

Pemanfaatan Media Loose Parts dalam Pembelajaran IPAS di SDN 17 Parang Luara Kelas V

A. Zam Immawan Alam¹, Khaerun Nisa'a Tayibu², Firdha Razak³, Siti Sukaenah Ma⁴, Nurul Fiqratul Hurriyah⁵

¹²³⁴⁵Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Andi Matappa

Corresponding Author

²ica@matappa.ac.id

Abstrak: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini berangkat dari rendahnya motivasi dan keaktifan belajar siswa kelas V di UPT SDN 17 Parang Luara, ditambah dengan masih terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Kondisi geografis wilayah mitra turut menjadi tantangan tersendiri karena jaringan internet kerap tidak stabil dan pemadaman listrik dapat terjadi sewaktu-waktu, sehingga rencana penggunaan platform digital Quizizz sebagai media evaluasi tambahan tidak dapat direalisasikan pada hari pelaksanaan. Kegiatan ini bertujuan memberikan pembelajaran IPAS yang lebih adaptif, inovatif, dan menyenangkan melalui media konkret Loose Parts berbahan alam. Pelaksanaan kegiatan mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah dan penyusunan perangkat pembelajaran, pembukaan, pre-test, penyampaian materi dan eksplorasi Loose Parts menggunakan bahan alam seperti rumput, ranting, batu, dan biji-bijian, presentasi hasil eksplorasi dan tanya jawab, ice breaking, post-test, dan penutupan. Data dihimpun melalui observasi, hasil pre-test dan post-test, serta dokumentasi. Hasil post-test menunjukkan peningkatan rata-rata skor kelas dari 50,0 menjadi 63,3, meskipun peningkatan pada tingkat individu bervariasi. Observasi juga mencatat peningkatan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap konsep rantai makanan pada ekosistem sawah. Kegiatan ini menegaskan bahwa media Loose Parts berbahan alam dapat menjadi alternatif pembelajaran IPAS yang efektif dan tetap dapat diandalkan meskipun infrastruktur teknologi di sekolah masih terbatas.

Kata Kunci: IPAS; Loose Parts; Media Pembelajaran; Pembelajaran Konkret; Sekolah Dasar

Abstract: This Community Service Activity stems from the low motivation and active learning of class V students at UPT SDN 17 Parang Luara, coupled with the limited use of innovative and interactive learning media. The geographical conditions of partner areas also pose challenges in themselves because the internet network density is unstable and power outages can occur at any time, so the plan to use the Quizizz digital platform as an additional evaluation medium cannot be realized on the day of implementation. This activity aims to provide more adaptive, innovative and enjoyable science learning through concrete media using natural Loose Parts. Implementation of activities includes preparation, implementation and evaluation stages. Starting with coordination with the school and preparing learning tools, opening, pre-test, synchronizing material and Loose Parts exploration using natural materials such as grass, grubs, stones and seeds, presentation of exploration results and questions and answers, icebreaking, post-test and closing. Data is collected through observation, pre-test and post-test results, and documentation. Post-test results showed an increase in the average class score from 50.0 to 63.3, although improvement at the individual level varied. Observations also noted an increase in students' activity, motivation and understanding of the concept of food chains in rice field ecosystems. This activity emphasizes that Loose Parts media made from natural materials can be an effective and reliable alternative for science and science learning even though the technological infrastructure in schools is still limited.

Keywords: IPAS; Loose Parts; Learning Media; Concrete Learning; Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu penentu utama kualitas sumber daya manusia di masa depan. Dalam konteks ini, Keberhasilan proses instruksional tidak hanya bergantung pada penguasaan materi oleh pendidik, melainkan juga oleh kemampuannya memilih media yang mampu memicu atensi keterlibatan aktif peserta didik (Hasan et al., 2021; Nurrita, 2018).



Perkembangan teknologi digital dewasa ini membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif sekaligus menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis objek konkret dan interaktif terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterlibatan aktif serta pemahaman kompetensi dasar siswa di tingkat sekolah dasar (Tayibu & Sutrisno, 2024).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memegang peran penting dalam menumbuhkan pemahaman siswa terhadap berbagai fenomena di lingkungan sekitarnya. Mata pelajaran IPAS dirancang untuk menumbuhkan kompetensi abad ke-21 peserta didik, meliputi penalaran kritis, daya cipta, serta kecakapan berinteraksi dan bekerja sama. Atas dasar tersebut, kegiatan belajar wajib dikemas interaktif dengan menyajikan pengalaman langsung yang relevan dan bermakna bagi siswa (Kemendikbudristek, 2022).

