

Pendampingan Pemanfaatan Sampah Menjadi Loose Part sebagai Media Pembelajaran Diferensiasi Anak Usia Dini

Nahdiyatul Ummah¹; Mila Oviani²; Jihan Kusuma Wardhani³

^{1,2,3}Universitas KH. Abdul Chalim, Indonesia

¹Correspondence Email: nahdiyatulummah9@gmail.com

Received: Februari 23, 2025

Accepted: April 26, 2025

Published: Juni 1, 2025

Article Url: <https://journal.at-taawun.org/index.php/bpjcs/article/view/25>

Abstract

This study examines an educational mentoring program on utilizing waste as loose parts in differentiated learning for early childhood education at RA Miftakhul Hikmah Mojosari. The background of this study lies in the limited creativity of teachers in implementing differentiated learning, mainly due to restricted learning media. Additionally, inorganic waste is often directly transferred to waste banks without optimal utilization, despite its potential as an affordable and environmentally friendly educational resource. This mentoring program was conducted using a service-learning method with a direct service approach. Teachers actively implemented learning activities at RA Miftakhul Hikmah while receiving guidance from service-learning supervisors. The strategy consisted of three stages: preparation (including observation, interviews, curriculum material development, and learning strategy design), implementation (utilizing recycled materials as educational play tools), and evaluation (assessing the outcomes of the mentoring program). The results indicate that loose parts derived from plastic waste, bottles, cardboard, and bottle caps can be effectively used as constructive, sensory, and numeracy learning media. Children showed higher enthusiasm during learning activities, while teachers demonstrated increased creativity in designing differentiated instruction. In conclusion, the utilization of waste as loose parts is effective in improving learning quality and fostering environmental awareness among early childhood learners.

Keywords: Loose Part; Rubbish; Differentiated Learning; PAUD

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membangun karakter dan kemampuan dasar anak (Kasmiati, K. 2025; Supiyardi, S., et al. 2024; Latief, S. 2020). Pendidikan bagi anak usia dini merupakan upaya pemberian dan pembinaan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak semenjak lahir sampai usia dengan 6 tahun agar memiliki kesiapan untuk memasuki tahapan pendidikan selanjutnya (Zahra, A., & Harmawati, F. 2019). Kemampuan Kognitif memiliki peran penting bagi masa perkembangan anak usia dini dimasa depannya. Dikarenakan semua aspek hidup selaluberhubungan dengan aspek kognitif. Tidak heran jika pengembangan kemampuan kognitif merupakan salah satu motivasi masyarakat dalam menyekolahkan anaknya sedini mungkin (Basri, H. 2018).

Kemampuan anak dalam berpikir dipengaruhi oleh perkembangan kognitifnya (Zega, B. K., & Suprihati, W. 2021; Bujuri, D. A. 2018). Contoh dalam perubahan perilaku ditimbulkan oleh proses pembelajaran adalah hasil dari perkembangan kognitif atau yang secara spesifik yaitu kemampuan anak untuk mengeksplorasi pikirannya tentang lingkungan sekitar (Bujuri, D. A. 2018). Pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan ramah lingkungan sangat dibutuhkan dalam era modern ini. Namun, banyak guru masih terbatas dalam memanfaatkan sumber daya sekitar, terutama sampah anorganik. Padahal,

sampah tersebut memiliki potensi besar untuk dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan. Loose part, atau bahan lepas yang dapat dimanfaatkan kembali, menjadi salah satu alternatif media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran diferensiasi. Secara teoritis penggunaan media *loose parts* dianggap memberi peluang pada anak untuk melakukan kontak secara langsung dengan lingkungannya. Kontak secara langsung yang terjadi antara anak usia dini dengan lingkungannya melalui penggunaan media *loose parts* dalam proses pembelajaran diyakini membawa berbagai manfaat. Media pembelajaran *Loose part* berbahan plastik berpengaruh pada kemampuan bahasa dan kemampuan fisik motorik halus pada anak usia 4-5 tahun (Istim, N., Hendratno, H., & Setyowati, S. 2022). Kemampuan berpikir kreatif anak usia dini kemampuan 4c anak yang meliputi kemampuan dalam aspek kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berfikir kritis setelah diterapkannya model pembelajaran STEAM menggunakan media *loose parts* dan kemampuan kognitif anak (Dewi., et al. 2023).

