

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal yang kritis dalam pembentukan karakter dan potensi anak. Anak usia dini sebagai sosok yang penuh dengan keistimewaan merupakan individu yang melewati proses perkembangannya dengan cepat dan akan sangat penting untuk membentuk masa depan. Pada usia 4-5 tahun anak menjadi pribadi yang aktif, penuh dengan imajinasi dan keunikan terutama dalam perkembangan kreativitas anak.² Namun, dalam praktiknya, sudah 80 persen anak yang mampu memberikan pengalaman belajar secara optimal, sedangkan 20 persen lainnya masih memerlukan bantuan guru dan temannya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga anak cenderung merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar.

Seorang guru perlu selalu mengembangkan diri dan kemampuan dalam meningkatkan profesionalisme, selain itu juga perlu pemahaman terhadap perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan. Guru mempunyai tugas pokok dan fungsi guru sebagaimana tertuang dalam Permendikbud No.15 Tahun 2018 adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi anak didik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu menuntut guru untuk

²Hasanah, Priyantoro, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Elementary*. NO. 5 Vo. 1. 2019.

memiliki kemampuan untuk beradaptasi, berinovasi, kreatif dan kritis dalam menjalankan tugasnya menyelenggarakan kegiatan pembelajaran.³

Saat era pemulihan belajar, guru perlu beradaptasi dengan lahirnya Kurikulum Merdeka yaitu “Kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal supaya anak mempunyai cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru mempunyai keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat anak”.

Berdasarkan hasil wawancara saya pada guru kelas, sesuai pengamatan guru ketika pembelajaran, anak Kelompok A di TK Tarbiyatul Islam sudah berhasil mengembangkan kreativitas anak. Jika dibandingkan dengan lembaga-lembaga TK lainnya, TK Tarbiyatul Islam ini jauh lebih baik. Anak-anak kelompok A mampu menuangkan banyak ide pada pembelajaran dan bermain terutama pada hal kreativitas.

Pada dasarnya mereka terlihat mempunyai daya cipta dan kreativitas yang cukup tinggi. Namun untuk beberapa anak terlihat memerlukan bantuan dalam menuangkan ide dalam karyanya. Perlu adanya suatu dorongan dan motivasi atau tantangan agar mereka mampu mengeluarkan kreativitas mereka. Maka dari itu guru memperhatikan lebih pada anak tersebut, dan terkadang dibantu dengan temannya sehingga anak tersebut mudah untuk mengerjakan.⁴

Kurikulum Merdeka dapat diterapkan antara lain dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan memberikan kesempatan kepada

³Nita Oktiva. “Alasan guru harus terus belajar mengikuti perkembangan zaman”, Akupintar.id. 2022

⁴Hasil Wawancara dengan Ibu Aulya Ayu Annisaburi, guru Kelompok A TK Tarbiyatul Islam.

anak didik agar “mengalami pengetahuan” sebagai proses penguatan karakter sekaligus kesempatan untuk belajar dari lingkungan sekitar. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan aktivitas pembelajaran yang berupa kajian, penelitian, diskusi, bakti sosial, metode penguatan fisik, dan mental atau pembelajaran berbasis proyek untuk menginternalisasi karakter Profil Pelajar Pancasila.⁵ Sedangkan Pembelajaran berbasis Proyek merupakan salah satu metode pembelajaran yang ditekankan dalam penerapan kurikulum mandiri pada jenjang PAUD. Pembelajaran berbasis Proyek adalah salah satu unsur utama dari kurikulum merdeka. Penerapan pembelajaran proyek kepada anak didik di negara Asia masih relatif baru, meskipun pembelajaran berbasis proyek sebagian besar telah dirancang dan di implementasikan sebagai pusat paradigma pedagogis pendidikan.⁶

Tujuan pembelajaran berbasis proyek dalam kurikulum merdeka adalah untuk mengembangkan *softskill*, *social skill*, dan karakter anak sesuai profil pelajar pancasila.⁷ Banyak model pembelajaran diterapkan guna menumbuhkan dan meningkatkan jiwa kreativitas dalam diri anak terutama dalam menciptakan dan atau membuat suatu karya. Salah satu model pembelajaran yang dipercaya dapat menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif anak dalam merancang dan membuat sebuah proyek adalah *Project Based Learning* (PjBL).

