



IMPLEMENTASI MEDIA *LOOSE PARTS* DALAM PEMBELAJARAN AUD

Dian Rahayu*, Ruli Hafidah, Nurul Kusuma Dewi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Corresponding author: dianrahayu@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Media *loose parts* merupakan media lepasan yang bersifat fleksibel dalam implementasinya tergantung pada imajinasi pengguna. Media *loose parts* diimplementasikan dalam pembelajaran anak usia dini. Penelitian bertujuan menggali secara mendalam mengenai implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini di layanan TK kelompok A. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif jenis studi kasus. Penelitian dilakukan pada bulan Maret – Juni di TK Karang Indriya. Subjek dalam penelitian yaitu guru dan anak kelompok A. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik uji validitas yang digunakan adalah triangulasi sumber, triangulasi teknik, perpanjangan pengamatan, dan ketekunan pengamatan. Analisis data yang digunakan model interaktif, terdiri dari kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Perencanaan meliputi penyusunan RPP yang memuat rencana kegiatan dengan media *loose parts*, penataan lingkungan main, dan pengadaan serta penyimpanan media *loose parts*. Pelaksanaan media *loose parts* dalam pembelajaran yang dilakukan guru yaitu edukasi, ekspansi, dan perkembangan, sedangkan yang dilakukan anak yaitu bereksplorasi, berkreasi, dan bercerita. Penilaian pembelajaran menggunakan instrumen ceklis, catatan anekdot, dan hasil karya. Implementasi media *loose parts* mampu menstimulasi sosial emosional, nilai agama moral, bahasa, fisik motorik, kognitif, dan seni.

Kata Kunci: media *loose parts*; pembelajaran; anak usia dini

ABSTRACT

Loose parts media is a removable media that is flexible in its implementation depending on user's imagination. Loose parts media is implemented in early childhood learning. The research aims to explore the implementation of loose parts media in early childhood learning in group A kindergarten. The research approach used is qualitative case study. The research was conducted from March to June at Karang Indriya Kindergarten. The subjects were teachers and group A students. The data collection techniques used were interviews, observation, and documentation. The validity test techniques used were triangulation of sources, triangulation of techniques, and extensive observation. Data analysis used an interactive model, consisting of data condensation, data presentation, and conclusion. The results showed that the implementation of loose parts media in learning includes planning, implementation, and learning assessment. Planning includes preparing lesson plans with activity plan, structuring the play environment, and storing loose parts media. The implementation of loose parts media in learning by teachers is education, expansion, and development, while children explore, create, and tell stories. Learning assessment uses checklist instruments, anecdotal notes, and performance tasks. The implementation of loose parts media is able to stimulate social-emotional, moral religious values, language, physical motor, cognitive, and art.

Keywords: *loose parts media; learning; early childhood*

PENDAHULUAN

Sepanjang rentang kehidupan manusia, periode usia dini merupakan fase paling istimewa. Fase usia dini merupakan fase ketika potensi individu berkembang dengan pesat sebagai anugerah dari pencipta (Suryana, 2021). Hasil interaksi dinamis antara keunikan individu dan lingkungan adalah faktor terciptanya keragaman potensi setiap individu. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada periode pertumbuhan kecerdasan, sikap, memori, dan aspek perkembangan lainnya (Susanto, 2017). Usia dini merupakan masa awal kehidupan manusia yang

potensial untuk mendapatkan stimulasi melalui pembelajaran. Stimulasi yang tidak diberikan secara optimal dapat berdampak buruk terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak dengan terjadinya berbagai hambatan yang harus dihadapi anak pada periode pasca usia dini. Karakteristik anak usia dini lebih spesial dibandingkan dengan usia remaja dan dewasa. Anak usia dini memiliki beberapa karakteristik yaitu unik, kaya imajinasi dan fantasi, dan memiliki taraf konsentrasi yang relatif pendek terhadap hal-hal yang membosankan (Khairi, 2018). Perhatian terhadap karakteristik anak usia dini merupakan hal penting agar stimulasi potensi dapat terlaksana dengan baik.