Di Lembaga RA Miftahul Hikmah Al Kamilah memiliki salah satu program prioritas dalam meningkatkan kualitas pendidikan siswa siswinya yaitu pengetahuan tentang pengelolaan sampah. Salah satu pendekatan yang tepat untuk mengenalkan konsep peduli lingkungan kepada anak-anak adalah melalui program Bank Sampah di lembaga PAUD.

Program pengelolaan Bank sampah merupakan sebuah sistem pengelolaan sampah yang mendorong partisipasi masyarakat, termasuk anak-anak, dalam memilah dan mengumpulkan sampah anorganik yang dapat didaur ulang. Melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya belajar membuang sampah pada tempatnya, tetapi juga memahami pentingnya memilah sampah dan mengelolanya menjadi sesuatu yang bermanfaat (Aziz. A. 2012).

Program Bank Sampah di RA Miftahul Hikmah tidak hanya bertujuan mengajarkan anak untuk mencintai lingkungan, tetapi juga melatih sikap disiplin, tanggung jawab, dan keterampilan dasar. Anak-anak diajak untuk mengumpulkan sampah dari rumah, menyortirnya, lalu dikumpulkan disekolah melalui pengelolaan Bank sampah

Peneliti mengamati bahwa program sekolah RA Miftahul Hikmah sangat bagus dalam pengadaan bank sampah. Akan tetapi program ini hanya sampai pada pemilahan sampah, dan belum sampai pada tahap pemanfaatan sampah. Selain itu Peneliti juga melihat bahwa media disekolah tersebut sangatlah terbatas dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini. Padahal pembelajaran Anak usia dini haruslah selalu inovatif dan kreatif. Maka dari itu kami memberikan saran, edukasi serta pendampingan terhadap pemanfaatan sampah melalui media *loose parts* sehingga dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran berdiferensiasi. Dengan keterlibatan guru dan orang tua, program ini diharapkan dapat menjadi gerakan bersama dalam menanamkan kearifan dan kesadaran lingkungan sejak dini.

B. Metode

Metode yang dipakai dalam pengabdian Masyarakat ini, strategi yang paling tepat digunakan dalam Pendampingan pembelajaran pada siswa RA Miftakhul Hikmah adalah *service learning* dengan tipe *direct service*. *Direct Service* (Pelayanan Langsung) adalah praktik yang paling umum dalam *Service-Learning*, dimana mahasiswa langsung berkegiatan di RA Miftakhul Hikmah didampingi oleh dosen pendamping *Service-Learning* dan melakukan program dan pembelajaran langsung di tengah masyarakat (Afandi. A., et al. 2022).

Pemilihan *service learning* sebagai strategi pengabdian masyarakat di RA Miftakhul Hikmah berdasarkan karakter program yang lebih dekat dengan kegiatan belajar mengajar sehingga bentuk program ini adalah pendampingan. Strategi *service learning* ini terdiri dari tiga tahapan yang akan dijabarkan pada sub-bab langkah-langkah dalam pengabdian. Didalam pendampingan kegiatan pengabdian ini melibatkan Ketua Yayasan, Kepala Sekolah dalam menyiapkan segala fasilitas yang diperlukan demi terlaksananya program ini, dewan guru dan orang tua serta siswa yang ikut terjun langsung mendukung kegiatan program kami.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan praktik pemanfaatan sampah sebagai loose part dalam pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

a) Langkah-Langkah dalam Pengabdian

Adapun langkah-langkah kegiatan dilakukan sebagai berikut;

(1) Persiapan

Pada tahap persiapan ini, peneliti melakukan beberapa aktifitas. Tim PKM memulai dengan melakukan pengumpulan data di lokasi mitra melalui observasi, wawancara, atau kuesioner untuk mengetahui masalah atau kebutuhan nyata komunitas. Hasil identifikasi ini menjadi dasar penetapan tujuan program agar kegiatan relevan dengan kebutuhan lapangan. *Pertama*, aktifitas observasi. *Kedua*, aktifitas pengamatan dan penyesuaian kegiatan. *Ketiga*, penyusunan materi berdasarkan kurikulum jenjang Pendidikan dasar dan dikembangkan sesuai dengan konteks. *Keempat*, aktifitas penentuan strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pendampingan (Altifani. 2024).

