

## **Analisis Penggunaan Media Belajar *Loose Part* untuk Optimalisasi Perkembangan Anak di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini**

### **Analysis of the Use of Loose Part Learning Media for Optimizing Child Development in Early Childhood Education Institutions**

Yuniarta Syarifatul Umami<sup>1</sup>, Mutia Afnida<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, yuniarta.syaumi@unej.ac.id

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, mutiaafnida@fip.unp.ac.id

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji literatur tentang penggunaan media belajar *loose part* dan memberikan rekomendasi kegiatan yang relevan untuk optimalisasi perkembangan anak usia dini. Metodologi penelitian yang digunakan adalah kualitatif jenis deskriptif dengan menggunakan analisis Miles and Huberman. Artikel yang dikaji merupakan artikel yang telah ditelusuri pada database pencarian google scholar menggunakan 3 kata kunci (media belajar, *loose part*, pendidikan anak usia dini) dan di seleksi berdasarkan: 1) Tahun publikasi artikel (2021-2023); 2) Publikasi artikel berasal dari jurnal nasional terakreditasi, 3) Subjek penelitian adalah Anak usia dini di satuan lembaga PAUD yang fokus pada jenjang Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-kanak (TK). Hasil reduksi artikel sejumlah 20 dari 772 artikel digunakan untuk bahan kajian. Hasil kajian mengacu pada enam pertanyaan penelitian, menemukan bahwa: 1) Metodologi yang digunakan umumnya menggunakan metodologi penelitian kualitatif jenis deskriptif; 2) Subjek penelitian umumnya membahas anak usia 5-6 tahun; 3) Aspek perkembangan yang seringkali dikaitkan yakni tentang aspek seni dan kreatifitas; 4) Komponen *loose part* yang sering digunakan yakni bahan alam, kayu dan bambu, plastik, dan bekas kemasan.; 5) Secara keseluruhan, belum ada yang menyebutkan secara detail terkait penggunaan invitasi *loose part*; 6) Permasalahan yang sering ditemukan umumnya karena keterbatasan pengetahuan guru terkait pengelolaan media pembelajaran *loose part* yang tepat di PAUD. Rekomendasi kegiatan yang dapat diberikan yakni perlu adanya penataan invitasi dalam implementasi kegiatan untuk mengasah berbagai aspek perkembangan anak; penggunaan komponen *loose part* bisa lebih beragam digunakan agar lebih variatif; guru dapat meningkatkan kecakapan mengelola pembelajaran dengan mengikuti workshop.

**Kata Kunci:** *media belajar, loose part, pendidikan anak usia dini*

#### **ABSTRACT**

*This study aims to review the literature on the use of loose part learning media and provide recommendations for activities that are relevant for optimizing early childhood development. The research methodology used is qualitative descriptive type using Miles and Huberman analysis. The articles reviewed are articles that have been searched on the Google Scholar search database using 3 keywords (learning media, loose parts, early childhood education) and selected based on: 1) Year of article publication (2021-2023); 2) Article publications come from accredited national journals, 3) Research subjects are early childhood in PAUD institutions that focus on the Playgroup (KB) and Kindergarten (TK) levels. The results of article reduction in the number of 20 of 772 articles were used for study material. The results of the study referred to six research questions, finding that: 1) The methodology used generally uses a descriptive qualitative research methodology; 2) Research subjects generally discuss children aged 5-6 years; 3) Aspects of development that are often linked are aspects of art and creativity; 4) Loose part components that are often used are natural materials, wood and bamboo, plastic, and used packaging; 5) Overall, no one has stated in detail regarding the use of loose*

*part invitations; 6) The problems that are often found are generally due to the limited knowledge of teachers regarding the proper management of loose part learning media in PAUD. Recommendations for activities that can be given are the need for organizing invitations in the implementation of activities to hone various aspects of child development; the use of loose part components can be more diverse to be used to make it more varied; teachers can improve skills in managing learning by attending workshops.*

**Keywords** : *learning media, loose part, early childhood education*

## PENDAHULUAN

Indonesia menjadi salah satu negara yang tidak luput dari transformasi pendidikan yang dipicu oleh era konsep baru Society 5.0. Era ini menuntut masyarakat Indonesia untuk memiliki kemampuan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*), baik untuk pengembangan kemampuan orang dewasa bahkan untuk anak sejak usia dini. Membentuk individu yang mampu berpikir kritis tidaklah semudah membalikkan telapak tangan. Hal ini memerlukan proses pembentukan yang berkesinambungan, terus menerus, konsisten, yang disertai dengan dukungan lingkungan. Karena proses yang tidak mudah, maka menumbuhkan keterampilan berpikir kritis haruslah dimulai sejak anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini sebagai fondasi pemberian rangsangan awal Pendidikan kepada anak berperan penting dalam menyokong keberhasilan kemampuan HOTS. HOTS sendiri didefinisikan sebagai proses transfer permasalahan, kemudian masalah tersebut diolah dan dicari solusinya menggunakan cara berpikir kritis tingkat tinggi (Brookhart, 2010). Bagi anak usia dini, HOTS berperan dalam menyiapkan anak untuk bisa memiliki keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, problem solving dan membuat keputusan. Sebagaimana gaya belajar anak usia dini yakni belajar seraya bermain, maka penting untuk menerapkan pembelajaran kepada anak dengan berbagai media pembelajaran yang menarik.