Stimulasi melalui pembelajaran memerlukan alat atau bantuan yang sering dikenal sebagai media. Media dapat diartikan sebagai ragam komponen yang ada di lingkungan sekitar anak yang dapat merangsang anak untuk belajar (Rohani, 2019). Memilih media untuk digunakan dalam pembelajaran perlu memperhatikan dua hal yaitu tahapan implementasi dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Guslinda dan Kurnia, 2018). Media memiliki banyak variasi salah satunya adalah media *loose parts*. Media *loose parts* dikembangkan oleh arsitek bernama Simon Nicholson pada tahun 1972 dengan prosedur penggunaan dapat dibawa, digabungkan, dijadikan satu, dipisah, dilepas, dijajar, dipindahkan, ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain (Gencer dan Avci, 2017). Media *loose parts* yaitu media yang berasal dari komponen lepasan yang dihadirkan kepada anak tanpa serangkaian pedoman salah atau benar secara mutlak, karena media *loose parts* dikendalikan oleh imajinasi anak sebagai pengguna media *loose parts* (Leichter-Saxby dan Suzanna, 2015).

Komponen media *loose parts* dapat dibongkar, dapat dijadikan satu, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan, digunakan secara mandiri atau digabung dengan komponen lain. Komponen media *loose parts* tersebar secara acak dan sangat dekat dengan lingkungan anak. Bahan-bahan atau benda yang termasuk dalam kategori media *loose parts* disebut dengan komponen media *loose parts*. Media *loose parts* dikelompokkan menjadi dua, yaitu komponen alami dan komponen bekas (Leichter-Saxby dan Suzanna, 2015). Media *loose parts* dapat berasal dari komponen alam dan komponen buatan (Flannigan dan Dietze, 2017). Penggolongan komponen media *loose parts* berikutnya yaitu dikategorikan menjadi lima komponen, meliputi komponen yang berasal dari sumber daya alam, komponen dari bahan dan alat bangunan, komponen dari bahan bekas, komponen dari kulit dan kayu, dan komponen yang ditemukan secara acak (Casey dan Robertson, 2016). Tidak ada jumlah dan kategori mutlak dalam penggolongan media *loose parts*, karena media *loose part* juga dapat dikategorikan menjadi tujuh komponen yang bervariasi yaitu bahan alam, logam, plastik, benang dan kain, kayu dan bambu, bekas kemasan, serta kaca dan keramik (Haughey dan Hill, 2017).

Implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran di PAUD khususnya layanan Taman Kanak-kanak perlu untuk memperhatikan tahapan atau proses implementasi. Standar pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang ditetapkan oleh dinas yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran (Kemdikbud, 2018). Haughey mengemukakan empat tahapan implementasi media *loose parts* yaitu eksplorasi dan edukasi, eksperimen dan ekspansi, invitasi dan provokasi, dan mengonstruksi (Siantajani, 2020). Tahapan yang dilakukan anak dalam mengimplementasikan media *loose parts* dalam pembelajaran mengadaptasi dari empat tahapan *metaphorming* yaitu tahap koneksi (*connection*), tahap penemuan (*discovery*), tahap penciptaan (*invention*), dan tahap aplikasi

(*aplication*). Guru berperan untuk memberikan dorongan untuk membuat produk kreativitas, kemudian memberikan penghargaan terhadap produk kreativitas, dan mendokumentasikan produk kreativitas anak (Azizah, dkk., 2020). Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mardiyah dan Hambali, 2022).dalam mengimplementasikan media *loose parts* tahapan yang dilakukan anak meliputi berimajinasi, bereksperimen, bereksplorasi, dan menciptakan hasil karya. Peran guru adalah menyampaikan strategi permainan, strategi beres-beres, strategi menyimpan media *loose parts*, serta menyampaikan strategi membuat hasil karya kreativitas.