⁵Kemdikbud 2022.

⁶Tsybulsky, D., & Muchnik-Rozanov, Y. The Development of Student-teachers' Professional Identity While Team-teaching Science Classes Using a Project-based Learning Approach: A Multi-level Analysis. *Teaching and Teacher Education*. 2019.

⁷Nisfa, N., Latiana, L., Pranoto, Y. K. S., & Diana, D. Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Sosial dan Emosi Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2022.

Pembelajaran Berbasis Proyek adalah salah satu strategi yang diyakini memiliki dampak positif pada bahasa, kreativitas, partisipasi, interaksi, dan motivasi anak didik.⁸

Pembelajaran Berbasis Proyek dianggap sebagai pembelajaran yang berpusat pada anak dengan menitikberatkan pada kemampuan anak untuk menggali pengetahuan melalui pengalaman dan rasa ingin tahunya untuk menemukan solusi dari setiap permasalahan yang dihadapi, sebagaimana menurut John Dewey bahwa kegiatan pembelajaran dapat dikaitkan dengan konsep *learning by doing*, yang berarti kegiatan pembelajaran bermakna jika menyangkut apa yang ingin dicapai dari kegiatan bermain yang dilakukan anak usia dini.⁹

Pembelajaran Berbasis Proyek bagi anak didik diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan yang ada untuk menciptakan pemahaman baru.¹⁰ Strategi pembelajaran didasarkan pada pendekatan pembelajaran konstruktivis yang memungkinkan menjadi konstruktor pengetahuan bersama. Kualitas pendidikan anak usia dini umumnya digambarkan dan dinilai dalam dua variabel yang saling terkait. Faktor sistemik, seperti rasio guru dengan anak, lingkungan fisik, dan kualifikasi guru, dan faktor proses seperti sistem pembelajaran, kualitas interaksi guru dengan anak, dan media pembelajaran yang digunakan. Dengan penggunaan media dalam

⁸Chen, C.-H., & Yang, Y.-C. Revisiting the effects of project based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*. 2019.

⁹Ningrum, F. S., Safrina, R., & Sumadi, T. Peran Pembelajaran Musik melalui Project Based Learning terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2022.

¹⁰Lev, S., Clark, A., & Starkey, E. *Implementing Project Based Learning in Early Childhood: Overcoming Misconceptions and Reaching Success (1st Edition)*. Routledge Taylor & Francis Group. 2020

proses pembelajaran, guru berperan sebagai motivator dan fasilitator pembelajaran anak, bukan sebagai mediator pembelajaran, karena pembelajaran berbasis proyek mengutamakan partisipasi aktif langsung dari anak didik.¹¹

Media pembelajaran sangat penting bagi proses pembelajaran. Menurut Azhar Asyad dalam buku “Media Pembelajaran yang Efektif” terdapat empat alasan pentingnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, yaitu: (1) pemenuhan kebutuhan pembelajaran, (2) peningkatan kualitas pembelajaran, (3) tuntutan paradigma baru, dan (4) visi pendidikan.¹²

Metode Pembelajaran berbasis proyek dengan media *Loose Parts* ini sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Pembelajaran berbasis Proyek dengan media *Loose Parts* ini menyediakan berbagai macam objek, bahan, dan sumber daya yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk menciptakan dan membangun sesuatu. *Loose Parts* adalah objek yang memiliki banyak kemungkinan penggunaan dan kombinasi. Hal ini akan merangsang imajinasi anak-anak, memungkinkan mereka untuk berpikir *out-of-the-box*, dan menciptakan karya yang unik dan orisinal.