Media Belajar adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik maupun pengajar kepada peserta didik sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media belajar merupakan unsur yang sangat penting bagi anak usia dini dalam menunjang efektifitas kegiatan pembelajaran. Penggunaan media belajar yang sesuai, dapat mengoptimalkan perkembangan anak. Salah satu media belajar anak yang mudah di dapat dan diaplikasikan adalah media belajar *Loose Part*.

*Loose part* dikembangkan pertama kalinya pada tahun 1971 oleh Nicolshon dengan tujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak mengekspresikan kreativitasnya dengan menggunakan komponen bahan yang mudah didapat, dimanipulasi, diubah, dan dirakit sendiri. Selain itu, *Loose part* juga dikenal sebagai media pembelajaran pada pendekatan Regio Emilia

yang diartikan sebagai media belajar lepas-pasang dari berbagai komponen yang ada di lingkungan sekitar anak untuk membuat anak-anak memiliki kesempatan bermain yang luas sesuai dengan kebutuhan belajar mereka (Casey & Robertson, 2016). *Loose part* sendiri terdiri dari tujuh macam komponen bahan lepas pasang yang berupa komponen bahan alam, kayu dan bambu, plastik, bekas kemasan, besi dan aluminium, benang dan kain, serta kaca dan keramik.

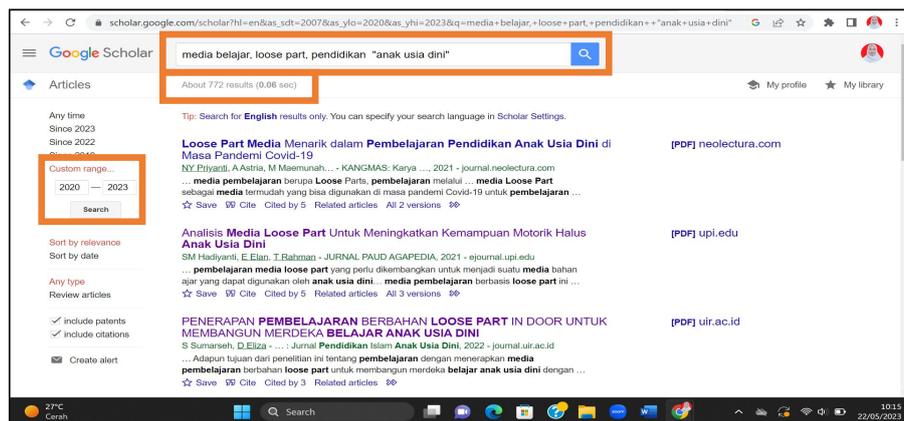
Beberapa penelitian juga semakin gencar untuk mengukur efektivitas penggunaan media belajar *loose part* bagi aspek perkembangan anak. Pasalnya, masih banyak pendidik PAUD yang belum menerapkan implementasi penggunaan media belajar *loose part* yang semestinya. Hal ini terlihat dari penelitian (Farikhah, dkk. 2022) bahwa dalam proses pengamatan penelitiannya, kegiatan pembelajaran *Loose part* dilakukan menggunakan lem. Padahal, prinsip *loose part* adalah bahan yang bisa di lepas pasang dan tidak membuat material tersebut tertempel secara permanen. Selain itu, ada pula hasil penelitian (Nurliana, Bachtiar, M.Y., & Ichsan, I. R. 2022) yang menyebutkan bahwa dalam kegiatan bermain media *loose part*, menggunakan gunting sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran. Sedangkan referensi lain menyebutkan bahwa *loose part* merupakan media main yang menggunakan bahan lepasan, tidak menggunakan gunting atau alat pemotong lainnya (Winarji, Bambang. 2020). Beberapa lembaga juga mengenal *loose part* tidak secara menyeluruh dalam penerapannya, misalkan saat kegiatan hanya menggunakan satu jenis komponen dan satu material sekaligus secara bersamaan dalam satu kegiatan, padahal menurut buku panduan penggunaan *loose part* yang disusun oleh PPPAUD dan Dikmas Jawa Barat 2020, seharusnya dalam satu kegiatan, guru dapat menyediakan berbagai komponen *loose part* dalam kegiatan pembelajaran.

Sehubungan dengan itu, dirasa perlu adanya kajian yang mengevaluasi terkait penggunaan media *loose part* untuk anak usia dini di Lembaga PAUD. Hal ini dilakukan untuk dapat mengidentifikasi permasalahan implementasi media pembelajaran *loose part* yang memungkinkan pendidik untuk dapat merevisi terkait konsep pembelajaran yang diterapkan, dan merumuskan strategi pemecahan masalah pada tahap berikutnya, sehingga penggunaan media *loose part* dapat lebih optimal sesuai dengan koridornya. Untuk mempermudah pembahasan penelitian, maka dirumuskan beberapa pertanyaan yang meliputi : 1) Metodologi penelitian apa saja yang digunakan dalam penelitian?, 2) Kategori usia anak berapa saja yang dijadikan sebagai subjek penelitian?, 3) Aspek perkembangan apa sajakah yang digunakan dalam penelitian?, 4) Komponen bahan *loose part* apa sajakah yang digunakan dalam

penelitian?, 5) Ada berapa jumlah invitasi yang dibahas dalam penelitian?, dan 6) Masalah apa yang sering ditemukan di PAUD terkait pengelolaan pembelajaran menggunakan media Loose part?. Hasil penelitian ini, selain dapat menguraikan analisis permasalahan penggunaan media belajar *loose part* untuk AUD, juga dapat memberikan rekomendasi kegiatan yang menarik sesuai dengan teori pengimplementasiannya.