Berdasarkan temuan survei, tim menyusun rencana kerja yang memuat tujuan spesifik, rancangan kegiatan (materi, metode, alokasi waktu), serta pembagian tugas personel. Perencanaan juga mencakup persiapan bahan/materi dan rencana evaluasi (Pramanik, P. D., Achmadi, M., & Nasution, D. Z. 2021).

(2) Pelaksanaan

Sebelum pelaksanaan, anggota tim (mahasiswa/dosen/relawan) menerima pembekalan atau training teknis agar pelaksanaan sesuai standar misalnya teknik fasilitasi, penggunaan media, atau protokol implementasi agar pelayanan ke mitra efektif (Frobenius.,). Tim melakukan aktivitas pelayanan sesuai rencana: misalnya pelatihan, pendampingan, pembuatan media, atau intervensi lain yang memberikan solusi langsung kepada mitra. Tahap ini menekankan keterlibatan aktif peserta (experiential learning) dan penyelesaian masalah nyata komunitas (Bukidz, D. P. 2022).

Pemanfaatan barang bekas untuk alat permainan edukatif pada siswa RA Miftakhul Hikmah dilaksanakan pada 2 Hari Minggu ke-3 Bulan Juli, 2 Hari Minggu ke-4 Bulan Juli, Dan 2 Hari Minggu ke-5 Bulan Juli 2025 dengan jumlah pertemuan 6 kali pertemuan.

(3) Evaluasi

Tahap akhir biasanya berupa evaluasi menyeluruh dan penyusunan tindak lanjut untuk memastikan keberlanjutan manfaat bagi masyarakat. Tahapan ini penting untuk melihat efektivitas program sekaligus memperbaiki model pelaksanaan agar lebih optimal pada kegiatan pengabdian berikutnya. Yang dimaksud evaluasi dalam program ini adalah kegiatan pengukuran hasil Pendampingan pemanfaatan sampah menjadi *loosepart* sebagai media pembelajaran diferensiasi di RA Miftakhul Hikmah (Rochman, C., et al. 2025).

Berbagai artikel PKM Indonesia dalam tiga tahun terakhir menggunakan struktur serupa: pemetaan kebutuhan, perencanaan, pelatihan internal, implementasi, refleksi, evaluasi, dan keberlanjutan. Pola ini dianggap paling efektif untuk memastikan bahwa Service Learning tidak hanya berorientasi pada kegiatan sosial, tetapi juga menghasilkan capaian pembelajaran terukur bagi mahasiswa.

b) Subjek Dampingan

Subjek dampingan dalam Pendampingan RA Miftakhul Hikmah adalah siswa kelompok B yang berjumlah kurang lebih 36 siswa dan orang tua yang berjumlah kurang lebi 36 Orang.

c) Matrik Kegiatan

Matriks kegiatan Pendampingan pembelajaran RA Miftakhul Hikmah dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 1. Matrik Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Tanggal	Penanggung Jawab
1.	Tahap Persiapan		
	Perumusan materi	7 – 10 Juli 2025	Peneliti dan anggota
2.	Tahap pelaksanaan dan evaluasi		
	Sosialisasi dan pendataan	12 Juli 2025	Peneliti dan anggota
	Pelaksanaan program	14 Juli – 2 Agustus 2025	
3.	Penulisan laporan		
	Pengumpulan data	2 – 8 Agustus 2025	Peneliti dan anggota
	Penyusunan laporan		
	Pengumpulan laporan	9 Agustus 2025	

Dalam Kegiatan persiapan mencakup kegiatan perumusan materi pada tanggal 7- 10 Juli 2025. Kemudian dilanjutkan kegiatan pelaksanaan yang meliputi kegiatan sosialisasi dan pendataan serta pelaksanaan program pada tanggal 12 juli – 2 Agustus 2025 sekaligus ditutup dengan evaluasi . Setelah itu proses penulisan laporan terkait dnegan pengumpulan sata dan penyusunan laporan.

d) Stakeholders terkait

Stakeholders (pihak terkait/pihak yang berkepentingan) dalam Pendampingan pembelajaran siswa RA Miftakhul Hikmah adalah Kepala RA Miftakhul Hikmah, Guru dan Siswa Kelompok B RA Miftakhul Hikmah serta orangtua.