Media *Loose Parts* adalah konsep dalam Pendidikan Anak Usia Dini yang mengacu pada penggunaan berbagai jenis bahan atau objek yang dapat digunakan kembali (*loose parts*) sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan bermain anak-anak. Bahan-bahan ini sangat sederhana, seperti kayu, kain, batu, ranting, kertas, tali, atau bahkan barang bekas, dan mereka memiliki peran atau fungsi tertentu yang sudah ditentukan. Sebaliknya, anak-anak dapat

¹¹Crespi, P., Garcia-Ramos, J. M., & Queiruga-Dios, M. Project-Based Learning (PBL) and Its Impact on the Development of Interpersonal Competences in Higher Education. *Journal of New Approaches in Educational Research*. 2022.

¹²Batubara, H. H. *Media Pembelajaran Efektif* (1st ed). Fatawa Publishing. 2020.

menggunakannya secara kreatif dan berimajinasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Pentingnya media *Loose Parts* dalam pendidikan anak usia dini adalah memberikan anak kesempatan untuk bereksplorasi, mengembangkan ide, dan mengambil inisiatif dalam bermain dan belajar. Ini juga mempromosikan pendekatan yang lebih terbuka dan berorientasi pada anak, di mana anak-anak memiliki peran aktif dalam mengarahkan aktivitas mereka sendiri, sementara pendidik berperan sebagai fasilitator dan pengamatan perkembangan anak-anak.¹³

Berdasarkan masalah yang dialami oleh anak-anak di TK Tarbiyatul Islam maka dalam penelitian ini adalah fokus pada kreativitas anak dalam berpikir dan berkarya dalam kegiatan bermain yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Pada penelitian yang dicapai ini diharapkan bermanfaat bagi setiap guru yang mengajar anak usia dini dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan kreativitas anak terutama pada Kurikulum Merdeka Belajar.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian memuat rincian-rincian pertanyaan tentang cakupan atau topik-topik yang akan diungkapkan atau digali lebih dalam. Fokus penelitian merupakan garis besar dari pengamatan penelitian, sehingga observasi dari analisa hasil penelitian lebih terarah. Dari judul “Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek dan Media *Loose*

¹³ Kurnia, A., & Nasrudin, D. Mengukur Efektivitas Pelatihan Implementasi Pembelajaran STEAM- Loose Parts pada Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2022.

Parts di TK Tarbiyatul Islam Kras Kediri” maka fokus dan pertanyaan yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Perencanaan Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Anak Usia Dini di TK Tarbiyatul Islam?
2. Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak di TK Tarbiyatul Islam?
3. Bagaimana Assesmen Perkembangan Anak dalam Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek dan Media *Loose Parts* di TK Tarbiyatul Islam?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian didalamnya juga terdapat sebuah tujuan tersendiri agar sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti. Peneliti juga mencantumkan tujuan dari proposal yang ditulis agar jelas dan sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti. Proposal yang berjudul “Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek dan Media *Loose Parts* di TK Tarbiyatul Islam Kras Kediri” bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan tentang Perencanaan Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Anak Usia Dini di TK Tarbiyatul Islam.
2. Untuk mendeskripsikan Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak di TK Tarbiyatul Islam.

3. Untuk mendeskripsikan Assesmen Perkembangan Anak dalam Pembelajaran Berbasis Proyek dan Media *Loose Parts* di TK Tarbiyatul Islam.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar untuk berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik Anak Usia Dini sebagai pengembangan ilmu dan pengetahuan untuk mengetahui kreativitas anak dalam Pembelajaran Berbasis Proyek dengan menggunakan media *Loose Parts* di TK Tarbiyatul Islam.

2. Secara Praktis

- a. **Bagi Peneliti**, melalui penelitian yang dilakukan ini peneliti dapat memperoleh pengalaman nyata dan diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti sebagai calon pendidik mengenai model Pembelajaran Berbasis Proyek terutama menggunakan media *loose parts*.
- b. **Bagi Peneliti Lain**, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau pustaka apabila peneliti lain ingin meneliti atau membahas yang berkaitan dengan permasalahan yang relevan dengan penelitian ini.
- c. **Bagi Anak didik**, penelitian ini diharapkan dapat memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga anak-anak tidak merasa

bosan dengan metode yang digunakan guru saat mengajar dan juga diharapkan anak didik dapat menjadi lebih aktif dalam belajar.