## METODE

Penelitian studi literatur ini menggunakan metodologi penelitian deskriptif-kualitatif yang bertujuan untuk mengkaji tentang penggunaan media belajar *Loose Part* sebagai upaya optimalisasi perkembangan anak usia dini. Analisis yang digunakan adalah analisis studi dari Miles and Huberman yang menjelaskan empat langkah alur jalannya penelitian dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara ideal (Miles, M. B. A, dkk. 2014). Sebagai tahapan awal penelitian, pengumpulan data dilakukan dengan pencarian artikel yang relevan melalui database pencarian google scholar yang difilter berdasarkan waktu publikasi artikel dari tahun 2021 sampai tahun 2023. Pencarian menggunakan kata kunci “Media pembelajaran, *Loose part*, dan Anak Usia Dini”. Didapatkan 772 artikel yang muncul dalam kolom pencarian sebagaimana yang tertampilkan pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tahapan pengumpulan data dari database pencarian Google Scholar

Artikel yang muncul di database google scholar selanjutnya direduksi berdasarkan beberapa fokus kriteria berikut: 1) Diterbitkan dalam bahasa inggris/bahasa Indonesia, 2) Jurnal terindeks Sinta/Scopus, 3) Jurnal *Open access*, 4) Merupakan hasil penelitian (Bukan buku, modul, *literatur review*, maupun hasil tugas akhir mahasiswa baik skripsi maupun tesis dan

disertasi), 5) Membahas stimulasi perkembangan anak usia dini di satuan Lembaga PAUD (KB dan TK).

Hasil dari tahapan *display*, selanjutnya disajikan dalam tabel data kajian sebagaimana yang terlampir dalam halaman lampiran. Sebanyak 20 artikel yang dianggap relevan untuk direview dalam penelitian ini, dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi masalah dan memberikan rekomendasi kegiatan secara detail. Artikel yang ditentukan untuk dikaji, selanjutnya di rumuskan berdasarkan pengkodean untuk mempermudah identifikasi kajian (Miles, M. B. A., dkk. 2014). Kesepakatan pengkodean antara dua peneliti merumuskan kode huruf awal Media Belajar *loose part* (LP) diikuti kode urutan penomoran (MBLP1, MBLP2, MBLP3, dst) yang disajikan pada subbab lampiran secara khusus.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian disajikan sejalan dengan pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian pertama terkait *loose part* adalah “Metodologi penelitian apa yang paling sering digunakan dalam penelitian?”

Tabel 1. Metodologi Penelitian yang Digunakan

METODOLOGI PENELITIAN	KODE	%
Penelitian Tindakan Kelas	MBLP1, MBLP8, MBLP10, MBLP15	20
Penelitian Kualitatif	MBLP2, MBLP3, MBLP4, MBLP5, MBLP7, MBLP12, MBLP14, MBLP16, MBLP17, MBLP18, MBLP19, MBLP20	60
Penelitian Kuantitatif	MBLP9	5
Penelitian Pengembangan	MBLP6, MBLP11, MBLP13	15

Dari hasil literatur, penelitian terkait media loose part bagi anak usia dini 60% lebih merujuk pada metodologi penelitian kualitatif, 20% menggunakan metodologi penelitian Tindakan kelas, 15% penelitian pengembangan dan sisanya 5% menggunakan penelitian kuantitatif. Sedangkan untuk menjawab pertanyaan penelitian kedua terkait subjek penelitian, di gambarkan prosentasenya dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Usia Subjek Penelitian

SUBJEK PENELITIAN	KODE	%
KB Usia 2-3 Tahun	-	0
KB Usia 3-4 Tahun	MBLP1	5
TK Usia 4-5 Tahun	MBLP3, MBLP11, MBLP14, MBLP20	20
TK Usia 5-6 Tahun	MBLP2, MBLP4, MBLP8, MBLP9, MBLP10, MBLP12, MBLP13, MBLP15, MBLP17, MBLP18, MBLP19	55
Tidak menyebutkan target usia subjek penelitian secara spesifik	MBLP5, MBLP6, MBLP7, MBLP16	20

Berdasarkan data yang terhimpun, subjek penelitian pada umumnya ditujukan bagi anak usia 5-6 Tahun yakni sebanyak 55%, Usia 4-5 Tahun terdapat 20%, Tidak menyebutkan target usia subjek penelitian secara spesifik sebanyak 20% artikel, dan paling sedikit membahas terkait anak usia 3-4 Tahun yakni sejumlah 5%, dan 0% dari usia 2-3 tahun dari total keseluruhan artikel.

Menilik pertanyaan ketiga yakni terkait aspek perkembangan yang menjadi sasaran penelitian, pada aspek seni dan kreativitas mendapatkan jumlah pembahasan tertinggi dengan prosentase 50%, selanjutnya aspek kognitif dengan prosentase kognitif 25%, aspek fisik motorik 15%, social emosional 5%, dan agama dan moral 0%.