Observasi awal yang dilakukan di UPT SDN 17 Parang Luara, Kecamatan Tondong Tallasa, mengungkap sejumlah persoalan dalam pembelajaran di kelas V. Proses instruksional yang cenderung berorientasi pada penyampaian searah (*teacher-centered*) serta terbatas di dalam ruangan berdampak pada rendahnya partisipasi, menurunnya daya fokus, dan cepat timbulnya rasa bosan pada peserta didik. Situasi ini dipicu oleh belum optimalnya eksplorasi media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Persoalan ini diperparah oleh kondisi jaringan internet di wilayah mitra yang tidak stabil serta pemadaman listrik yang dapat terjadi kapan saja tanpa dapat diprediksi.

Di sisi lain, lingkungan sekitar sekolah sesungguhnya menyimpan banyak bahan alam yang berpotensi dijadikan sumber belajar, seperti daun, rumput, ranting, batu, dan biji-bijian. Bahan-bahan tersebut dapat difungsikan sebagai media *Loose Parts*, yaitu bahan eksploratif yang memfasilitasi anak untuk mengonstruksi pemahamannya secara mandiri melalui interaksi nyata dan aktivitas imajinatif (Wathoni & Hopiah, 2024). Selain menjadi alternatif saat terjadi kendala teknologi, pemanfaatan bahan alam lingkungan sekitar sebagai media *Loose Parts* juga selaras dengan upaya menjawab tantangan penanaman nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada tema gaya hidup berkelanjutan di sekolah dasar (Tayibu, 2025).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, tim pengabdian mengintegrasikan media digital Quizizz dan media konkret *Loose Parts* dalam pembelajaran IPAS. Platform Quizizz dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dan evaluasi interaktif saat pasokan listrik serta jaringan internet memadai—sebuah pendekatan yang terbukti efektif meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, literasi sains, hingga hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran IPAS/IPA (Annisa & Erwin, 2021; Rizkullah et al., 2025). Di sisi lain,

Loose Parts difungsikan sebagai media konkret yang tetap dapat diandalkan secara fleksibel tanpa bergantung pada sarana teknologi. Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) mendongkrak motivasi, keaktifan, fokus, serta pemahaman siswa kelas V dalam belajar IPAS; dan (2) memberikan alternatif strategi pembelajaran yang adaptif terhadap keterbatasan fasilitas di sekolah mitra.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di UPT SDN 17 Parang Luara, Kecamatan Tondong Tallasa, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, Sulawesi Selatan, dengan sasaran siswa kelas V. Kegiatan berlangsung dalam satu hari pertemuan, yaitu pada 10 Juni 2026 dan diikuti oleh 6 siswa kelas V. Pemilihan sekolah mitra didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih berlangsung secara konvensional, pemanfaatan media inovatif belum optimal, dan sarana pendukung berupa jaringan internet maupun pasokan listrik masih terbatas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa sehingga dibutuhkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kondisi riil sekolah.

Metode yang digunakan adalah pendampingan pembelajaran (learning assistance) dengan pendekatan partisipatif, yang memberi ruang kepada siswa untuk terlibat aktif pada setiap tahapan, mulai dari menerima materi, mengeksplorasi lingkungan, menyusun media pembelajaran, hingga mempresentasikan hasil karyanya. Strategi ini diperkuat melalui peragaan teknis, eksperimentasi mandiri, dialog interaktif, serta kolaborasi kelompok. Skema tersebut dirancang untuk menggeser pola pembelajaran yang didominasi guru menjadi pengalaman belajar berbasis aktivitas nyata yang lebih kontekstual. Kombinasi metode tersebut dipilih karena selaras dengan karakteristik mata pelajaran IPAS yang menitikberatkan pada pengamatan, eksplorasi, dan pemahaman konsep melalui pengalaman nyata.