Kepala RA Miftakhul Hikmah menjadi stakeholder pertama berdasarkan kepentingan beliau dalam meningkatkan kualitas pendidikan siswa ra Miftakhul Hikmah. Guru menjadi stakeholder kedua berdasarkan program ini yaitu pendampingan pembelajaran. Siswa menjadi stakeholder ketiga berdasarkan program ini secara otomatis menjadi *back up* kegiatan belajar mengajar di RA Miftakhul Hikmah. Orangtua menjadi stakeholder keempat berdasarkan harapan setiap orangtua agar putra putrinya mendapatkan layanan pendidikan yang berkualitas.

Table 2. Stakeholder dan Manfaat yang diterima

No	Stakeholder	Manfaat yang diterima
1.	Kepala RA Miftakhul Hikmah	Peningkatkan kualitas pendidikan siswa RA Miftakhul Hikmah
2.	Guru	Pendampingan pembelajaran
3.	Siswa	Kegiatan permainan edukatif yang mendukung proses belajar mengajar.
4.	Orangtua	Tersedianya bimbingan belajar yang bermanfaat dan mendukung kegiatan belajar anak di sekolah.

e) Rencana Program Pendampingan

Rencana program pendampingan dilaksanakan sebagai berikut;

1. Sosialisasi orang tua. Adanya himbauan yang diberikan kepada walimurid untuk bersedia dalam menggerakkan pembelajaran diferensiasi dengan mengumpulkan barang yang sudah tidak terpakai yang ada di rumah untuk dibawa ke sekolah yang digunakan untuk loose part atau media belajar anak. Untuk sampah disesuaikan untuk kebutuhan anak-anak, seperti halnya kardus, plastic, botol, ranting kayu, daun kering, baut sepeda, dan sebagainya.
2. Implementasi Pembelajaran Diferensiasi
 - a. Kegiatan menjelaskan tentang "sampah".
 - b. Kegiatan mengumpulkan sampah
 - c. Kegiatan memilah sampah
 - d. Implementasi sampah pada pembelajaran

Ditahap ini anak-anak diharapkan mampu meningkatkan kreativitasnya sesuai imajinasi, dan inovasinya serta mampu membangun kerjasama dengan temannya atau TIM.

- 1) Pos 1 Belajar Berhitung Menggunakan dari Berbagai Macam Loose part. Adapun tujuan kegiatan;
 - a) Mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-10.
 - b) Meningkatkan keterampilan motorik halus melalui manipulasi loose parts.
 - c) Menstimulasi kreativitas dan inisiatif anak dalam memecahkan masalah sederhana.
 - d) Mendorong kemandirian dan kepercayaan diri melalui pilihan belajar yang disesuaikan.

Sedangkan Langkah-langkah kegiatan:

- a) Orientasi: Guru memperkenalkan berbagai jenis loose parts dan menjelaskan kegiatan berhitung secara sederhana.
- b) Eksplorasi Mandiri: Anak memilih loose parts yang mereka sukai dan mulai menyusun benda tersebut sesuai jumlah yang diminta.
- c) Pendampingan Terarah: Guru memberi tantangan sesuai kemampuan anak, seperti mencocokkan benda dengan kartu angka.
- d) Refleksi dan Diskusi: Anak diajak berbagi pengalaman mereka, menunjukkan hasil karya, dan menceritakan proses berhitungnya.
- e) Penutup: Guru memberikan apresiasi dan penguatan konsep angka melalui lagu atau permainan kelompok.

Media dan Alat:

- a) Loose parts (kerikil, kancing, stik es krim, biji-bijian, tutup botol)
- b) Alas kerja (nampan, meja kecil, alas plastik)
- c) Kartu angka 1-10
- d) Wadah atau kantong untuk mengelompokkan benda

Aspek Perkembangan Anak Usia Dini yang Diharapkan:

- a) Kognitif (Numerasi dan Logika Matematika):
- b) Motorik Halus:
- c) Bahasa:
- d) Sosial-Emosional:

- 2) Pos 2 Membuat Bus Sekolah dari Berbagai Macam Loose part

- a) Tujuan Kegiatan

- (1) Mendorong kreativitas dan imajinasi anak dalam menciptakan karya tiga dimensi.