Tabel 3. Aspek Perkembangan yang Menjadi Sasaran Penelitian

ASPEK PERKEMBANGAN	KODE	%
Agama dan Moral	-	0
Sosial Emosional	MBLP20	5
Kognitif	MBLP2, MBLP11, MBLP12, MBLP13, MBLP19	25
Bahasa	MBLP9	5
Fisik Motorik	MBLP5, MBLP8, MBLP17	15
Seni dan kreativitas	MBLP1, MBLP3, MBLP4, MBLP6, MBLP7, MBLP10, MBLP14, MBLP15, MBLP16, MBLP18	50
Tidak menyebutkan aspek perkembangan anak secara spesifik	-	0

Berdasarkan pertanyaan penelitian ke empat bahwa komponen bahan *Loose Part* yang digunakan dalam penelitian, dominan menggunakan komponen bahan alam sebanyak 19%, Kayu dan bambu sebanyak 16%, bekas kemasan dan plastic masing-masing sebanyak 15%,

benang dan kain sebanyak 11%, bahan logam sebanyak 9%, dan paling sedikit digunakan adalah komponen kaca dan keramik sebanyak 7%. Sisanya bahan selain komponen *loose part* 1%, dan tidak menyebutkan secara spesifik komponen *loose part* secara spesifik sebanyak 7%. Adapun gambaran prosentasenya dapat diamati pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Komponen Bahan Loose Part yang Digunakan dalam Penelitian

KOMPONEN BAHAN LOOSE PART	KODE	%
Bahan alam	MBLP1, MBLP3, MBLP4, MBLP7, MBLP9, MBLP10, MBLP11, MBLP14, MBLP15, L16, MBLP17, MBLP18, MBLP19, MBLP20	19
Plastik	MBLP7, MBLP8, MBLP9, MBLP10, MBLP14, MBLP15, MBLP16, MBLP17, MBLP18, MBLP19, MBLP20	15
Kayu dan bambu	MBLP4, MBLP7, MBLP9, MBLP10, MBLP11, MBLP14, MBLP15, MBLP16, MBLP17, MBLP18, MBLP19, MBLP20	16
Bekas kemasan	MBLP3, MBLP4, MBLP7, MBLP10, MBLP14, MBLP15, MBLP16, MBLP17, MBLP18, MBLP19, MBLP20	15
Benang dan kain	MBLP1, MBLP7, MBLP9, MBLP10, MBLP14, MBLP17, MBLP19, MBLP20	11
Logam	MBLP1, MBLP7, MBLP10, MBLP14, MBLP17, MBLP19, MBLP20	9
Kaca dan keramik	MBLP7, MBLP14, MBLP17, MBLP19, MBLP20	7
Bahan Selain 7 komponen Loose part	MBLP8	1
Tidak menyebutkan komponen Loose Part secara spesifik	MBLP2, MBLP5, MBLP6, MBLP12, MBLP13	7

Pertanyaan penelitian kelima yakni terkait Jumlah Invitasi yang digunakan dalam penelitian. Sayangnya, dalam beberapa kajian yang dihimpun belum ada hasil penelitian yang membahas penggunaan invitasi dalam penelitian sebagaimana yang disajikan dalam tabel 5 berikut.

Tabel 5. Jumlah Invitasi yang Digunakan dalam Penelitian

JUMLAH INVITASI	KODE	%
Terdapat 1 Invitasi		0
Terdapat 2 Invitasi		0
Terdapat 3 Invitasi		0
Terdapat lebih dari 4 Invitasi		0
Tidak disebutkan jumlah Invitasi	MBLP1, MBLP2, MBLP3, MBLP4, MBLP5, MBLP6, MBLP7, MBLP8, MBLP8, MBLP9, MBLP10, MBLP11, MBLP12, MBLP13, MBLP14, MBLP15, MBLP16, MBLP17, MBLP18, MBLP19, MBLP20	100

Pada tabel 5 diatas, keseluruhan artikel yang dikaji pada umumnya tidak menyebutkan jumlah undangan. Permasalahan penelitian keenam yakni terkait masalah implementasi pembelajaran di PAUD. Berdasarkan pengklasifikasian jenis permasalahan yang ditemukan dalam artikel penelitian, terdapat 5 jenis permasalahan sebagaimana ditampilkan dalam tabel 6 berikut:

Tabel 6. Masalah Implementasi Media Pembelajaran di PAUD

JENIS PERMASALAHAN	KODE	%
Keterbatasan Sarana Sekolah	MBLP3, MBLP11, MBLP16	11 %
Keterbatasan Fasilitas dan dukungan keuangan	MBLP2, MBLP7, MBLP13	11%
Keterbatasan Pengetahuan SDM terkait pengelolaan media pembelajaran loose part yang tepat	MBLP1, MBLP3, MBLP4, MBLP5, MBLP6, MBLP9, MBLP10, MBLP12, MBLP14, MBLP15, MBLP17	39%
Kurangnya kegiatan pelatihan pengelolaan pembelajaran menggunakan loose part untuk pengembangan SDM	MBLP1, MBLP3, MBLP4, MBLP5, MBLP8, MBLP9, MBLP10, MBLP11, MBLP19, MBLP20	36%
Kurangnya dukungan orang tua/wali murid	MBLP18	3%

Sebagaimana yang disajikan dalam tabel 6, jenis permasalahan di bagi berdasarkan 5 kategori permasalahan. Permasalahan yang sering kali di alami yakni terkait keterbatasan pengetahuan SDM terkait pengelolaan media pembelajaran Loose part dengan prosentase 39%. Selanjutnya permasalahan terkait kurangnya kegiatan pelatihan pengelolaan pembelajaran menggunakan Loose part untuk pengembangan SDM mendapatkan prosentase sebesar 36%. Disusul

permasalahan terkait keterbatasan fasilitas dan dukungan keuangan sebesar 11%. Permasalahan terkait keterbatasan sarana sekolah sebesar 11% dan kurangnya dukungan orang tua/wali murid sebesar 3%.