Hasil observasi terhadap beberapa layanan Taman Kanak-kanak di kota Surakarta menunjukkan bahwa implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran diterapkan dalam kegiatan kolase dan proyek menggunakan lem. Kegiatan kolase dan proyek dengan komponen media *loose parts* tersebut menghilangkan ciri khas implementasi media *loose parts*. Hasil karya setiap harusnya berbeda dan dapat dilepaskan, akan tetapi penggunaan lem menyebabkan ketidaksesuaian dengan hakikat media *loose parts* yang dapat dilepaskan kembali. Hasil observasi di kelompok A TK Karang Indriya unik dan menarik. Implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran menghasilkan karya setiap anak yang berbeda-beda meskipun menggunakan komponen media *loose parts* yang sama.

Pemaparan teori, keadaan di lapangan, dan kajian penelitian mendorong peneliti untuk menggali secara mendalam mengenai implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran. Rumusan masalah dalam studi penelitian yaitu “Bagaimana implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini?”. Tujuan studi yaitu untuk menggali secara mendalam mengenai implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini di kelompok A TK Karang Indriya.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan pada bulan Maret sampai dengan Juni tahun 2023 di Kelompok A TK Karang Indriya Surakarta. Pendekatan penelitian yang digunakan kualitatif dengan jenis studi kasus. Sumber data penelitian yaitu proses implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran, kepala sekolah dan guru TK Karang Indriya, serta dokumen perangkat dan penilaian pembelajaran. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik uji validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber, triangulasi teknik, perpanjangan pengamatan, dan ketekunan pengamatan.

Teknik analisis data yang digunakan model interaktif (Miles, Huberman, dan Saldana, 2014) yang meliputi tiga elemen selama proses pengumpulan data yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tiga elemen analisis dan kegiatan pengumpulan data membentuk proses siklus yang interaktif. Peneliti terus bergerak di antara elemen analisis model interaktif selama pengumpulan data atau berulang kali bergerak di antara kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi selama masa penelitian. Analisis data penelitian kualitatif adalah usaha yang berkelanjutan dan berulang hingga datanya jenuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diperoleh data implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini. Hasil penelitian dan

pembahasan disajikan ke dalam tiga topik penelitian yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran.

Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran meliputi kegiatan penyusunan perangkat pembelajaran yang memuat media *loose parts*, pengadaan komponen dan penyimpanan media *loose parts*, serta penataan lingkungan main media *loose parts*. Perangkat pembelajaran berupa dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disusun guru memuat rencana kegiatan pembelajaran dengan media *loose parts*. Kegiatan pembelajaran direncanakan menggunakan media *loose parts* selama tiga hari dalam satu minggu. Kegiatan pembelajaran setiap harinya direncanakan terdapat tiga sampai empat kegiatan inti, salah satu dari kegiatan inti tersebut merupakan kegiatan inti yang menggunakan media *loose parts*.



Gambar1. Komponen Media *Loose Parts*

Pengadaan media *loose parts* yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran melibatkan guru dan anak dengan membeli dan mengumpulkan barang bekas. Komponen media *loose parts* yang terkumpul terdiri dari barang bekas, alam, dan pabrik. Pertama, komponen barang bekas meliputi remasan kertas, tutup botol, bekas wadah lem, dan botol plastik. Kedua, komponen alam meliputi ranting pohon, kayu kecil, batu warna-warni, berbagai jenis kerang, dan batu putih. Ketiga, komponen pabrik meliputi stik es krim, kancing baju, manik-manik, *magic straw*, *puzzle*, balok, bombik bunga, bombik tawon, roket besar, kicir, rantai geometri, bombik kompor, kecebong, dan lego. Komponen media *loose parts* tersebut disimpan dalam wadah keranjang sesuai dengan jenisnya.

Penataan lingkungan main media *loose parts* menyesuaikan kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penataan lingkungan main adalah memudahkan anak untuk mengeksplorasi media *loose parts*. Penataan lingkungan main dilakukan saat pelaksanaan pembelajaran setelah kegiatan apersepsi dikarenakan keterbatasan luas kelas, sehingga tidak memungkinkan apabila ditata sebelum pelaksanaan pembelajaran. Enam sampai sepuluh keranjang media *loose parts* ditata di lantai bagian belakang kelas. Penataan lingkungan main memerlukan keterampilan guru untuk bijak mengelola waktu, karena di saat yang bersamaan harus mendampingi dan membimbing anak-anak melakukan kegiatan pembelajaran.