- (2) Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.
- (3) Menstimulasi motorik halus dan koordinasi tangan-mata.
- (4) Memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan gaya belajar dan minat anak (diferensiasi).

b) Aspek Perkembangan yang Dikembangkan

- (1) Kognitif: Anak mampu mengenal bentuk, ukuran, dan jumlah bahan; merancang struktur bus secara logis.
- (2) Fisik-Motorik Halus: Anak menggunting, merekatkan, menyusun, dan memanipulasi bahan loose part dengan jari-jari tangan.
- (3) Bahasa: Anak mampu mengungkapkan ide, menjelaskan proses, dan berdiskusi tentang hasil karyanya.

3) Pos 3 Bermain Peran di Sekolah dari berbagai Macam Loose parts

Loose parts yang digunakan dapat berupa:

- a) Kardus bekas (sebagai meja guru, papan tulis)
- b) Tutup botol (simulasi makanan di kantin atau alat belajar)
- c) Kain perca (kostum atau tirai kelas)
- d) Balok kayu kecil, stik es krim, rol tisu (untuk membuat kursi, tas, atau alat tulis)
- e) Toples plastik (alat kebersihan atau tempat pensil)

Tujuan Kegiatan

- (a) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak melalui permainan peran.
- (b) Memfasilitasi eksplorasi peran sosial dan pengenalan struktur lingkungan sekolah.
- (c) Mendorong komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah secara kolaboratif.
- (d) Mengembangkan aspek motorik melalui manipulasi loose parts.

Aspek Perkembangan Anak Usia Dini yang Terlibat

- (a) Aspek Nilai Agama dan Moral (NAM):
- (b) Aspek Sosial Emosional:
- (c) Aspek Bahasa:
- (d) Aspek Kognitif:
- (e) Aspek Fisik Motorik:
- (f) Aspek Seni:

4) Pos 4 Belajar tentang menyusun kata “sekolah” dari berbagai macam loose part.

Tujuan Kegiatan:

- a) Mengenalkan bentuk huruf dan kata secara menyenangkan.
- b) Melatih motorik halus dan koordinasi mata-tangan anak.
- c) Mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir simbolik.
- d) Mengenalkan konsep literasi awal secara konkret dan visual.

Manfaat Kegiatan:

- a) Meningkatkan kemampuan kognitif dan daya konsentrasi.
- b) Mendorong eksplorasi dan imajinasi anak dalam menyusun bentuk.
- c) Mengasah kemampuan bahasa dan komunikasi saat berdiskusi tentang huruf atau benda yang digunakan.

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Persiapan Alat dan Bahan
2. Pelaksanaan Kegiatan
3. Hasil dan Refleksi

4. Aspek perkembangan yang di kembangkan:

- a) Perkembangan Fisik Motorik Halus
- b) Perkembangan Bahasa
- c) Perkembangan Sosial Emosional
- d) Perkembangan Seni (Kreativitas)

5) Pos 5 Membangun Gedung Sekolah Dari berbagai macam loose part

Dari kegiatan ini Anak-anak menyadari pentingnya bentuk dan susunan dalam membangun sesuatu dan Anak mampu menyimpulkan bahwa struktur yang kokoh dibangun dengan dasar yang kuat dan bahan yang tersusun rapi.

6) Pos 6 Kolase Dari berbagai macam loose part

Tujuan Kegiatan

- a) Mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak dalam berkarya.
- b) Melatih koordinasi mata dan tangan (eye-hand coordination).
- c) Menstimulasi keterampilan motorik halus.
- d) Mendorong kemampuan mengambil keputusan dan memecahkan masalah.
- e) Meningkatkan rasa percaya diri melalui hasil karya pribadi.

Langkah Pelaksanaan

- a) Pendahuluan:
- b) Kegiatan Inti:
- c) Penutup:

C. Hasil Dan Pembahasan

Setelah kegiatan pendampingan dengan judul “pemanfaatan sampah menjadi loosepart sebagai media pembelajaran diferensiasi” dapat dilihat bahwa guru lebih bisa berkreasi dan berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang dari sebelum ada kegiatan pendampingan ini guru sangat terbatas dalam berinovasi dalam memberikan materi yang inovatif dan menyenangkan kepada siswa, siswa pun yang akhirnya kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam pembelajaran sebelumnya, sekarang mereka sangat antusias dengan banyaknya media berupa APE yang didukung pemanfaatan sampah yang diterapkan di pos pos pembelajaran sehingga pembelajaran berdiferensiasi berjalan dengan baik.

