedang melakukan kegiatan pembuatan APE dengan menggunakan sedotan, tutup botol plastik, kertas dan juga stik es krim untuk menjadi sebuah alat permainan edukatif yang mampu merangsang minat main anak sekaligus menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini.

Setelah masing-masing kelompok selesai membuat beberapa APE, mereka diberikan kesempatan untuk mempresentasikan APE yang sudah mereka buat. Setiap kelompok memiliki waktu ± 15 menit untuk menjelaskan tujuan APE serta mensimulasikan kegiatan main yang akan dilakukan anak saat bermain dengan APE tersebut di kelas. Peserta menikmati proses membuat APE dengan baik dengan mengerahkan kreativitas masing-masing kelompok untuk dapat membuat APE yang menarik serta mampu mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak. Peserta juga dapat mempresentasikan APE nya dengan baik dan melakukan simulasi kegiatan mainnya walaupun dalam ruang yang terbatas.



Gambar 3. Workshop Membuat APE dari loose parts

Evaluasi

Dalam kegiatan pelatihan ini dilakukan pretest dan posttest melalui kuesioner dilakukan untuk menguji pengetahuan 44 orang peserta pelatihan tentang konsep *loose parts*. Kuesioner terdiri dari 15 pertanyaan seperti yang tercantum dalam tabel 2. Uji pretest dilakukan sebelum kegiatan pemaparan materi oleh narasumber dilakukan dan diperoleh hasil rata-rata sebesar 69,69% peserta menjawab dengan benar. Posttest dilakukan setelah dilakukan kegiatan workshop dan simulasi APE oleh peserta dan diperoleh skor rata-rata sebesar 80%. Dari hasil ini diketahui terdapat peningkatan pengetahuan peserta kegiatan sebesar 10%. Hasil ini relevan dengan pelatihan yang telah dilaksanakan sebelumnya di Tabanan Bali (Wulandari et al., 2022).

Selama kegiatan pelatihan berlangsung, para peserta antusias. Hal itu terlihat dari keaktifan peserta selama pemaparan materi dengan bertanya serta keaktifan peserta dalam membuat APE serta melakukan simulasi kegiatan main dengan APE yang telah mereka buat. Hasil survei kepuasan peserta kegiatan pelatihan, 86% peserta sangat puas dengan adanya kegiatan ini. Mereka juga memberikan saran agar kegiatan serupa agar dilakukan secara terjadwal dengan topik yang berbeda yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini. Hasil kuesioner kemudian dianalisa secara kuantitatif untuk mengetahui persentase peningkatan pengetahuan para peserta dan kemudian dideskripsikan secara naratif. Berikut adalah hasil peningkatan pengetahuan peserta tentang *loose parts* yang diperoleh melalui kuesioner:

Tabel 2. Hasil Evaluasi Peserta Kegiatan Pelatihan

No	Materi	Pre-test		Post-test	
		N	%	N	%
1	Penemu Loose part	34	77,4%	39	90,5%
2	Pernyataan yang benar tentang loose parts	17	38%	23	52,4%
3	Definisi loose parts	35	80,6%	39	90,5%
4	Kelebihan loose parts	35	80,6%	44	100%
5	Bahan loose parts dari bahan alam	21	48,4%	31	71,4%
6	Manfaat loose parts dalam pengembangan keterampilan dan pengetahuan	34	77,4%	37	85,7%
7	Pemerasian material loose parts	41	93,5%	37	85,7%
8	Contoh loose parts dari bahan sintetis	30	67,7%	36	81%
9	Contoh loose parts dari bahan alam untuk kegiatan sains	38	87,1%	39	90,5%
10	Pemanfaatan loose parts untuk kegiatan main	20	45,2%	42	95,2%
11	Pemanfaatan loose part untuk kegiatan seni	31	71,4%	39	90,5%
12	Pemanfaatan loose parts untuk kegiatan lain	38	87,1%	39	90,5%
13	Kekurangan loose parts	35	80,6%	33	76,2%
14	Prinsip dalam kegiatan main dengan menggunakan loose parts	11	25,8%	21	47,6%
15	Bahan loose parts untuk pengembangan seni	27	61,3%	33	76,2%

Berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini berdampak positif pada peningkatan kemampuan pedagogis guru dengan meningkatkan pengetahuan guru tentang bahan *loose parts* sebagai APE dalam kegiatan main bagi anak usia dini. Hal ini sejalan dengan hasil kegiatan yang pernah dilakukan di Mollo Selatan Kabupaten Timur tengah Selatan (Saefatu et al., 2025). Sedangkan dalam hal keterampilan guru-guru (Ashari et al., 2025; Rahmawati et al., 2023), terbukti bahwa guru-guru TK ABA di Kabupaten Pandeglang mampu membuat APE dengan bahan *loose parts* untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini tercapai dengan baik.