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru selaras dengan pedoman kurikulum 2013. Dinas memberikan keleluasan penyusunan perangkat pembelajaran kepada lembaga PAUD termasuk Taman Kanak-kanak. Guru memiliki tugas untuk menyusun prosem, RPPM, dan RPPH (Masnipal, 2018). Rancangan pembelajaran yang disusun memuat media *loose parts*. Media *loose parts* merupakan media yang dapat digunakan berulang sehingga anak-anak dan guru dapat menyimpan kembali media *loose parts* setiap selesai kegiatan pembelajaran di keranjang sesuai jenisnya. Penyimpanan komponen media *loose parts* harus mudah diakses, dikelola, dan dipelihara oleh anak-anak berkelanjutan dengan bantuan orang dewasa (Play Wales, 2017).

Keterbatasan luas kelas menyebabkan penataan lingkungan main media *loose parts* dilakukan oleh guru pada saat pelaksanaan pembelajaran, sehingga kurang sesuai dengan pedoman dari dinas yang seharusnya dilakukan sebelum kegiatan pelaksanaan pembelajaran. Kendala tersebut tidak mengurangi kualitas pembelajaran di kelas karena dikelola oleh guru dengan baik. Tujuh hal dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan lingkungan fisik kelas yang berkualitas tinggi yaitu sebagai berikut (Morrison, 2016). Pertama, menyediakan banyak komponen media pembelajaran yang dapat mendukung anak untuk belajar. Kedua, melibatkan penggunaan teknologi. Ketiga, mengorganisasikan anak-anak ke dalam kelompok belajar. Keempat, menggunakan ragam pendekatan instruksi atau bimbingan. Kelima, menyediakan waktu bagi anak untuk bekerja kelompok untuk memenuhi kebutuhan sosial. Keenam, berusaha sesuai standar yang ada. Ketujuh, memastikan semua pasokan media dan materi siap diakses oleh anak.

Tiga cara dasar menyesuaikan lingkungan fisik atau mengubah lingkungan fisik kelas yaitu menambahkan sesuatu, menghilangkan sesuatu, atau mengubah sesuatu untuk menjadikannya lebih aman dan lebih mudah digunakan dengan benar (Kostelnik, dkk., 2017). Tujuan penyesuaian lingkungan fisik yang dikemukakan Kostelnik mengacu pada pendapat Croser yaitu mengoptimalkan stimulasi pembelajaran, melindungi anak, melindungi peralatan, dan mempertahankan suasana kondusif dalam lingkungan pembelajaran. Penataan lingkungan main media *loose parts* sesuai dengan cara dasar yang dikemukakan oleh Kostelnik.

Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dilaksanakan selama lima hari dalam satu minggu. Alokasi waktu pembelajaran untuk kelompok A atau kelompok usia 4 – 5 tahun yaitu tiga jam atau 180 menit per hari. Pembelajaran dilakukan mulai pukul 08.00 – 11.00. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Jumlah kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *loose parts* adalah satu kegiatan inti pembelajaran dari total keseluruhan ada tiga hingga empat kegiatan inti.