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas V mengenai jadwal serta teknis kegiatan, dilanjutkan dengan observasi untuk memetakan kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, dan potensi lingkungan sekolah yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar. Dari hasil observasi tersebut, tim menyusun modul ajar, media pembelajaran, lembar observasi, [serta instrumen pre-test dan post-test berupa 5 soal pilihan ganda mengenai konsep produsen, konsumen, pengurai, tingkatan konsumen, serta dampak perubahan populasi dalam rantai makanan pada ekosistem sawah](#). Materi yang dipilih adalah rantai makanan pada ekosistem sawah karena dekat dengan keseharian

siswa sehingga memudahkan mereka menghubungkan konsep dengan kondisi nyata di sekitarnya. Tim juga menyiapkan aplikasi Quizizz sebagai sarana evaluasi interaktif serta mengidentifikasi bahan-bahan alam yang akan dijadikan media Loose Parts.

Tahap pelaksanaan berlangsung dengan susunan acara: (1) pembukaan, (2) pengerjaan pre-test, (3) penyampaian materi dan eksplorasi Loose Parts, (4) presentasi hasil eksplorasi dan tanya jawab, (5) ice breaking, (6) post-test, (7) penutupan, dan (8) sesi foto bersama. Sebelum materi disampaikan, siswa terlebih dahulu mengerjakan pre-test untuk mengukur pemahaman awal mereka. Tim kemudian menjelaskan konsep ekosistem sawah, komponen biotik dan abiotik, serta hubungan antarmakhluk hidup dalam rantai makanan melalui ceramah interaktif yang dipadukan dengan tanya jawab. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk praktik menggunakan media Loose Parts, dengan cara mengumpulkan bahan alam seperti rumput, ranting, batu, daun, dan biji-bijian, lalu menyusunnya menjadi model sederhana rantai makanan pada ekosistem sawah (lihat Gambar 1 dan Gambar 2). Sepanjang kegiatan, tim mendampingi tiap kelompok, memfasilitasi diskusi, dan membantu siswa memahami hubungan antarorganisme dalam ekosistem. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas dan memperoleh umpan balik dari tim maupun teman sekelas (lihat Gambar 3 dan Gambar 4), dilanjutkan dengan sesi ice breaking untuk menjaga semangat siswa sebelum mengerjakan post-test.

Pada tahap evaluasi, tim semula merencanakan penggunaan Quizizz sebagai evaluasi berbasis permainan (game-based learning). Namun, pemadaman listrik yang terjadi saat kegiatan berlangsung membuat jaringan internet tidak dapat diakses sehingga rencana tersebut tidak dapat direalisasikan. Sebagai jalan keluar, tim mengalihkan evaluasi melalui tanya jawab langsung dan meminta setiap kelompok menjelaskan hasil karyanya, dilengkapi dengan post-test untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan. Penyesuaian ini dilakukan agar proses evaluasi tetap berjalan meskipun terdapat kendala teknis di lapangan.

Data kegiatan dihimpun melalui observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara singkat. Observasi digunakan untuk mengamati keaktifan, kerja sama, kreativitas, dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung, sementara pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur perubahan pemahaman siswa terhadap materi rantai makanan pada ekosistem sawah. Dokumentasi berupa foto pada setiap tahapan kegiatan menjadi bukti pelaksanaan program, sedangkan wawancara singkat dengan guru kelas dilakukan untuk menggali tanggapan mengenai pelaksanaan kegiatan, manfaat media Loose Parts, dan peluang penerapannya pada pembelajaran berikutnya.

Kegiatan ini didukung oleh dosen pembimbing dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STKIP Andi Matappa sebagai tim pelaksana, dengan peralatan berupa laptop, LCD proyektor, telepon genggam, speaker, modul pembelajaran, lembar evaluasi, dan alat tulis. Media utama Loose Parts diperoleh langsung dari lingkungan sekolah, seperti rumput, ranting, daun, batu, dan biji-bijian, sehingga mudah didapat tanpa biaya tambahan, sedangkan Quizizz disiapkan sebagai media evaluasi digital apabila kondisi listrik dan jaringan internet memungkinkan.

