

## ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA PEMBELAJARAN KELOMPOK B DI RA ANANDA

Nabila Irsalina<sup>1)</sup>, Suhartini Nurul Azminah<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup> STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya

Emai : [nabilanomortiga@gmail.com](mailto:nabilanomortiga@gmail.com)<sup>1</sup>, [nurul.azmin55@gmail.com](mailto:nurul.azmin55@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya pembelajaran TK yang berbasis lembar kerja, dimana pembelajaran TK seharusnya dilakukan melalui kegiatan bermain dengan berbagai media seperti media *loose parts*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media *Loose Parts* pada pembelajaran kelompok B RA ANANDA, faktor pendukung dan penghambat serta respon anak dalam pembelajaran dengan media *loose part*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian wali kelas B1 dan seluruh siswa B1 berjumlah 14 anak. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi serta analisis data menggunakan tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Loose Parts* dilakukan pada tema-tema tertentu, presentase media *Loose Parts* yang tersedia sekitar 50% dari jumlah keseluruhan siswa, faktor pendukungnya yaitu antusiasme yang tinggi, tersedianya alat atau media *Loose Parts* yang edukatif, dan lingkungan yang nyaman. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu tidak semua guru dapat mengkreasikan media *loose part*, perbedaan persepsi orangtua, ada beberapa media *Loose Parts* yang tidak awet, serta jumlah perbandingan media *loose parts* dengan jumlah siswa yang kurang memadai. Respon positif anak sangat antusias dan bersemangat, percaya diri dan pantang menyerah, terjadi peningkatan kreativitas, perkembangan bahasa, dan tolong menolong, sedangkan respon negatifnya adalah beberapa anak merasa capek, menyendiri, dan ramai dengan teman.

**Kata kunci :** Media pembelajaran PAUD, *Loose Parts*, kelompok B

## LATAR BELAKANG

Penelitian ini didasari oleh beberapa kondisi yang menjadi titik masalah yang akan dibahas, diantaranya yaitu peneliti akan membahas bagaimana pemanfaatan media *Loose Parts*, faktor-faktor yang mempengaruhi dan mengetahui bagaimana respon anak saat diberi pembelajaran dengan metode *Loose Parts* yang diawali dengan mencantumkan beberapa teori yang mendasari penelitian ini. Menurut Nicholson, masyarakat dibuat percaya bahwa menghasilkan karya seni dan bangunan itu sangat sulit sehingga hanya orang dengan bakat luar biasa yang bisa mencapainya. Nicholson berpendapat bahwa tiap individu, tak terkecuali anak kecil, memiliki potensi untuk ikut serta dalam perkembangan budaya. *Loose Parts* merupakan objek tak terlindungi yang dapat dimanipulasi, dipindahkan, diatur ulang, serta diubah oleh anak-anak dengan berbagai cara. Contoh-contohnya meliputi tanah liat, balok, batu, serta benda-benda bekas. Nicholson meyakini bahwa setiap anak memiliki tingkat keterampilan berpikir ilmiah yang bervariasi sesuai dengan fase usia dan tingkat pendidikan yang mereka alami. *Loose Parts* ialah materi-materi yang tidak tertutup, dapat dipisahkan, dapat digabungkan kembali, diangkut, disatukan, disusun berjajar, dipindahkan, serta digunakan secara individual ataupun dikombinasikan dengan materi lain. Materi ini bisa berupa bahan alami atau buatan, dan saat anak-anak bermain dengan *Loose Parts*, mereka dapat mengelola materi sesuai keinginan mereka. Mereka bisa menggabungkan berbagai macam permainan dari materi sejenis atau menambahkan materi yang berbeda secara bebas dan terbuka (Yulianti, 2020).