- d. **Bagi Guru**, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah proses penyampaian materi baik secara teori maupun praktik bermain karena anak turut andil dalam pemahaman materi yang akan disampaikan.

E. Penegasan Istilah

1. Pengembangan

Secara Etimologi pengembangan berasal dari padanan kata pengembang yang memiliki makna suatu proses, cara, perbuatan atau sebuah proses kegiatan bersama yang dilakukan oleh penghuni suatu daerah untuk memenuhi kebutuhannya.¹⁴ Sedangkan Menurut KBBI memiliki arti suatu proses membuat suatu menjadi maju, baik sempurna dan berguna.¹⁵

Secara *Terminologi* pengembangan adalah suatu proses yang mengupayakan peningkatan kemampuan dan keterampilan SDM guna menghadapi perubahan lingkungan internal maupun eksternal melalui pendidikan, keterampilan. Sedangkan pengembangan menurut malayu hasibuan adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan melalui pendidikan dan latihan.¹⁶

¹⁴<https://kbbi.web.id/kembang.html>

¹⁵W.J.S poesarwamita, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai pustaka. 2005.

¹⁶Sri Larasati, Manajemen Sumber Daya Manusia. Yogyakarta: CV. Budi Utama. 2018.

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan adalah sebuah proses yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang bagus dengan melalui beberapa latihan dan pendidikan yang bagus.

2. Kreativitas

Kreativitas adalah merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Istilah kreativitas digunakan untuk mengacu pada kemampuan individu yang mengandalkan keunikan dan kemahiran dalam menghasilkan gagasan baru dan wawasan segar yang sangat bernilai bagi manusia. Supriadi menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Menurut Rotherberg dalam Mudjito kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Wahyudi mengatakan bahwa kreativitas berarti kemampuan menghasilkan suatu yang baru dan orisinal yang terwujud ide-ide dan alat-alat, serta lebih spesifik lagi, keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru.

Menurut Syarbini kreativitas dapat diartikan dengan kegiatan pemahaman langkah untuk menemukan ide-ide baru yang bermanfaat atau *new ideas and useful halpen* pemahaman berfikir atau langkah-langkah untuk mendapatkan ide-ide baru dan bermanfaat.¹⁷

¹⁷Dara Gebrina Rezioka dkk, "Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 4. No (2021), hlm. 36

Disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam membuat kombinasi-kombinasi baru berdasarkan unsur yang ada. Gagasan-gagasan kreatif atau ide menarik dan hasil karya kreatif tidak muncul begitu saja dengan demikian semua data memungkinkan seseorang untuk menciptakannya, yaitu dengan cara menggabungkan unsur-unsur yang ada menjadi baru. Kreativitas pada Anak Usia Dini dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam menggambar, bercerita, atau bermain peran maupun dalam kegiatan seni. Namun salah satu kendala yang ada dalam mengembangkan kreativitas tersebut adalah sikap orang tua dan guru dalam memberikan kesempatan pada perkembangan kreativitas lebih optimal.

3. Anak Usia Dini

Menurut para ahli anak yang berada usia dini tersebut dikatakan sebagai usia masa emas. Kenapa masa ini disebut dengan masa emas, karena pada masa ini anak sedang berkembang dengan pesat dan luar biasa. Sejak dilahirkan, sel-sel otaknya berkembang secara luar biasa dengan membuat sambungan antarsel. Proses inilah yang akan membentuk pengalaman yang akan dibawa seumur hidup dan sangat menentukan. Dengan berbagai media sebagai hasil penelitian riset otak, disebutkan bahwa otak manusia ketika lahir terdiri atas 100 sampai 200 miliar sel otak, yang siap mengembangkan beberapa triliun informasi.¹⁸

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan

¹⁸Ahmad Susanto, *Bimbingan Konseling di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana 2015. No 43.

selanjutnya. anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.¹⁹

4. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media termasuk dalam Kurikulum Merdeka Belajar. Anak didik melakukan eksplorasi atau pencarian, penilaian, sintesis, interpretasi serta informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar²⁰