KESIMPULAN

Hasil kegiatan ini terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru-guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal di Kabupaten Pandeglang dalam membuat APE dengan menggunakan *loose parts*. Dengan demikian guru-guru memiliki keterampilan dalam mengembangkan dan merancang APE yang kreatif dengan menggunakan bahan-bahan *loose parts*. Dan secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan ini tidak terdapat kendala yang berarti hanya saja hari pertama sempat terjadi kendala teknis terkait penggunaan proyektor, namun hal ini dapat diatasi dengan baik oleh pihak mitra yang telah menyiapkan peralatan. Luaran dari kegiatan pengabdian ini antara lain adalah penerbitan artikel di jurnal pengabdian masyarakat dan publikasi kegiatan melalui media massa online serta media sosial Youtube. Dengan terlaksananya kegiatan pengabdian ini, diharapkan guru-guru dapat mengembangkan berbagai APE yang kreatif berbahan *loose parts* untuk kegiatan pembelajaran di kelas serta dilakukan penelitian terkait dengan efektivitas APE berbahan *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak. Tim pengabdian juga kedepannya akan mengembangkan tema-tema lain untuk meningkatkan kemampuan kompetensi guru-guru PAUD, mulai dari kompetensi profesional, pedagogis, sosial dan kepribadian. Selain itu, diharapkan pada kegiatan pengabdian berikutnya, mitra yang terlibat juga bertambah banyak, tidak hanya melibatkan Dikdasmen dan juga Aisyiyah tetapi juga mitra-mitra lainnya seperti ibu-ibu PKK dan juga komunitas-komunitas peduli pendidikan anak usia dini.

PUSTAKA

- Anik, L., & Intan, P. W. (2020). Penerapan Bermain Loose Part Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. *PEDAGOGIKA*, 11(2), 104.
- Ashari, M. A., Ramdani, Z., Najamuddin, N., Yuliastri, N. A., & Latif, A. (2025). Pelatihan Bahan Ajar STEAM Berbasis Loose Part Untuk Guru di TK Dharma Wanita Kecamatan Pringgasela. *Jurnal Abdi Populika*, 6(1), 1–23.
- Darmiatun, S., & Nurhafizah, N. (2019). Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru TK Melalui Program Diklat Pengembangan Keprofesian berkelanjutan (PKB) di Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(1), 1–154.
- Dinicahyani, N., Sukarno, & Jamil, Z. . (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan Loose Parts. *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i1.16>
- Fitria, N. (2017). Gambaran Kompetensi Pedagogik Guru PAUD. *Prosiding Seminar Nasional Pendiikan FKIP UNTIRTA 2017*, 231–240. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/231-240>
- Haryanto, F. ., & Twiningsih, A. (2024). Implementasi Media Loose Parts pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 54–64.
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Development of creativity and critical thinking in early childhood through STEAM and loose parts-based learning methods. *Journal Study Gender Islam and Son*, 15(2), 263–278.
- Jane, P. P. (2010). *Outdoor Play Teaching Strategies With Young Children*. Teachers Cooegge Press.

- Kafolamau, N. ., & Rahardjo, M. . (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Media Loose Parts. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 255–262. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1880>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, (2007).
- Kid, B. C. (2020). Loose parts: What does this mean? University Park. <https://extension.psu.edu/programs/betterkidcare/early-care/tip-pages/all/loose-parts-what-does-this-mean>
- Ningsih, S. ., & Nurhafizah, N. (2019). Konsep Kompetensi Pedagogis Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3, 694–703.
- Nurfadilah, N., Fadila, S. ., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–68. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220222_100716.pdf
- Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, (2014).
- Qomariyah, N., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Penggunaan Media Loose Parts di Desa Bukit Harapan. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(1), 47–52. <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>
- Rahmawati, R., Daryana, A., & Hidayat, P. (2023). Optimizing PAUD Teacher Creativity Through the “Loose Parts” Workshop. *Pasundan Community Service Development*, 1(2), 54–58. <https://doi.org/10.56457/pascomsidev.v1i2.91>
- Rawanti, S., Utomo, S., & Ardini, P. . (2023). Steam Learning Training Through Loose Part Media in The Coastal Area. *Pedagogika*, 14(Nomor 01), 112–129. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v14i1.2194>
- Rohmatun, S., Setiyani, E., Rohfirsta, F., Fitamaya, D., Rohmatun, N., & Zulfahmi, M. N. (2021). Penerapan Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia Dini selama Belajar dari Rumah. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(2), 129–136. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i2.114>
- Saefatu, I. D., Tamelab, M. F., & Lopo, R. J. K. (2025). *I-Com : Indonesian Community Journal*. 5(1), 408–417.
- Safitri, D., & Lestariningrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 0–52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- Sipahutar, O. ., & Herawati, J. (2023). Pemanfaatan permainan loose parts pada anak usia dini. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11441–11446. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan Loose Parts dalam Pembelajaran STEAM pada Anak Usia Dini. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105–114. <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1203>
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4553>
- Veryawan, V., & Tursina, A. (2022). Media Loose Parts: Workshop Pembelajaran Saintifik bermuatan STEAM. *Journal of Sriwijaya Community Service on Education (JSCSE)*, 1(1), 30–37. <https://doi.org/10.36706/jscse.v1i1.365>
- Wulandari, A. I. A. ., Asturi, P. ., & Suparsa, I. . (2022). Pelatihan Pembelajaran PAUD yang Fun dan Berbudaya Melalui Metode STEAM berbahan Loose Parts. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(7), 5701–5708.

Wulansari, B. Y., Fadhli, M., & Sutrisno, S. (2021). STEM Kreatif Pembelajaran Berbasis Alam Menggunakan Natural Loose Parts Sesuai Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Cinta Lingkungan Sejak Usia Dini. Academia Publication.

Format Sitasi: Mil, S., Dewi, C., Hajar, S. (2025). Pelatihan Pengenalan Loose Parts Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru PAUD. Reswara. J. Pengabdi. Kpd. Masy. 6(2): 831-840. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v6i2.6084>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 (CC-BY-NC-SA)