Pendidikan di abad ke-21 mengangkat topik *Loose Parts* sebagai bahan perbincangan dalam konteks anak usia dini. Baru-baru ini, perhatian yang mendalam tercurah pada *Loose Parts* oleh Daly dan Beloglovsky (2015) dalam pengamatan terhadap aktivitas bermain anak-anak. Pendidik ini mengimajinasikan suatu situasi di lingkungan anak usia dini, di mana *Loose Parts* dimanfaatkan sebagai sumber daya guna meningkatkan ketrampilan anak-anak dalam berpikir, berkreasi, berinteraksi, dan menjalani petualangan. Konsep ini muncul dari pandangan Daly dan Beloglovsky (2015), yang menyatakan bahwa penggunaan *Loose Parts* menambah dimensi perkembangan anak, seperti kemampuan fisik, sosial emosional, bahasa, seni, dan kognitif. *Loose Parts* memberikan kebebasan yang besar, sehingga anak-anak dapat mengaplikasikannya sesuai keinginan mereka (Daly & Beloglovsky, 2015, hal. 13). Menurut Sally Haughey, pencetus *Fairy Dust Teaching*, dalam Yulianti Anak dapat belajar dengan *Loose Parts* karena memiliki berbagai tekstur dan bentuk dari bahan alam atau buatan manusia yang mudah digunakan serta dapat ditemukan di sekitar lingkungan rumah. Bahan-bahan alami seperti tanah, batu, batu bata, kerikil, kerang, pasir, ranting, daun, bunga, dan biji-bijian dapat dianggap sebagai *Loose Parts*. Plastik juga termasuk, seperti plastik botol, tutup botol, sedotan, ember plastik, bungkus makanan, gulungan kardus tisu, karton, serta styrofoam yang merupakan bahan bekas kemasan. Beragam bahan ini bisa digunakan secara mandiri atau dikombinasikan dengan bahan lainnya oleh anak-anak. Dengan imajinasi mereka, anak-anak bisa menciptakan tempat atau aktivitas yang menarik menggunakan beragam bahan yang ada.

*Loose Parts* merupakan materi yang berperan dalam pengembangan intelektual, karena mendorong anak-anak untuk merenungkan mengenai bagaimana benda tersebut dapat dimanfaatkan. Bahan-bahan ini memiliki nilai intrinsik serta potensi untuk diubah bentuknya melalui beragam cara sehingga menghasilkan kreasi dan penemuan baru, yang pada gilirannya merangsang daya kreativitas dan khayalan. Dari penggunaan material tersebut, anak-anak dapat menemukan berbagai hal baru yang kemudian berfungsi sebagai sumber inspirasi bagi mereka untuk memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam. Selanjutnya, fasilitasi dengan berbagai jenis bahan yang dapat dimanfaatkan akan mendorong terciptanya karya-karya beragam yang berasal dari imajinasi anak-anak.

Aturan mengenai *Loose Parts* sebaiknya meliputi hal-hal berikut: 1) Tidak memiliki tujuan penggunaan yang kaku, dan pendamping harus mendukung anak-anak ketika mereka memilih untuk mengubah bentuk atau memanfaatkannya, 2) Harus mudah dijangkau secara fisik dan disimpan di lokasi yang dapat dengan mudah ditemukan oleh anak-anak tanpa perlu bertanya kepada orang dewasa. Anak-anak perlu menyadari bahwa mereka bebas menggunakan *Loose Parts* ini kapan saja sesuai keinginan mereka, 3) Secara berkala harus diperbarui, diubah, dan ditambahkan. Lingkungan yang mencakup *Loose Parts* jauh lebih merangsang dan berpengaruh daripada permainan yang monoton. Oleh karena itu, lingkungan bermain perlu memberikan dukungan bagi permainan imajinatif dengan menyediakan *Loose Parts*, karena hal ini memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan ide-ide mereka sendiri dan menjelajahi dunia dengan lebih bebas. Guru bisa menggunakan media pembelajaran yang berasal dari lingkungan tersebut untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir konkret anak, terutama melalui kegiatan dan eksplorasi (Extension, 2019). Menurut ahli psikososial Erickson, anak usia tiga hingga lima tahun seharusnya menghabiskan banyak waktu untuk menjelajah, dalam fase yang disebut inisiatif versus rasa bersalah. Pada periode ini, anak mulai mengambil peran dalam permainan dan interaksi sosial. Kemampuan anak untuk melewati tahap ini akan membentuk kepemimpinan dan inisiatifnya di masa depan. Sebaliknya, jika anak gagal melewati fase ini, dampak negatif bisa muncul (Cherry, 2021). Salah satu cara memanfaatkan media pembelajaran dari lingkungan sekitar adalah melalui penggunaan media *Looseparts*.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berusaha untuk mendukung pertumbuhan dan kemajuan anak usia dini agar mereka siap untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan berikutnya. Fokus utama pendidikan anak usia dini adalah pada proses pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk perkembangan fisik motorik, kognitif, dan bahasa. Selain itu, juga penting untuk membimbing mereka dalam hal nilai-nilai agama dan moral, kemampuan sosial-emosional, dan pengembangan seni (Permendikbud, 2014). Pada tahap ini, keenam aspek perkembangan yang berbeda dapat diaktifkan melalui berbagai rangsangan. Rangsangan tersebut bisa diberikan melalui aktivitas yang menghibur dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Menurut Novan Ardy Wiyani & Barnawi (2012:88) berpendapat