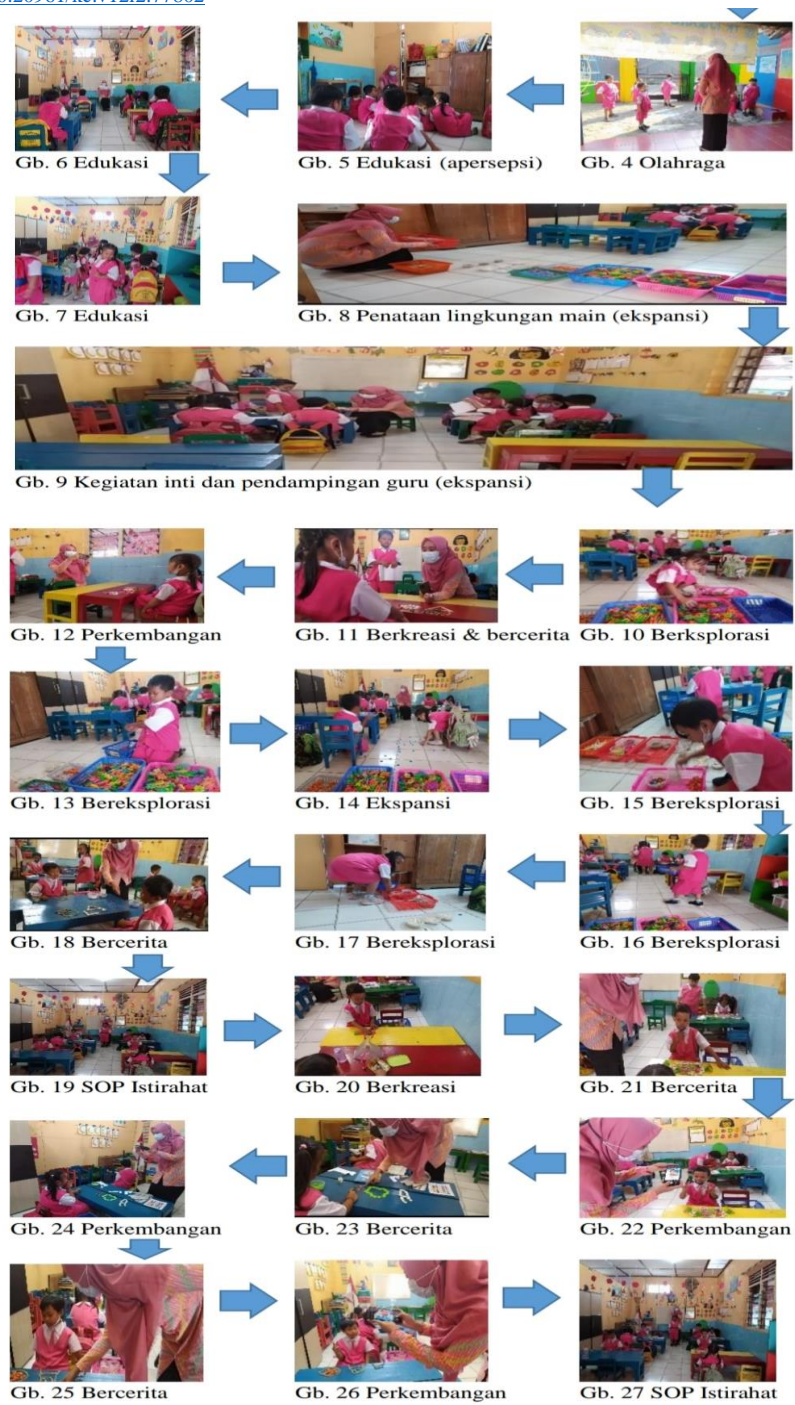
Pelaksanaan pembelajaran dengan media *loose parts* melibatkan guru dan anak. Tahapan implementasi yang dilakukan guru yaitu edukasi, ekspansi, dan perkembangan. Edukasi merupakan tahapan ketika guru menyiapkan anak-anak

untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan media *loose parts* dengan membimbing atau menyampaikan apersepsi tema, kegiatan pembelajaran, dan aturan main dengan media *loose parts*. Ekspansi merupakan tahapan ketika guru menyiapkan atau menata lingkungan main, membimbing anak-anak yang kesusahan, memberikan motivasi kepada anak-anak untuk berkreasi menciptakan hasil karya dengan media *loose parts*. Perkembangan merupakan tahapan ketika guru mendengarkan anak yang menceritakan hasil karyanya dan mendokumentasikan hasil karya anak. Tahapan implementasi media *loose parts* yang dilakukan oleh anak adalah bereksplorasi, berkreasi, dan bercerita. Bereksplorasi merupakan tahap awal ketika anak-anak mengeksplorasi media yang telah ditata atau disiapkan oleh guru. Berkreasi merupakan tahap ketika anak-anak menciptakan hasil karya menggunakan media *loose parts* sesuai dengan imajinasinya. Bercerita merupakan tahap ketika anak-anak menceritakan hasil karya yang telah dibuat kepada guru.