## **PEMBAHASAN**

Mengacu pada hasil tinjauan literatur penelitian yang telah dijabarkan diatas, maka dapat diambil pembahasan berupa:

### **Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian merupakan suatu cara yang digunakan dalam memecahkan permasalahan penelitian. Pada kajian ini, metodologi yang umum digunakan adalah metode kualitatif jenis deskriptif. Sebagai metode ilmiah, metode ini memang sangat umum digunakan dalam penelitian bidang ilmu sosial khususnya bidang Pendidikan. Hal ini dikarenakan metode penelitian kualitatif cocok untuk menjawab pertanyaan penelitian bidang sosial humaniora (Moleong, J. Lexy. 2018). Hal ini juga bergantung pada tujuan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian menggunakan metode kualitatif dengan tujuan untuk melakukan pengamatan terhadap perilaku social anak dalam melakukan aktifitas pembelajaran menggunakan media *loose part* (Emilia, E. R. & Santana, F. D. T. 2022.; Farikhah, dkk. 2022; Fono, Y., M. & Ita, E. 2021; Hadiyanti, S. M., dkk. 2021; Wardhani, W. D. L., dkk. 2021).

Selain itu, metodologi Penelitian Tindakan kelas (PTK) menjadi metodologi di urutan kedua yang sering digunakan pada kajian ini. PTK menjadi suatu cara penelitian dengan adanya pemberian tindakan oleh guru yang sengaja dimunculkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Arikunto, Suharsimi. 2016). PTK umumnya merupakan penelitian yang dilakukan sendiri oleh guru kelas peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan arah penelitian (Cahyati, N. & Wulandary. 2022.; Khoiriyah, T., Pusari, R. W., & Rakhmawati E. 2022.; Lestari, M. O., & Halim, A. K. 2022,; dan Nurliana, Bachtiar, M.Y., & Ichsan, I. R. 2022) yang memberikan adanya sebuah perlakuan pemberian media belajar *loose part* kepada anak agar mendapatkan peningkatan terhadap hasil belajarnya di aspek perkembangan tertentu.

Di urutan ketiga, penelitian pengembangan menjadi pilihan metode yang digunakan pada kajian ini. Sebagaimana tujuannya, penelitian pengembangan merupakan suatu cara ilmiah yang dilakukan dengan melakukan inovasi produk yang efektif untuk digunakan. Dalam hal ini (Maimanah, S., Musayyadah, & Prasetyo, D. 2022; Najamuddin, dkk. 2022)

menggunakan metodologi penelitian pengembangan dalam penelitiannya, dengan memberikan inovasi-inovasi penerapan media belajar *loose part* untuk anak usia dini di PAUD. Sisanya, penelitian kuantitatif model eksperimen dilakukan oleh (Leonia, R. A., Handayani, T., & Putri, Y. F. 2022) dengan maksud untuk membandingkan adanya pengaruh dengan pemberian perlakuan.

### **Kategori Usia Anak**

Anak usia dini menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Nasional Pendidikan merujuk pada anak usia 0-6 tahun yang memerlukan upaya pembinaan oleh orang dewasa agar memiliki kesiapan untuk memasuki usia lebih lanjut. Dalam Lembaga Pendidikan PAUD, terdapat 3 kategori lembaga yakni pendidikan formal, non formal, dan informal. Namun dalam penelitian yang dikaji, fokus kepada kategori lembaga formal (dalam hal ini Taman Kanak-kanak) dan non formal (dalam hal ini kelompok bermain). Kelompok usia yang dimaksud dalam kategori pendidikan tersebut adalah anak usia 2 hingga 6 tahun. Pada kajian ini, kelompok usia 5-6 tahun paling banyak dijadikan sebagai subjek penelitian. Sebanyak 55% dari artikel yang terhimpun menggunakan kategori subjek 5-6 tahun. Hal ini dilakukan karena kebutuhan peserta didik TK kelompok B harusnya memiliki kompetensi yang lebih matang dibandingkan dengan usia dibawahnya (Emilia, E. R. & Santana, F. D. T. 2022.; Fono, Y., M. & Ita, E. 2021; Khoiriyah, T., Pusari, R. W., & Rakhmawati E. 2022; Leonia, R. A., Handayani, T., & Putri, Y. F. 2022; Lestari, M. O., & Halim, A. K. 2022.). Sedangkan, berdasarkan Standar tingkat pencapaian anak (STTPA), ada beberapa kategori aspek kemampuan perkembangan anak usia 5-6 tahun yang masih belum optimal (Mubarokah. 2021; Najamuddin, dkk. 2022; Nurliana, Bachtiar, M.Y., & Ichsan, I. R. 2022; Ridwan, A., dkk. 2022; Safitri, D. & Lestaringrum, A. 2021; Sholiha, I. I., dkk. 2022).