Analisis Data yang terhimpun diolah melalui pendekatan deskriptif kualitatif dengan mentriangulasi hasil pengamatan, capaian tes, bukti dokumentasi, serta umpan balik dari guru dan peserta didik (Sugiyono, 2022). Keberhasilan kegiatan diukur dari meningkatnya partisipasi siswa, meningkatnya kemampuan siswa menjelaskan konsep rantai makanan pada ekosistem sawah, berkembangnya kreativitas dalam memanfaatkan Loose Parts, serta meningkatnya motivasi belajar yang tampak dari antusiasme dan keterlibatan aktif siswa. Hasil refleksi bersama guru turut dijadikan dasar untuk menilai kebermanfaatan program sekaligus bahan evaluasi bagi kegiatan pengabdian selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di UPT SDN 17 Parang Luara dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, kreativitas, serta pemahaman siswa terhadap materi rantai makanan pada ekosistem sawah melalui kombinasi media interaktif Quizizz dan media Loose Parts. Dukungan penuh dari kepala sekolah dan guru kelas membuat seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana sesuai rencana, meskipun terdapat beberapa kendala teknis di lapangan.

Tahap awal kegiatan diisi dengan pemberian pre-test untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap konsep rantai makanan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sesungguhnya sudah mengenal beberapa jenis makhluk hidup di lingkungan sawah, namun masih kesulitan menjelaskan hubungan antara produsen, konsumen, dan pengurai dalam suatu rantai makanan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa masih cenderung bersifat hafalan dan belum sepenuhnya terhubung dengan kondisi nyata di sekitar mereka.

Selanjutnya, tim pengabdian menyampaikan materi ekosistem sawah dan rantai makanan melalui ceramah interaktif, diskusi, serta tanya jawab, dengan mengaitkan contoh-contoh yang dekat dengan keseharian siswa agar pembelajaran terasa lebih kontekstual. Selama penyampaian materi, siswa mulai antusias bertanya tentang berbagai

makhluk hidup yang biasa mereka jumpai di sekitar rumah maupun area persawahan sebuah indikasi bahwa pembelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.

Kegiatan inti berupa praktik menggunakan media Loose Parts kemudian dilaksanakan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil.



Gambar 1. Penyampaian materi IPAS kepada siswa kelas V.



Gambar 2. Siswa mengumpulkan bahan Loose Parts di lingkungan sekolah.

Setiap kelompok diarahkan mengumpulkan bahan alam yang tersedia di lingkungan sekolah, seperti rumput, ranting, daun, batu, dan biji-bijian, kemudian menyusunnya menjadi model sederhana ekosistem sawah beserta rantai makanan di dalamnya. Selama proses ini, siswa saling berdiskusi untuk menentukan posisi tiap komponen ekosistem, mengidentifikasi hubungan antarorganisme, dan menjelaskan fungsi masing-masing komponen dalam rantai makanan tersebut.



Gambar 3. Hasil model ekosistem sawah yang dibuat siswa menggunakan media Loose Parts.

Kegiatan praktik ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari kebiasaan siswa di dalam kelas. Mereka tidak sekadar mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengeksplorasi lingkungan, mengamati objek secara langsung, dan memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia sebagai media belajar. Suasana belajar pun menjadi lebih hidup dan kondusif; selain memperkuat pemahaman konsep, kegiatan ini juga mengasah keterampilan abad ke-21 seperti pemikiran solutif, daya cipta, serta keahlian berinteraksi antaranggota kelompok.

Setelah seluruh kelompok merampungkan hasil karyanya, masing-masing tampil mempresentasikan model ekosistem sawah yang telah disusun. Pada tahap ini terlihat bahwa sebagian besar siswa sudah mampu menjelaskan hubungan antara produsen, konsumen tingkat I, konsumen tingkat II, hingga pengurai dalam sebuah rantai makanan, bahkan mampu memberi contoh rantai makanan lain di lingkungan sekitar sekolah. Temuan ini memperlihatkan bahwa media konkret membantu siswa memahami materi yang semula dianggap abstrak dan sulit.



Gambar 4. Presentasi hasil diskusi kelompok oleh siswa.

Pada tahap evaluasi, tim sesungguhnya telah menyiapkan Quizizz sebagai media evaluasi berbasis permainan (game-based learning) agar proses penilaian terasa lebih menarik. Sayangnya, pemadaman listrik yang terjadi saat kegiatan berlangsung memutuskan akses internet sehingga rencana tersebut tidak dapat dijalankan. Sebagai solusinya, tim beralih ke evaluasi melalui tanya jawab langsung dan meminta setiap kelompok menjelaskan hasil karyanya — langkah yang memastikan tujuan evaluasi tetap tercapai kendati terdapat hambatan teknis di lapangan.