bahwa pengajaran untuk anak usia dini disesuaikan dengan usia mereka. Ini berarti metode pengajaran harus menarik menggunakan media yang sesuai dengan anak usia dini, dan harus disesuaikan dengan sifat dan prinsip pengajaran pada kelompok usia tersebut. Ciri-ciri pembelajaran anak usia dini mempunyai beberapa sifat khusus, yang antara lain meliputi: 1) proses pembelajaran anak dilakukan melalui aktivitas bermain, 2) anak-anak belajar dengan mengembangkan pengetahuan melalui tindakan, 3) pendekatan ilmiah menjadi dasar dalam metode pembelajaran, 4) pembelajaran yang optimal bagi anak-anak terjadi apabila materi yang dipelajari memperhitungkan keseluruhan aspek perkembangan, memiliki makna yang jelas, menarik, dan praktis dalam penggunaannya (Novan Ardy Wiyani & Barnawi (2012:89)).

Pembelajaran yang ada di PAUD harus disesuaikan dengan prinsip pembelajaran untuk anak usia dini. Masih banyak pendidik Indonesia yang kurang memperhatikan media pembelajaran yang sesuai. Akibatnya banyak yang hanya menggunakan lembar kerja tanpa disertai media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar anak. Seperti pada sekolah yang saat ini penulis gunakan sebagai objek penelitian. Penggunaan media pembelajaran di RA ANANDA SURABAYA ini memang sudah diterapkan, namun tidak digunakan di setiap pembelajaran berlangsung. Hanya saat kegiatan tertentu dan beberapa kelas saja. Tidak semua guru kelas menggunakan media pembelajaran. Padahal media tersebut sudah disediakan dari sekolah, namun tidak bisa digunakan setiap hari karena jumlah media yang terbatas. Hal ini tentu akan menjadi koreksi tersendiri bagi guru karena anak lebih cepat merasa bosan dan terkesan tidak memperhatikan guru dikelas sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Penggunaan media di RA ANANDA SURABAYA sudah mulai digunakan dalam pembelajaran namun hanya saat pembelajaran inti saja. Maka dari itu, Penelitian ini dimaksudkan untuk menggali lebih dalam terkait bagaimana pemanfaatan media *Loose Parts* dalam pembelajaran inti kelompok B di RA ANANDA SURABAYA, mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi pemanfaatan media *loose part*, dan respon anak saat diberikan pembelajaran dengan media *loose parts*.

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan maksud serta hasil yang diharapkan, studi ini termasuk ke dalam klasifikasi penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini direncanakan dan dilaksanakan di RA ANANDA SURABAYA dengan tujuan memastikan nilai-nilai dari satu atau lebih variabel tanpa membandingkannya atau menghubungkannya dengan variabel lain. Dalam rangkaian penelitian kualitatif, objek penelitian merujuk kepada individu yang menjadi informan atau entitas yang memberikan data kepada peneliti mengenai aspek yang diperlukan terkait studi yang dilaksanakan. Dalam konteks ini, fokus penelitian tertuju pada seluruh murid yang termasuk dalam kelompok B sejumlah 14 orang di lembaga pendidikan RA ANANDA SURABAYA, termasuk juga kepala sekolah sebagai satu pihak dan seorang guru yang berfungsi sebagai wali kelas sebagai pihak lainnya. Penelitian ini dilakukan di RA ANANDA Surabaya terletak di JL.

Manukan Lor 4G no 9, Kecamatan Tandes, Kelurahan Banjar Sugihan, Kota Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali informasi tentang bagaimana pemanfaatan media pembelajaran *Loose Parts* yang telah diterapkan dalam lingkungan tersebut.

Metode pengumpulan data pada penelitian deskriptif kualitatif melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi (Basrowi dan suwandi 2008) Data yang diperlukan dalam observasi diantaranya yaitu observasi lingkungan belajar RA ANANDA yang dapat dijabarkan sebagai berikut : 1) Menciptakan lingkungan yang nyaman dan aman, 2) Materi pembelajaran relevan dan mudah dipahami, 3) Melibatkan semua indera, otak kanan, dan otak kiri , 4) Menantang otak untuk bereksplorasi sebanyak mungkin, 5) Penggabungan semua bahan yang dipelajari, 6) Pembelajaran bersifat sosial , 7) Pembelajaran mengakomodir ragam kecerdasan yang dimiliki anak.