Selain itu, kategori usia 4-5 tahun juga menjadi salah satu kategori sasaran penelitian pada beberapa kajian (Farikhah, dkk. 2022; Nipriansyah, dkk. 2021; Wardhani, W. D. L., dkk. 2021), begitupula kategori usia 3-4 tahun turut menjadi subjek dalam kajian. Hal ini berarti media Loose part, ramah digunakan untuk berbagai kategori usia khususnya untuk anak usia dini mulai dari usia 3-6 tahun. Untuk kategori usia dibawahnya perlu ada pendampingan ekstra mengingat beragam komponen media loose part ada yang berbahaya dan juga ada yang ramah digunakan untuk anak. Kategori usia anak berhubungan pula dengan jenis pemilihan komponen dan bahan loose part yang digunakan, maka hal tersebut diharapkan dapat menjadi

pertimbangan guru dalam pemilihan media berdasarkan kategori usia anak demi keamanan anak dari kecelakaan bermain.

### **Aspek Perkembangan Anak**

Beragam aspek perkembangan anak mulai dari fisik motoric, kognitif, nilai agama dan moral, bahasa, social-emosial, seni dan kreativitas. Dari keenam aspek perkembangan anak, seni dan kreativitas menjadi pilihan tertinggi dalam bahasan kajian. Yakni sejumlah 55% melebihi setengah dari prosentasi aspek perkembangan yang disajikan. Hal ini dikarenakan, media pembelajaran *loose part* lebih dominan menstimulasi perkembangan seni dan kreatifitas anak (Isnaini, I. D. & Ariyanti, M. P. 2022.; Fono, Y., M. & Ita, E. 2021; Farikhah, dkk. 2022; Cahyati, N. & Wulandary. 2022). Sebagaimana aktifitas yang dilakukan, media *loose part* memang lebih menuntun anak untuk dapat lebih spontanitas dalam berkreasi. Setiap anak juga lebih diarahkan untuk dapat mengerjakan invitasi berdasarkan imajinasinya masing-masing dengan memanfaatkan komponen yang telah disediakan. Namun tidak menutup kemungkinan media loose part juga berpengaruh dalam meningkatkan aspek perkembangan anak yang lain seperti kognitif sebesar 25% (Mubarokah. 2021; Emilia, E. R. & Santana, F. D. T. 2022; Najamuddin, dkk. 2022; Maimanah, S., Musayyadah, & Prasetyo, D. 2022). Selaras dengan Peraturan Pemerintah No. 137 nomor 2014, Perkembangan kognitif yang dapat dikembangkan dari kegiatan loospart dapat berupa, menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, menunjukkan inisiatif dalam memilih permainan, dan mempresentasikan benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Perkembangan Fisik motorik juga memiliki tingkat bahasan sebanyak 15% (Hadiyanti, S. M., dkk. 2021; Khoiriyah, T., Pusari, R. W., & Rakhmawati E. 2022.), Bahasa 5% (Leonia, R. A., Handayani, T., & Putri, Y. F. 2022) dan sosial emosional 5% (Wardhani, W. D. L., dkk. 2021).

### **Komponen bahan *Loose Part***

Media belajar *loose part* diklasifikasikan menjadi 7 komponen bagian. Adapun ketujuh komponen tersebut terdiri dari: 1) Bahan dasar alam; 2) Plastik; 3) Logam; 4) Kayu dan Bambu; 5) Kaca dan keramik; 6) Benang dan kain; 7) Bekas kemasan (Winarji, Bambang. 2020). Normalnya, saat penerapan kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose part*, ke tujuh komponen tersebut dapat secara optimal digunakan. Namun banyak punya dalam penerapannya yang tidak menerapkan ke-tujuh komponen diatas secara lengkap. Komponen yang paling sering digunakan di Lembaga PAUD adalah komponen bahan alam, kayu dan bambu, plastik,

dan bekas kemasan. Keempat komponen tersebut menjadi komponen yang paling sering digunakan karena mudah untuk didapatkan dan diaplikasikan untuk kegiatan belajar anak usia dini di KB maupun TK. Hasil penelitian umumnya tidak merekomendasikan komponen yang terbuat dari kaca dan keramik untuk aktivitas belajar anak karena komponen tersebut kurang memenuhi standar keamanan yang ramah anak.

### **Invitasi**

Invitasi berasal dari Bahasa Inggris yang berarti undangan. Dalam penerapan pembelajaran menggunakan *Loose part*, invitasi digunakan dalam manajemen kelas untuk menata bahan-bahan *loose part* yang telah dibagi ke dalam beberapa invitasi dalam satu ruangan (Winarji, Bambang. 2020). Penggunaan invitasi sangat membantu guru dalam mengelola pembelajaran dengan baik. Namun dalam kajian penelitian yang dihimpun, belum ada penelitian yang membahas secara rinci penggunaan invitasi pada kegiatan penerapan pembelajaran berbasis *loose part*. Padahal, penerapan pembelajaran *loose part* yang sesungguhnya, menggunakan invitasi main yang dibagi ke dalam beberapa pos invitasi kegiatan (Winarji, Bambang. 2020).