Secara kuantitatif, hasil pre-test dan post-test terhadap 6 siswa yang mengikuti kegiatan menunjukkan peningkatan rata-rata skor kelas dari 50,0 menjadi 63,3, atau naik sebesar 13,3 poin, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Pre-test dan Post-test Siswa

No.	Kode Siswa	Skor Pre-test	Skor Post-test	Selisih
1	Siswa 1	40	20	-20
2	Siswa 2	40	80	+40
3	Siswa 3	20	40	+20
4	Siswa 4	40	60	+20
5	Siswa 5	60	80	+20
6	Siswa 6	100	100	0
Rata-rata		50,0	63,3	+13,3

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa 4 dari 6 siswa mengalami peningkatan skor setelah kegiatan, satu siswa mempertahankan skor sempurna (100), dan satu siswa justru mengalami penurunan skor. Peningkatan skor pada sebagian besar siswa sejalan dengan hasil observasi kualitatif yang menunjukkan bertambahnya pemahaman siswa terhadap konsep rantai makanan setelah praktik menggunakan Loose Parts. Adapun penurunan skor pada satu siswa diduga terkait dengan menurunnya konsentrasi menjelang akhir rangkaian kegiatan yang berlangsung selama tiga jam, mengingat post-test dikerjakan setelah siswa melalui tahap penyampaian materi, praktik kelompok, presentasi, dan ice breaking. Temuan ini menjadi catatan penting bahwa durasi dan penempatan instrumen evaluasi turut memengaruhi hasil yang terukur, sehingga perlu menjadi perhatian pada kegiatan pengabdian berikutnya.

Hasil observasi memperlihatkan perubahan positif pada proses pembelajaran. Dibandingkan sebelum kegiatan, siswa tampak lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih berani mengemukakan pendapat, dan lebih antusias saat belajar di luar kelas. Guru kelas turut menyampaikan bahwa pembelajaran dengan Loose Parts menghadirkan suasana belajar yang berbeda karena siswa lebih banyak beraktivitas alih-alih sekadar mendengarkan penjelasan. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan nilai tambah bagi proses pembelajaran di sekolah mitra, baik bagi siswa maupun guru.

Keberhasilan kegiatan dapat dilihat dari beberapa indikator berikut, yang dirangkum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Kegiatan Pengabdian

Indikator	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
Keaktifan siswa	Sebagian besar siswa masih pasif	Siswa mulai aktif berdiskusi dan bertanya
Motivasi belajar	Kurang antusias mengikuti pembelajaran	Antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan
Pemahaman materi	Belum memahami hubungan dalam rantai makanan	Mampu menjelaskan rantai makanan pada ekosistem sawah
Kreativitas	Belum memanfaatkan lingkungan sebagai media belajar	Mampu membuat model ekosistem menggunakan Loose Parts
Kerja sama	Interaksi kelompok masih rendah	Kerja sama dan komunikasi antarsiswa meningkat

Merujuk pada indikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan pengabdian ini telah tercapai. Media Loose Parts terbukti mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual. Sementara itu, meskipun Quizizz tidak dapat digunakan akibat kendala listrik dan jaringan, kegiatan evaluasi tetap berjalan melalui metode alternatif sehingga tujuan pembelajaran tidak terganggu.

Kegiatan ini juga memberi dampak positif bagi guru sebagai mitra pengabdian, yakni pengalaman baru dalam memanfaatkan media pembelajaran sederhana yang mudah diterapkan dengan memaksimalkan potensi lingkungan sekolah. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran inovatif tidak selalu memerlukan biaya besar atau ketergantungan pada teknologi digital, sekaligus menjadi solusi bagi sekolah-sekolah di wilayah dengan keterbatasan akses internet maupun fasilitas pendukung.

Di balik capaian tersebut, kegiatan ini tetap memiliki sejumlah keterbatasan. Kendala utama adalah pemadaman listrik dan gangguan jaringan internet yang membuat Quizizz tidak dapat digunakan sesuai rencana. Jumlah peserta yang relatif kecil (6 siswa) dan waktu pelaksanaan yang hanya satu hari turut membatasi generalisasi hasil, ditambah perbedaan kemampuan akademik siswa yang membuat sebagian dari mereka memerlukan bimbingan lebih intensif dibanding yang lain.