Maka dari itu kegiatan pengabdian ini sangat mendukung dalam proses belajar mengajar serta memberikan hasil yang bermanfaat dan memberikan berbagai dampak atau pengaruh yang positif, diantaranya :

1. Dampak terhadap loosepart

Pemanfaatan sampah (organik maupun anorganik) menjadi loose part memberikan dampak positif dalam koleksi loose part seperti (botol bekas, tutup botol, kardus, sedotan, kancing baju, dan lainnya) yang telah dibersihkan dan dikreasikan menjadi alat permainan edukatif. Semakin banyak koleksi loose part semakin senang pula anak dalam proses pembelajaran.

2. Dampak terhadap anak usia dini

Penggunaan media pembelajaran loose part memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran anak. Anak sangat antusias melakukan kegiatan-kegiatan menggunakan media loose part. Anak juga lebih bebas berkreasi karena bahan loose part yang cukup beragam dan mudah di temukan. Salah satunya seperti bahan yang berasal dari alam. Menurut Yukananda dalam Safitri D & Lestarinigrum A (2021:42) disebut bahan alam karena berasal dan disiapkan dari lingkungan sekitar dan dimanfaatkan secara sengaja untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Penggunaan loose part dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda karena anak dapat berkreasi tanpa batas secara bebas. Seperti pendapat Montolalu dalam Yasinta

Maria Fono (2021:9296) bahwa kreativitas di kembangkan dengan memberikan kesempatan anak secara bebas dalam mengekspresikan diri, menemukan sendiri alternative pemecahan masalah, adanya keterbukaan dan kepuasan diri sat beraktivitas main. Adapun manfaat loose part sebagai media pembelajaran yang dapat di lihat dari siklus I dan II yaitu meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak, meningkatkan sikap sosialisasi dan koperatif, meningkatkan keaktifan anak di kelas, mendorong anak untuk bisa berkomunikasi dengan baik serta memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi sesuai keinginannya.

3. Dampak terhadap lembaga PAUD

Pemanfaatan sampah sebagai loose part untuk media pembelajaran diferensiasi memberikan berbagai dampak positif terhadap lembaga PAUD, baik dari sisi pendidikan, lingkungan, maupun pengelolaan sumber daya. Strategi ini tidak hanya mendukung perkembangan anak secara optimal, tetapi juga mendorong lembaga menjadi lebih kreatif, hemat biaya, dan berwawasan lingkungan. Yang diantaranya :

- a. Meningkatkan Inovasi Pembelajaran
- b. Mendukung Penerapan Pembelajaran Diferensiasi
- c. Mengurangi Biaya Operasional
- d. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Ramah Lingkungan
- e. Menjadi Lembaga yang Inspiratif dan Edukatif.

4. Dampak terhadap capaian perkembangan anak

Beragam aspek perkembangan anak mulai dari fisik motorik, kognitif, nilai agama dan moral, bahasa, sosial-emosional, seni dan kreativitas. Dari keenam aspek perkembangan anak, seni dan kreativitas menjadi pilihan tertinggi dalam capaian pembelajaran anak.