### **Permasalahan Implementasi Program**

Permasalahan implementasi kegiatan pembelajaran *loose part* di klasifikasikan menjadi lima jenis permasalahan, yakni : Keterbatasan sarana sekolah, keterbatasan fasilitas dan dukungan keuangan, keterbatasan pengetahuan SDM terkait pengelolaan media pembelajaran *loose part* yang tepat, kurangnya kegiatan pelatihan pengelolaan pembelajaran menggunakan *loose part* untuk pengembangan SDM, kurangnya dukungan orang tua/wali murid terhadap terselenggaranya program. Berdasarkan kelima jenis permasalahan diatas, permasalahan terkait keterbatasan pengetahuan SDM terkait pengelolaan media pembelajaran *loose part* yang tepat. Permasalahan tersebut berhubungan dengan minimnya kesempatan belajar guru PAUD dalam mengikuti pelatihan-pelatihan terkait media pembelajaran *loose part*. Namun dalam artikel lain, terdapat pendapat lain yang mengatakan bahwa guru sebagai peserta kegiatan pengabdian terkait pengenalan pembelajaran *loose part* memiliki tingkat pemahaman yang cukup tinggi dalam menerapkan *loose parts* pada pembelajaran di PAUD dikarenakan dalam penerapannya sangat mudah dan efektif (Kasriyati, D., dkk. 2021).

Mengacu pada hasil pembahasan permasalahan diatas, dapat ditemukan analisis dari enam rumusan permasalahan terkait penggunaan media belajar *loose part* untuk anak usia dini.

Rekomendasi kegiatan yang bisa dijadikan acuan dalam mengoptimalkan kegiatan anak, yaitu: (1). Guru dapat mengikuti kegiatan pelatihan/*workshop* terkait inovasi pembelajaran menggunakan *media loose part* di PAUD untuk menunjang kompetensi; (2). Penggunaan invitasi main diperlukan sebagai wujud optimalnya penerapan pembelajaran menggunakan *media loose part*. Invitasi umumnya bisa dibentuk dari 3 hingga 4 invitasi main berdasarkan kebutuhan belajar anak melalui *extend*/tantangan main sesuai topik pembelajaran. Masing-masing invitasi terdiri dari beberapa densitas yang disesuaikan berdasarkan ketersediaan sarana dan jumlah peserta didik dalam setiap kelas; (3). Komponen bahan *loose part* yang disajikan kepada anak sebaiknya digunakan dengan beragam komponen dan tidak dibatasi hanya menggunakan satu buah komponen dalam satu kegiatan, hal ini agar anak memiliki pengalaman belajar yang semakin luas. Namun, penggunaan komponen ini juga harus selektif diperhatikan agar ramah digunakan untuk anak saat berkegiatan; dan (4). Aspek perkembangan anak dapat secara beragam dikembangkan dari aktifitas bermain menggunakan *loose part*. Guru ditantang untuk lebih variatif lagi dalam membuat *extend*/tantangan main. Sebisa mungkin di setiap pembagian invitasi, aktivitas bermain anak dapat memberikan tantangan main dengan mengoptimalkan setiap aspek perkembangannya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan jawaban dari permasalahan penelitian adalah penggunaan media belajar *loose part* memiliki berbagai manfaat dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, khususnya aspek seni dan kreativitas. Selain itu, media belajar *loose part* dapat diimplementasikan pada anak usia 2-6 tahun. Namun paling sering ditemukan pengimplementasiannya untuk anak usia 5-6 tahun. Penelitian terkait penggunaan media belajar *loose part* umumnya menggunakan metodologi penelitian kualitatif jenis deskriptif. Komponen *loose part* yang digunakan di PAUD pada umumnya adalah bahan alam, kayu dan bambu, plastik, dan bekas kemasan. Secara umum, dalam pengimplementasiannya tidak menggunakan invitasi main sebagai setting manajemen kelasnya. Sedangkan, permasalahan terkait pengimplementasian media belajar *loose part* di PAUD umumnya karena keterbatasan pengetahuan SDM (dalam hal ini adalah guru) terkait pengelolaan media pembelajaran *loose part* yang tepat di PAUD. Berdasarkan analisis yang telah disimpulkan, rekomendasi yang bisa ditawarkan untuk mengoptimalkan aspek