Gambar 2. Kegiatan Awal

Gambaran pelaksanaan pembelajaran dengan media *loose parts* mulai dari pagi hingga siang hari adalah sebagai berikut. Kegiatan awal dilakukan pukul 07.30 – 08.30 terdiri dari kegiatan penyambutan kedatangan anak, penerapan SOP pembukaan, serta pengembangan aspek nilai agama dan moral, seni, dan fisik motorik. Pengembangan nilai agama dan moral melalui pembiasaan. Pengembangan seni melalui kegiatan menyanyi. Pengembangan fisik motorik melalui kegiatan olahraga. Urutan kegiatan awal yaitu salam; menyanyi lagu nasional, lagu anak-anak, dan lagu yang sesuai dengan tema pembelajaran; berdoa; bercakap-cakap; presensi; penyebutan hari/tanggal; dan olahraga. Beberapa kegiatan olahraga menggunakan media pembelajaran seperti meletakkan bola di atas botol bekas air mineral; estafet memindahkan gelas plastik dengan tongkat kayu (stik drum); melompat dengan dua kaki sesuai huruf di lingkaran hula hop; melewati rintangan tali karet gelang; dan mengambil bola sesuai dengan warna di dalam lingkaran hula hop. Kegiatan-kegiatan tersebut menggunakan media pembelajaran yang termasuk ke dalam komponen media *loose parts*.



Gambar 3. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan pukul 08.30 – 10.00. Guru melakukan edukasi, ekspansi, dan perkembangan selama kegiatan inti dengan media *loose parts*. Edukasi dilakukan oleh guru yang meliputi penyampaian apersepsi mengenai tema pembelajaran, ragam kegiatan inti, dan aturan main. Apersepsi tema pembelajaran menggunakan alat bantu berupa video pembelajaran. Apersepsi dilakukan sesuai dengan tema. Tema pada semester ganjil meliputi “Aku Tahu Tentang Diriku”, “Kebutuhanku”, “Berseri Lingkunganku”, “Aneka Macam Binatang”, dan “Sayangi Tanaman”. Tema pada semester genap meliputi “Rekreasi”, “Kendaraan”, “Pekerjaan”, “Alat Komunikasi”, “Budayaku”, dan “Alam Semesta”. Ragam kegiatan

inti yang dilaksanakan setiap pembelajaran adalah tiga kegiatan. Aturan main yang disampaikan guru kepada anak-anak adalah cara melakukan atau mengerjakan kegiatan inti. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan media *loose parts* berikutnya dikenal dengan istilah ekspansi yang masih terjadi pada saat kegiatan inti. Ekspansi meliputi penataan lingkungan main oleh guru; guru membimbing anak-anak mengucapkan yel-yel motivasi belajar bersama-sama secara kompak, “Aku bisa. Pasti bisa. Dicoba dulu dong. Aku pasti bisa yes!”; dan guru mendampingi anak-anak untuk melakukan kegiatan inti.