Temuan ini mengindikasikan bahwa media Loose Parts berbahan alam memiliki prospek kuat untuk terus dikembangkan pada program pengabdian mendatang karena fleksibel, ekonomis, ramah lingkungan, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Nisya et al., 2025). Apabila dukungan listrik dan jaringan internet lebih stabil pada kesempatan berikutnya, Quizizz tetap berpeluang dimanfaatkan sebagai

pelengkap evaluasi interaktif, namun media Loose Parts tetap dapat berdiri sebagai strategi utama yang tidak bergantung pada teknologi.

KESIMPULAN

Implementasi program pengabdian di UPT SDN 17 Parang Luara menunjukkan bahwa pemanfaatan media Loose Parts berbahan alam efektif menghadirkan pembelajaran IPAS yang lebih konkret dan kontekstual bagi siswa kelas V. Rencana penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi tambahan tidak dapat direalisasikan akibat pemadaman listrik pada hari pelaksanaan, namun hal ini justru menegaskan pentingnya menyiapkan strategi pembelajaran yang tidak sepenuhnya bergantung pada teknologi digital di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur.

Secara kuantitatif, rata-rata skor siswa meningkat dari 50,0 pada pre-test menjadi 63,3 pada post-test, meskipun peningkatan pada tingkat individu bervariasi dan satu siswa mengalami penurunan skor. Secara kualitatif, media Loose Parts terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, kreativitas, dan kemampuan bekerja sama siswa. Pemanfaatan bahan alam di lingkungan sekitar memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan, sekaligus menjadi pengalaman baru bagi guru dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar yang murah dan mudah diperoleh.

Beberapa keterbatasan yang dihadapi selama pelaksanaan, seperti jumlah peserta yang terbatas, waktu kegiatan yang hanya satu hari, serta kendala listrik dan jaringan internet, tidak mengurangi ketercapaian tujuan kegiatan karena tim pengabdian mampu melakukan penyesuaian strategi sesuai kondisi di lapangan.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, sekolah dan guru disarankan untuk terus mengembangkan pemanfaatan media Loose Parts pada berbagai mata pelajaran sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, khususnya bagi sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi. Kegiatan pengabdian berikutnya disarankan melibatkan jumlah peserta yang lebih banyak serta durasi pelaksanaan lebih dari satu hari, agar hasil evaluasi lebih representatif dan generalisasi temuan lebih kuat. Penempatan post-test juga perlu dipertimbangkan agar tidak menimbulkan kelelahan yang dapat memengaruhi hasil, misalnya dengan memberi jeda istirahat sebelum evaluasi akhir. Pihak sekolah juga perlu mempertimbangkan penyediaan fasilitas pendukung, seperti akses internet yang lebih stabil dan sumber listrik cadangan, agar media pembelajaran berbasis digital seperti

Quizizz dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai pelengkap pada kegiatan pembelajaran maupun pengabdian berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala UPT SDN 17 Parang Luara beserta guru dan seluruh siswa kelas V yang telah memberikan izin, dukungan, dan berpartisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan seluruh anggota tim mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STKIP Andi Matappa yang telah bekerja sama dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan ini. Dukungan dan kerja sama dari semua pihak sangat berarti sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667.
- Hasan, M., Milawati, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, M. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group. *Nasional Pendidikan*, 1, 185.
- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*.
- Nisya, W. K., Salma, N. V., Negari, P. C., & Zulfahmi, M. N. (2025). Penggunaan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Eksperimen Massa Benda di Sekolah Dasar. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 64–71.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*.
- Rizkullah, M. F., Sahlan, M., & Puspitarini, D. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz'' dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 860–867.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-27). CV Alfabeta.
- Tayibu, K. N. (2025). Challenges In Implementing The Values Of The Pancasila Learner Profile Theme Sustainable Lifestyle Independent Learning Curriculum. *ALENA: Journal of Elementary Education*, 3(1), 21–27. <https://doi.org/10.59638/jee.v3i1.282>
- Tayibu, K. N., & Sutrisno, A. B. (2024). Pengaruh media pop-up terhadap kemampuan membaca pemahaman dan menulis siswa kelas III SD Negeri 39 Tamalalang. *Pentrysc: Jurnal Pendidikan Guru SD*, 3(3), 330–340.
- Wathoni & Hopiah. (2024). Peningkatan Motorik Halus Anak dengan Pendekatan Media Loose Parts di Kelompok Bermain. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 4179–4188.