perkembangan anak melalui penggunaan media *loose part* yakni dalam penerapannya, gunakan invitasi main yang berisi *extend*/tantangan. Disetiap invitasi, tantangan kegiatan yang diberikan kepada anak dimunculkan secara beragam untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangannya. Komponen bahan yang digunakan disetiap invitasi, sebaiknya disediakan secara beragam namun tetap selektif dengan memperhatikan bahan-bahan yang ramah anak. Sebagai penunjang semua rekomendasi yang ditawarkan, hal terpenting adalah mempersiapkan SDM dalam hal ini adalah pendidik/guru PAUD agar memiliki kompetensi yang sesuai dalam mengoptimalkan penggunaan media belajar *loose part* yang menarik untuk anak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Brookhart, S.M. 2010. *Assess higherorder thinking skills in your classroom*. Alexandria: ASCD.
- Cahyati, N. & Wulandary, P. 2022. *Peningkatan Kreativitas Anak Berbasis Steam Melalui Media Pembelajaran Loose Part*. Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi Vol. 6 No. 02, Desember 2022, Hal 405-416 E-ISSN : 2549-7367 <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i01.1634>
- Casey, Theresea & Juliet Robertson. 2016. *Loose Parts Play*. Inspiring Scotland.
- Emilia, E. R. & Santana, F. D. T. 2022. *Media Loose Part: Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Kelompok B*. Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif). ISSN : 2614-6347 (Print) 2614-4107 (Online) Vol.5 | No.5 | September 2022, Hal. 481-486
- Farikhah, dkk. 2022. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part*. Jurnal Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 03 No. 01 Januari-Juni 2022. Hal: 61-73
- Fono, Y. M. & Ita, E. 2021. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanusa*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Halaman 9290-9299 Volume 5 Nomor 3 Tahun 2021, ISSN: 2614-6754 (print) ISSN: 2614-3097(online)
- Hadiyanti, S. M., dkk. 2021. Analisis Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. Jurnal PAUD Agapedia, Vol. 05 No.02 Desember 2021, Halaman 237-245
- Imamah, Z., & Muqowim. 2020. *Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM dan Loose Part*. Yinyang : Jurnal Studi Islam, Gender, dan Anak [e-ISSN: 2548-5385] [p-ISSN: 1907-2791 Vol. 15 No. 2 Juli 2020 Hal. 263-277 <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Isnaini, I. D. & Ariyanti, M. P. 2022. *Analisis Penerapan Metode Loose Part Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. JCE (Journal of Childhood Education) Vol. 6 No. 1 Tahun 2022 | Hal. 113 – 122 2620-3278 (E-ISSN), 2598-2184 (P-ISSN)

- Kasriyati, D., dkk. 2021. *Pelatihan Perencanaan Dan Penerapan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Bagi Guru Paud Kecamatan Rumbai Pesisir*. Wahana Dedikasi Jurnal PkM Ilmu Kependidikan Vol.4 No 2 Tahun 2021 Halaman 34-39 ISSN Print/online: 2655-5069 2655-5077, DOI: <http://dx.doi.org/10.31851/dedikasi.v4i2.5906>
- Khoiriyah, T., Pusari, R. W., & Rakhmawati E. 2022. *Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Media Loose Part*. PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 11, No. 1, Juli 2022, pp. 459-465 DOI: <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.11569>
- Leonia, R. A., Handayani, T., & Putri, Y. F. 2022. *Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Kecamatan Tebing Tinggi*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, Volume 9, Nomor 2, Oktober 2022 hal 9-17 , ISSN : 2528-3553 (online), ISSN: 2407-4454 (print)
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. 2022. *Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan*. Jurnal Family Education Vol: 02 No. 03 pp 271-279, DOI: <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>
- Lestarinigrum, A. & Wijaya I. P. 2020. *Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Pedagogika Vo. 11 No.02, Hal. 62-125.
- Maimanah, S., Musayyadah, & Prasetyo, D. (2022). *Pengembangan Media Labirin Berbasis Loose Part untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun*. Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 25-35. <https://doi.org/10.33367/piaud.v2i2.2935>
- Miles, M. B. A., dkk. 2014. *Qualitative Data Anlysis: A Methods Sourcebook*. Third Edition. Calivornia, USA: Sage Publications: Inc.
- Mubarokah. 2021. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts pada Anak kelompok B TK*. Jurnal Educatio Volume 7, No. 2, 2021, pp. 535-540 DOI: 10.31949/educatio.v7i2.1124 P-ISSN 2459-9522 E-ISSN 2548-6756
- Najamuddin, dkk. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini*. Jurnal Basicedu Vol 6 No 1 Tahun 2022 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147. DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2097>
- Moleong, J. Lexy. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Cetakan ketiga puluh delapan, Juli 2018.
- Nipriansyah, dkk. 2021. *Increase Creativity And Imagination Children Through Learning Science, Technologic, Engineering, Art And Mathematic With Loose Parts Media*. Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Vol.4 No.1 (2021) Hal: 77-90 p-ISSN : 2622-5484 <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal> e-ISSN : 2622-5182 Juni 2021
- Nurliana, Bachtiar, M.Y., & Ichsan, I. R. 2022. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran, Vol 4, No 1, Januari-April 2022, Hal. 451-460
- Putri, M., A., dkk. 2021. *Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Loose Parts Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini*. Abna: Journal of Islamic Early Childhood Education p-ISSN: 27749533 | e-ISSN :27760731, hal. 118-130 Vol.2, No. 2, Tahun 2021 Halaman 118-130

- Ridwan, A., dkk. 2022. *Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun*. Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling Website: <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/index.php/mitra-ash-syibyan> P-ISSN: 2614-0314 | E-ISSN: 2721-8430 Vol. 5, No. 02 (2022) Hal 105-117
- Safitri, D. & Lestarinigrum, A. 2021. *Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini; Vol. 2 No 1, 2021 DOI: 10.19105/kiddo.v2i1.3612
- Sholiha, I. I., dkk. 2022. *Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini dengan Media Loose Part*. Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022, 04 (02) hal 63-67
- Wardhani, W. D. L., Atniati, M. I., & Septiani, N. 2022. *Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepas)*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print), Volume 5 Issue 2 (2021) Pages 1894-1904. DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.694
- Winarji, Bambang. 2020. *Panduan Penggunaan Looseparts*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Pusat Pengembang Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Jawa Barat.