Project Based Learning (PjBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang inovatif, melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Model pembelajaran ini siswa dituntut untuk menghasilkan produk nyata yang memerlukan beberapa tahapan serta durasi waktu. *Project Based Learning* (PjBL) dapat mereduksi kompetisi di dalam kelas dan mengarahkan siswa lebih kolaboratif daripada bekerja sendiri-sendiri.²¹

Project Based Learning (PjBL) yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu

¹⁹ Yuliani Nuraini Sujiono., Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta:PT Indeks, 2017, 6

²⁰Daryanto, Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013, (Yogyakarta: Gava Media, 2014) hlm. 23.

²¹Ahmad Yani, Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani. Jakarta: Bumi Aksara. 2020. hlm. 10.

model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai kegiatan pembelajaran dan menghasilkan produk.

5. *Media Loose Parts*

Istilah *Loose Parts* berasal dari bahasa Inggris dan jika diartikan berarti bagian yang longgar atau bagian yang lepas. Disebut *Loose Parts* karena material yang digunakan mudah dilepas dan dirakit, dapat digunakan sendiri-sendiri, dapat digabungkan dengan barang lain untuk membentuk satu kesatuan, dan dapat dikembalikan ke keadaan semula jika tidak digunakan dan fungsi semula. Oleh karena itu, dikatakan *Loose Parts* karena bahan yang digunakan dapat dirakit dan dilepas. Istilah ini muncul pada tahun 1971 setelah arsitek kelahiran London Simon Nicholson menerbitkan karyanya tentang “*How Not to Cheat Children-the Theory of Loose Parts*”, yang menyatakan bahwa lingkungan adalah ruang interaktif untuk anak-anak. Interaksi anak dengan lingkungan membuka kemungkinan anak menjadi penemu kreatif.²²

²²Caileigh Flannigan and Beverlie Dietze, “Children, Outdoor Play, And Loose Parts,” *Journal Of Childhood Studies*, March 17, 2018, hlm. 53–60, <https://doi.org/10.18357/jcs.v42i4.18103>.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian, yang mana laporan akan menjadi kredibel, sehingga perlu adanya sistematika pembahasan yang jelas. Maka penelitian ini menggunakan sistematika sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal terdapat: Halaman Sampul Depan, Halaman Judul, Halaman Persetujuan, Halaman Pengesahan, Surat Pernyataan Keaslian Tulisan, Persembahan, Moto, Prakata, Daftar Bagan, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Lampiran, Abstrak, dan Daftar Isi berisi tentang uraian singkat yang dibahas dalam skripsi.

2. Bagian Utama

Pada bagian utama terdiri dari:

a. Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini peneliti menjabarkan tentang Konteks Penelitian, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penegasan Istilah, serta Sistematika Pembahasan.

b. Bab II : Kajian Pustaka

Bab ini memaparkan pembahasan dari beberapa deskripsi teoritis tentang objek/masalah yang diteliti, Penelitian Terdahulu dan Paradigma Penelitian.

c. Bab III : Metode Penelitian

Pada bab ini peneliti menjabarkan tentang metode penelitian yang meliputi Pendekatan dan Jenis Penelitian, Kehadiran Peneliti, Lokasi Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, Pengecekan Keabsahan Data, dan Prosedur Penelitian.

d. Bab IV : Hasil Penelitian

Bab IV ini berupa laporan hasil di lapangan yang membahas Deskripsi dan Analisis Data serta Temuan Penelitian.

e. Bab V : Pembahasan Penelitian

Pada bab ini peneliti membahas tentang perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, serta assesmen perkembangan anak dalam kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek dan media *loose parts*.

f. Bab VI : Penutup

Pada bab ini peneliti membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir memuat uraian daftar rujukan yang merupakan daftar buku atau sumber lain yang menjadi referensi oleh peneliti. Selain itu, diberikan juga lampiran-lampiran yang memuat berbagai dokumen terkait penelitian. Kemudian pada bagian yang paling akhir ditutup dengan biodata penulis atau dengan kata lain daftar riwayat hidup.