Observasi selanjutnya akan digali informasi bagaimana penerapan media untuk anak usia dini yang dapat dijabarkan sebagai berikut : (1) pengenalan media pada anak usia dini, (2) pemanfaatan media pada pembelajaran, (3) respon saat diberi pembelajaran dengan media *loose Parts* . Teknik pengumpulan data melalui wawancara untuk memahami situasi sebenarnya dari narasumber mengenai penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran kelompok B RA Ananda. Informasi yang diperlukan meliputi : 1) perencanaan : Analisis persiapan kebutuhan dengan memilih media *Loose Parts* dalam pembelajaran, 2) Pelaksanaan yaitu pemanfaatan media *Loose Parts* pada pembelajaran kelompok B di RA ANANDA SURABAYA., 3) Faktor-faktor yang mencegah dan mendukung dalam pemanfaatan media *Loose Parts*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, langkah awal yang dilakukan oleh guru adalah menyiapkan alat bantu pembelajaran atau materi yang akan diberikan kepada murid. Contohnya seperti balok-balok, biji-bijian, manik-manik, dan sebagainya. Pada tahap permulaan ini, guru pertama-tama menjelaskan tema dan subtemanya kepada murid. Selanjutnya, guru mengundang murid untuk berdiskusi dan menggali pengetahuan awal mereka tentang topik yang dibicarakan. Setelah itu, guru membuat sebuah contoh bangunan menggunakan balok-balok tersebut. Hal ini bertujuan untuk membangun dasar pengetahuan awal anak-anak dan memicu minat mereka dalam proses pembelajaran. Sebagai langkah persiapan sebelum memanfaatkan alat bantu *Loose Parts* , guru melakukan perencanaan pembelajaran terlebih dahulu. Rincian langkah-langkahnya diuraikan dalam hasil wawancara yaitu dalam aktivitas sehari-hari, Guru mempersiapkan perlengkapan, materi, dan sarana untuk mengajar anak-anak mulai dari langkah-langkah awal, inti pembelajaran, hingga *recalling* di akhir, hal itu dilakukan pada pagi hari nya atau bahkan hari sebelumnya. Ketika kegiatan tersebut berlangsung, guru juga sering secara tiba-tiba menghadirkan gagasan-gagasan kreatif secara pribadi guna memperkaya RPPH yang telah disusun, dengan

memberikan permainan serta metode pembelajaran yang menarik dan penuh kesenangan bagi para murid.

Dalam keseharian, sebelum memulai proses pembelajaran dalam RPPH, guru memulai pagi dengan mengadakan ice breaking terlebih dahulu. Tidak hanya itu, guru juga menyelipkan beberapa lelucon kecil yang bisa membangkitkan semangat anak-anak melalui permainan fisik yang juga mengandung nilai-nilai pembelajaran. Hal ini membuat anak-anak tetap merasa senang dan ceria saat sedang belajar. Sebelum proses belajar mengajar dimulai di RA ANANDA, persiapan dilakukan dengan menyiapkan materi pembelajaran sesuai dengan tema yang telah dijabarkan dalam RPPH. Selain itu, persiapan juga melibatkan pengadaan alat, bahan, dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan persiapan ini terkadang diselesaikan sehari sebelumnya atau pada pagi hari sebelum anak-anak tiba di sekolah, tergantung pada kompleksitas media pembelajaran yang akan digunakan di lingkungan sekolah ini.

Penggunaan pembelajaran dengan konsep *Loose* karena media *Loose Parts* menjadikan anak dapat mengeksplorasi pengetahuannya sendiri dan mengembangkan ide-ide kreatifnya dalam membuat hasil karya yang baru. Kepala sekolah menyampaikan bahwa penggunaan media *Loose Parts* juga memberikan banyak pengaruh positif pada anak di RA ANANDA. Pembelajaran dengan konsep *Loose Parts* yang digunakan pada RA ANANDA ternyata belum sepenuhnya diterapkan. Hanya dilakukan pada kegiatan inti saja, baik dikelompok A maupun kelompok B. Pada pelaksanaannya pun juga tidak konsisten setiap hari menggunakan pembelajaran dengan konsep *Loose Parts* karena media pembelajaran yang masih berjumlah 50% dari jumlah siswa keseluruhan di RA ANANDA. Jumlah media pembelajaran di RA ANANDA yang terbilang kurang mencukupi untuk semua siswa nya, tidak mengurangi semangat bagi kepala sekolah untuk memberikan peluang bagi guru yang membutuhkan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai tema di hari itu. Adanya permintaan tersebut, kepala sekolah segera membeli media pembelajaran konsep *Loose Parts* . Namun tetap diperhatikan harga nya yang tidak terlalu mahal. Seperti bahan ajar yang dibeli yaitu berupa bahan alam seperti sayur-sayuran yang pada hari itu digunakan untuk meronce.