D. Kesimpulan

Dasar hasil pendampingan yang sudah dilaksanakan maka dapat kami simpulkan bahwa pemanfaatan sampah menjadi loosepart sebagai media pembelajaran diferensiasi memiliki banyak manfaat untuk sekolah, guru dan siswa khususnya yakni memiliki; *Pertama*, Dampak terhadap anak usia dini. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang bervariasi melalui pemanfaatan sampah ini sangat bermanfaat dan membuat anak usia dini lebih memahami materi yang berdiferensiasi, membuat mereka tidak bosan dengan adanya strategi dan metode yang berinovasi. Membuat anak usia dini lebih mengenal cinta lingkungan yang bersih dan alam yang bisa bermanfaat bagi sekolah mereka. *Kedua*, Dampak terhadap lembaga PAUD. Kegiatan pengabdian ini juga sangat berpengaruh terhadap Lembaga diantaranya dari sisi Pendidikan, lingkungan maupun pengelolaan sumber daya alam. Dapat mendorong Lembaga menjadi kreatif dalam pengembangan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif berdiferensiasi sehingga dapat memberikan motivasi kepada guru yang mengajar dan siswa yang menerima disetiap materinya. Lembaga juga dapat lebih menghemat pengeluaran dan mengurangi biaya operasional untuk alat permainan Edukatif (APE) instan. Lembaga juga bisa menanamkan dirinya dalam berwawasan lingkungan dan ramah lingkungan yakni dapat meningkatkan inovasi pembelajaran, menerapkan pembelajaran diferensiasi salah satunya Belajar berhitung, Membuat Bus Sekolah ,Belajar tentang menyusun kata, Bermain Peran di Sekolah, Membangun Gedung Sekolah, Kolase. Mnejadi Lembaga yang inspiratif dan edukatif dan sekolah percontohan. *Ketiga*, Dampak terhadap loosepart. Pemanfaatan sampah (organik maupun anorganik) menjadi loose part memberikan dampak positif dalam koleksi loose part seperti (botol bekas, tutup botol, kardus, sedotan, kancing baju, dan lainnya) yang telah dibersihkan dan dikreasikan menjadi alat permainan edukatif. Semakin banyak koleksi losse part semakin senang pula anak dalam proses pembedajaran. *Keempat*, Dampak terhadap capaian perkembangan anak. Beragam aspek perkembangan anak mulai dari fisik motorik, kognitif, nilai agama dan moral, bahasa, sosial-emosional, seni dan kreativitas. Dari keenam aspek perkembangan anak, seni dan kreativitas menjadi pilihan tertinggi dalam capaian pembelajaran anak.

Bibliography

- Afandi, A., et al. (2022). *Metodologi pengabdian masyarakat*, Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Altifani. (2024). Tahapan kegiatan pengabdian berbasis Service Learning (tabel tahapan persiapan, pelaksanaan dan umpan balik). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah*.
- Aziz, A. (2012). *Pembelajaran diferensiasi*. Imtiyaz.
- Basri, H. (2018). Kemampuan kognitif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1-9.
<https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37.
[https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Bukidz, D. P. (2022). Penerapan service learning dengan metode hybrid untuk mengembangkan motivasi kegiatan pembelajaran. *Jurnal Sinergitas PKM & CSR*, 6(3), 1-7.
- Dewi, ., Et al. (2023). Pengaruh penggunaan media loose parts terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (1), 267-282.
- Istim, N., Hendratno, H., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran loose part bahan plastik terhadap perkembangan bahasa dan fisik motorik pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8572-8584. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3793>
- Ismawaty, Q. (2023). Analisis capaian perkembangan kognitif pada anak usia dini di TKIT nurul falah kota Batam. *Miftahul Ulum*, 1(1), 1-10.
<https://journal.iainmutanujungpinang.ac.id/junamu/article/view/53>
- Kasmiati, K. (2025). Optimalisasi pendidikan anak usia dini dalam membangun fondasi karakter dan kognitif anak. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5458-5461.
- Latief, S. (2020). Pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai pondasi pembentukan karakter dalam era revolusi 4.0 dan society 5.0: Teknik dan keberlanjutan pendidikan karakter. *Jurnal Literasiologi*, 3(2).
<https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/view/92>
- Istim, N., Hendratno, H., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran loose part bahan plastik terhadap perkembangan bahasa dan fisik motorik pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8572-8584.
- Pramanik, P. D., Achmadi, M., & Nasution, D. Z. (2021). Media belajar inovatif bagi siswa SDN 05 Pesanggrahan Jakarta: PkM dengan konsep service learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 1(1), 46-56.
- Rochman, C., et al. (2025). Pendampingan P5 berbasis service learning. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*.
- Supiyardi, S., et al. (2024). Pendidikan karakter: membangun fondasi moral dan etika melalui pendidikan anak usia dini. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(2), 76-87.
<https://doi.org/10.61227/arji.v6i2.164>
- ahra, A., & Harmawati, F. (2019). Meningkatkan kemampuan kognitif melalui penerapan metode eksperimen menggunakan media loose parts pada anak kelompok B. *emphaty cons: Journal of Bale Pengabdian: Journal of Community Service (BPJCS)* (19)

Guidance and Counseling, 1(2), 7-19.
<https://ejournal.ivet.ac.id/index.php/emp/article/view/1612>

Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh perkembangan kognitif pada anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 17-24.