Pemanfaatan media *Loose Parts* di sekolah ini ternyata tidak banyak variasi benda yang digunakan, diantaranya yaitu balok, bahan alam, plastisin, tutup botol, manik-manik saja. Dikarenakan jumlah media yang terbatas dan menerapkan tuntutan sekolah dasar bahwa anak harus sudah bisa calistung (membaca, menulis, berhitung) jadi dalam penggunaan media *Loose Parts* tidak dilakukan konsisten setiap hari. (CW 01-01) Dari hasil wawancara juga diperoleh hasil bahwa pemanfaatan media *Loose Parts* hanya di gunakan pada tema-tema tertentu saja. media *Loose Parts* disini, kebanyakan hanya masuk di tema-tema tertentu saja, karena selain susah dalam menyesuaikan tema dan media seperti apa yang digunakan, juga dipengaruhi oleh adanya keterbatasan media yang sekolah miliki.”

Pembelajaran dengan media *Loose Parts* yang walaupun tidak digunakan secara konsisten namun konsep pembelajaran di sekolah ini sudah disesuaikan dengan konsep belajar sambil bermain, maka setiap pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas, selalu

diselipkan kegiatan yang dapat membuat anak menikmati setiap proses belajarnya dengan senang hati.

Berdasarkan hasil observasi mengenai pemanfaatan media *Loose Parts* dalam pembelajaran inti kelompok B usia 5-6 tahun di RA ANANDA dilakukan menggunakan media yang beragam, namun lebih sering menggunakan balok kayu, barang bekas berupa tutup botol plastik dan plastisin karena menyenangkan dan menggunakan contoh gambar atau bentuk sesuai arahan guru dan anak di ijinakan mengeksplorasi dengan menggunakan bentuk lain apabila menginginkannya. Berdasarkan data yang terkumpul dari wawancara, pengamatan, dan dokumentasi mengenai pemanfaatan media *Loose Parts* dalam pembelajaran inti di kelompok B usia 5-6 tahun di RA ANANDA, pembelajaran dimulai dengan kegiatan awal yang melibatkan aktivitas fisik. Aktivitas ini diwujudkan dalam bentuk permainan yang menghibur dan menantang anak-anak. Kegiatan tersebut mencakup hampir semua aspek perkembangan anak, dan mendorong interaksi dan komunikasi antara sesama anak serta dengan guru. Guru akan membimbing dan memfasilitasi anak-anak untuk membuat aturan sebelum mulai bermain. Misalnya, anak-anak hanya diperbolehkan mengambil media *Loose Parts* secara bergantian, tidak boleh berebutan. Jika terjadi berebutan, maka pengambilan bahan akan dihentikan. Dengan aturan yang telah disusun dan disepakati bersama, anak-anak patuh mengikutinya karena mereka semua ingin memanfaatkan media *Loose Parts* tersebut untuk keperluan pembelajaran. Tak hanya itu, selama proses observasi, tampak bahwa anak-anak sangat bersemangat dan penuh antusias dalam menjalankan aktivitas eksplorasi terhadap berbagai objek di sekitar mereka saat melibatkan media *Loose Parts* dalam proses pembelajaran.

Pemahaman anak terkait cara memanfaatkan media *Loose Parts* merupakan tugas ekstra bagi guru kelas karena pemahaman anak adalah hal yang sangat penting agar saat melakukan pembelajaran, dapat berjalan efektif dan lancar. Maka diperlukan trik khusus yang digunakan guru kelas dalam menyampaikan cara memanfaatkan media pembelajaran salah satunya dengan menunjukkan media tepat didepan matanya, dan mengulangi setiap kalimat tentang cara penggunaan media sebanyak 2-3 kali kepada anak yang kurang fokus. Tentu di sertai dengan ekspresi yang menyenangkan agar anak tidak merasa takut dan tertekan.

Media *Loose Parts* yang digunakan salah satunya adalah balok, yang mana dalam pemanfaatannya, guru kelas memiliki cara sebelum mengajak anak untuk bermain melalui penyusunan balok yang beraneka bentuk, guru kelas yaitu guru memberikan apersepsi terlebih dahulu dalam penyusunan balok dengan tema kebun binatang, lalu anak dibentuk menjadi 3 kelompok yang berisikan 5 anak dan dibagi tugas oleh guru, ada yang menjadi pengambil balok, penyusunan balok dan bagian merapikan balok. diantara 3 kelompok yang paling bagus, akan mendapat reward berupa bintang dari guru. Guru di ruang kelas memulai dengan memperlihatkan gambar dan memberikan arahan lisan mengenai tugas yang harus dihasilkan sesuai dengan topik yang sedang dipelajari. Setelah itu, langkah berikutnya adalah tahap rangsangan yang bertujuan untuk memberi pemahaman bagi para siswa agar dapat menunjukkan bakat kreatif mereka. Hal ini terungkap melalui wawancara dengan guru, guru kelas B1, yang menjelaskan bahwa pendahuluan tersebut perlu disesuaikan dengan materi

yang akan dibahas. Dengan demikian, berdasarkan topik dan subtopik yang ada, konsep tersebut diperluas dan dirumuskan menjadi pertanyaan atau ajakan untuk menghasilkan sesuatu.

Kegiatan pembelajaran dengan metode *Loose Parts* disekolah ini melibatkan seluruh panca indera anak. Kegiatan yang dilakukan sebisa mungkin selalu melibatkan kelima indera, yaitu pendengaran, penglihatan, kemampuan berbicara anak, fisik motorik anak, baik motorik halus atau motorik kasar. Media yang diberikan juga bersifat menantang otak menyebabkan anak memiliki imajinasi dan eksplorasi dalam memahami bentuk serta mengelolanya sehingga melatih kinerja otak kanan dan kiri, seperti saat membuat kebun binatang, hasil akhirnya nanti dapat berkembang sesuai yang diinginkan anak dan materi pembelajaran yang diberikan menggunakan berbagai metode sehingga anak lebih tertantang untuk mempelajari hal-hal baru setiap harinya.

Guru memberi peluang luas kepada murid-murid untuk mengungkapkan khayalan mereka dan mengekspresikannya melalui berbagai objek yang mereka buat. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas, penulis menyimpulkan bahwa dalam proses belajar maupun bermain, anak-anak sebenarnya diajak untuk berkhayal mulai dari eksplorasi hingga tahap kreatif. Mereka diajak untuk membayangkan dan mewujudkan imajinasi mereka dalam bentuk kreasi. Observasi juga mengungkapkan semangat anak-anak dalam mengekspresikan dan mewujudkan imajinasi mereka dalam bentuk karya. Menciptakan suasana yang nyaman di lingkungan sekolah dalam proses pembelajaran diperoleh dengan mengajarkan anak-anak untuk senantiasa mengemban tanggung jawab terhadap aktivitas yang mereka lakukan, serta mengampanyekan pentingnya menjaga kebersihan dan kerapian.

Dengan demikian, ruang kelas tetap terjaga kerapian, kebersihan, teratur, serta memberikan rasa aman dan kenyamanan. Tambahan pula, para pengajar juga berperan dalam menciptakan lingkungan yang memberi rasa aman bagi anak-anak, dengan menghadirkan kegiatan-kegiatan yang menghibur. Apabila hati anak penuh sukacita, maka perasaan aman dan nyaman juga akan mereka alami ketika terlibat dalam proses belajar.

Hasil wawancara dengan wali kelas B1, mengungkapkan bahwa setelah anak-anak menyelesaikan tugas membersihkan dan menyimpan semua alat pembelajaran ke tempat asalnya, guru mengajak mereka untuk beristirahat dan makan terlebih dahulu. Setelah waktu istirahat berakhir, proses pembelajaran dilanjutkan oleh guru. Namun, kali ini tidak lagi menggunakan alat pembelajaran "*Loose Parts*," melainkan berganti menggunakan lembar kerja. Hal ini bertujuan untuk memantapkan persiapan anak sebelum memasuki tingkat SD.

Kegiatan pembelajaran untuk memantapkan kesiapan masuk SD ini menjadi langkah akhir setelah tiga kelompok aktivitas dilakukan di RA ANANDA. Setelah tahapan tersebut, guru memberi kesempatan kepada setiap anak untuk berbagi tentang perasaan mereka setelah menyelesaikan aktivitas pada hari tersebut secara bergantian. Dalam metode *Loose Parts* yang diterapkan di RA ANANDA, ternyata kreativitas anak-anak dalam kelompok B dapat terasah dengan baik. Ini terlihat dari hasil observasi pada tema "Binatang dan Tanaman", yang dilengkapi dengan kegiatan bina kreativitas. Kegiatan tersebut lebih fokus pada penggunaan bahan-bahan *Loose Parts* dalam prosesnya, berbeda dengan metode pembelajaran

konvensional yang sering melibatkan lembar kerja.

Anak-anak memiliki peluang yang luas untuk menjelajahi, mengamati, dan memahami berbagai elemen yang sudah disediakan. Dari pengamatan yang dilakukan, peneliti juga menyimpulkan bahwa anak-anak dapat lebih mudah mengenal lingkungan sekitar mereka melalui kegiatan eksplorasi ini.

Pelaksanaan pembelajaran dengan konsep ini sebenarnya akan menjadikan anak untuk fokus dan saling gotong royong. Materi pembelajaran yang diterapkan oleh RA ANANDA ini merupakan kombinasi dari dasar pembelajaran untuk anak usia dini dan dari pembelajaran yang diambil berdasarkan pengalaman secara langsung oleh anak. Seperti saat melakukan pembelajaran tema tanaman dengan sub tema memelihara lingkungan rumah. Ditemukan pengalaman-pengalaman dari anak tentang bagaimana mereka menjaga lingkungan rumah dengan baik bersama seluruh penghuni rumah. Maka dari situlah guru kelas akan membangun pembelajaran baru dari pengalaman tersebut. Anak akan dikenalkan bahwa selain menjaga lingkungan rumah, kita harus menjaga tanaman yang ada di rumah dan memanfaatkan benda-benda disekitar lingkungan rumah dengan baik .

Dari hasil observasi lapangan yang dilakuka, ternyata penerapan media *Loose Parts* memiliki dampak positif terhadap perkembangan kreativitas kelompok B di RA ANANDA, meskipun peningkatannya tidak signifikan karena penggunaan media ini tidak konsisten setiap harinya. Hal ini terlihat melalui cara mereka melalui semua langkah penggunaan media *Loose Parts* , baik dari perspektif anak-anak maupun peran guru. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mereka mengeksplorasi berbagai komponen yang ada di sekitar mereka selama aktivitas pembelajaran yang melibatkan media *Loose Parts*. Beliau menyampaikan bahwa dalam fase eksplorasi, anak-anak menunjukkan semangat dan antusiasme yang tinggi dalam menjelajahi objek atau elemen-elemen yang telah disediakan. Mereka mengobservasi dan mempelajari elemen-elemen tersebut secara mandiri, lalu mengambil keputusan mengenai elemen mana yang akan mereka manfaatkan dan bagaimana cara memanfaatkannya. Hasil akhir atau karya anak diciptakan dengan memberikan kesempatan kepada anak-anak selama tahap kreatif untuk mewujudkan ide atau membuat sesuatu sesuai dengan imajinasi mereka. Hal ini dapat diungkapkan secara bebas melalui proses pembelajaran yang menggunakan konsep *Loose Parts* . Ini disebabkan oleh fakta bahwa *Loose Parts*, sebagai media, memberikan peluang yang beragam bagi anak-anak untuk bereksperimen. Anak-anak dengan antusias menjalani percobaan-pencobaan dengan menggunakan berbagai komponen yang tersedia bagi mereka. Selain itu, melalui observasi, peneliti menyaksikan bagaimana anak-anak dapat menghubungkan sebab-akibat dalam lingkungan bermain mereka, serta alasan di balik pemilihan komponen-komponen tertentu dan tujuan di balik pemilihan tersebut.

Pernyataan tersebut senada dengan teori Rahmawati, Yeni dan Kurniati, Euis (2010), yang menjelaskan bahwa esensi dari eksperimen adalah bagaimana anak-anak dapat memahami proses atau langkah-langkah terjadinya suatu peristiwa, mengapa suatu hal dapat terjadi, dan cara mereka menemukan solusi untuk mengatasi tantangan yang ada. Pada akhirnya, melalui kegiatan semacam itu, anak-anak mampu menciptakan sesuatu yang bernilai

dan bermanfaat. Salah satunya adalah kekurangan jenis dan jumlah media *Loose Parts* yang tersedia. Namun, di sisi lain, ada faktor-faktor yang memberikan dukungan. Salah satunya adalah tanggapan positif dari kepala sekolah terhadap permintaan guru untuk membeli bahan-bahan tertentu yang dibutuhkan dalam pembelajaran dengan pendekatan *Loose Parts*. Kepala sekolah merespons dengan baik dan memberikan izin secara langsung untuk pembelian bahan-bahan tersebut. Meskipun demikian, tetap diperhatikan agar harga bahan tidak terlalu mahal.

Respon yang muncul saat memasuki pemanfaatan media *Loose Parts* pada pembelajaran inti di RA ANANDA yaitu saat guru memberikan contoh bentuk atau cara menyusun media *Loose Parts* anak memperhatikan guru dengan seksama. Lalu guru memberikan kebebasan bereksplorasi dalam membentuk media dengan tema yang diajarkan pada hari tersebut. Beberapa respon yang ditunjukkan oleh mereka banyak macamnya. Terlebih ketika guru sudah menyiapkan berbagai invitasi dan provokasi terkait yang membuat anak menjadi lebih tertarik dan terarah dalam melakukan kegiatan eksperimen. Hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas B1 yang mengatakan bahwa sebelum anak bereksperimen, guru melakukan ekspansi dengan menyiapkan invitasi dan provokasi untuk kegiatan main anak.

## **SIMPULAN**

Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *loose parts* belum dilakukan secara konsisten di setiap pembelajaran berlangsung, Pemanfaatan dilakukan di beberapa tema saja seperti tema binatang, tumbuhan dan alam semesta. Presentase jumlah media *loose parts* yang tersedia sekitar 50% dari jumlah keseluruhan siswa di RA ANANDA dengan media yang ada diantaranya balok, manik-manik, plastisin, dan pasir. Media lain seperti bahan alam, biasanya akan disediakan sehari sebelum pembelajaran berlangsung dan dimasukkan ke dalam kulkas untuk menghindari kerusakan media tersebut. Respon positif anak ketika diberi pembelajaran dengan media *Loose Parts* terpantau sangat antusias dan bersemangat untuk mengeksplor kegiatan yang akan dilakukan di hari tersebut, percaya diri dan pantang menyerah, terjadi peningkatan kreativitas, perkembangan bahasa, dan sosila seperti tolong menolong.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ardy Wiyani, Novan dan Barnawi. 2012. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Basrowi dan suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta halaman 209
- Bogunovich, T. I. G. J., & Rosengarten, S. L. G. T. 2019. *Definitions of Loose Parts in Early Childhood Outdoor Classrooms : A Scoping Review* Carla Gull Jessica Bogunovich Suzanne Levenson Goldstein Tricia Rosengarten. 6(3), 37–52.

- Cerry, K. 2021. *Erik Erikson's Stages of Psychosocial Development*, Retrieved from Verywellmind: <https://www.verywellmind.com/erik-eriksons-stages-of-psychosocial-development-2795740>
- Daly, Lisa & Beloglovskyn 2015. *Loose Parts: Inspiring play in young children (Vol.1)*. Yorkton: Redleaf Press.
- Dewi, Kurnia. 2017. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Islam Anak usia Dini*, Vol. 1, No. 1.
- Extension, P. 2019. Retrieved from *Loose Parts: What Does this mean?* : <https://extension.psu.edu/proms/betterkidcare/early-care/tip-pages/all/loose-parts-what-does-this-mean>
- Ika. 2019. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Maulida, S. (2020). Pengaruh permainan tradisional bakiak terhadap kemampuan sosial anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 50-59.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, cetakan ke 36, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Permendikbud. 2014. Peremendikbud no 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Retrieved from PAUD JATENG: <https://www.paud.id/download-permendikbud-137-tahun-2014-standar-paud/>
- Sugiyono. 2016. *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sumarseh, Delfi Eliza. 2022. Penerapan Media Pembelajaran Berbahan *Loose Parts* Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini", Vol. 5 No. 1.
- Suyono dan Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wijaya, I. P., Kurniawati, E., Iswantiningtyas, V., & Dwiyantri, L. 2020. Workshop Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis *Loose Parts* s. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol.1 No.2
- Yanti, Srinah. "Pemanfaatan *Loose Parts* Pada Pendidikan Anak Usia Dini". *JKG: Jurnal Guru Kita*, Vol.6, no.3 , Juni 2022
- Yuliati Siantajani. 2020. *Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara
- Yus, Anita. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.