Kegiatan inti dengan media *loose parts* oleh anak-anak meliputi bereksplorasi, berkreasi, dan bercerita. Bereksplorasi merupakan tahap awal anak-anak melakukan kegiatan inti dengan media *loose parts*. Anak-anak diminta mengambil atau berbelanja media *loose parts* yang telah disediakan atau ditata oleh guru sesuai dengan minatnya. Hasil berbelanja kemudian dikreasikan menjadi suatu karya yang sesuai dengan edukasi dari guru, tahap ini biasanya disebut dengan berkreasi. Tahap terakhir adalah bercerita, setiap anak menceritakan hasil karya yang telah dibuat kepada guru, kemudian guru mendokumentasikan hasil karya anak yang telah dibuat dengan kamera. Kegiatan guru untuk mendokumentasikan hasil karya anak disebut dengan perkembangan. Hasil karya setiap anak-anak unik karena berbeda-beda sesuai dengan imajinasi anak, kemudian anak-anak diperkenankan membongkar hasil karya yang telah dibuat dan membereskan media *loose parts* untuk dikembalikan ke keranjang seperti semula. Semua anak-anak terlihat tertib dalam proses bereksplorasi, berkreasi, bercerita, hingga membereskan media *loose parts*. Sikap tertib dan kondusif yang terjadi pada anak-anak merupakan hasil dari sebuah proses panjang stimulasi dari guru. Guru berusaha semaksimal mungkin untuk mengimplementasikan media *loose parts* agar proses implementasi mampu menstimulasi anak dengan maksimal.

Proses belajar setiap anak unik atau tidak ada yang sama persis, awalnya nampak anak-anak melakukan tahap bereksplorasi, berkreasi, dan bercerita bersama-sama kemudian menjadi tidak bersama-sama. Keadaan di lapangan terlihat anak-anak mengerjakan kegiatan inti secara bergiliran dan kecepatan mengerjakan setiap anak tidak sama. Rentang waktu pengerjaan kegiatan inti dengan media *loose parts* pada saat tema yang sama adalah sekitar 6 sampai 12 menit. Terjadi perbedaan durasi waktu pengerjaan ketika pelaksanaan pembelajaran dengan tema yang berbeda. Waktu pengerjaan tergantung dari kondisi anak-anak dan tema pembelajaran. Kegiatan dengan media *loose parts* memerlukan pengarahan dari guru. Ciri khas implementasi media *loose parts* adalah hasil karya dengan media *loose parts* disusun di atas meja sesuai dengan imajinasi anak. Tempat duduk anak diatur berhadapan dan berselang-seling, jika anak duduk di kursi sebelah kiri maka anak didepannya duduk di kursi sebelah kanan dan kursi yang kosong digunakan untuk meletakkan keranjang belanja atau wadah komponen media *loose parts*. Pukul 10.00 – 10.30 merupakan waktu istirahat makan bekal dan bermain bebas. Kondisi di lapangan selama kegiatan istirahat masih terdapat anak-anak yang belum selesai mengerjakan kegiatan inti dengan media *loose parts*, sehingga anak yang belum selesai mengerjakan tugas hingga waktu istirahat berakhir harus menerima konsekuensi makan bekal dan bermain bebas di rumah.



Gambar 4. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir merupakan kegiatan yang berisi mengulas kegiatan serta penerapan SOP penutupan. Pukul 10.01 guru membimbing anak-anak untuk mengulas atau menceritakan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dari pagi hingga siang hari serta menerapkan SOP penutupan yaitu berdoa setelah belajar, penyampaian pesan-pesan guru, menyanyi, dan salam. Kondisi di lapangan selama kegiatan akhir masih terlihat pelaksanaan media *loose parts* dalam pembelajaran ditandai dengan setelah penerapan SOP penutupan dan penjemputan masih terdapat beberapa anak belum selesai melakukan kegiatan inti membuat hasil karya dari media *loose parts*. Lembaga menerapkan kedisiplinan agar anak bertanggung jawab menyelesaikan tugas hingga tuntas. Guru tetap melaksanakan tugasnya yaitu membimbing, memberikan motivasi, mengamati perkembangan anak hingga anak-anak menyelesaikan hasil karya yang telah dibuat dengan waktu maksimal pukul 11.00 WIB.

Pelaksanaan pembelajaran dengan media *loose parts* sudah sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran anak usia dini ditekankan pada empat hal sebagai berikut (Masnipal, 2018). Pertama, bagaimana bisa membuat anak merasa senang, suka, gembira, dan nyaman belajar melalui bermain. Kedua, bagaimana bisa memotivasi, mendorong kemauan, minat, dan semua potensi muncul dan berkembang. Ketiga, bagaimana membuat anak tidak jenuh belajar dan bosan mengikuti proses pembelajaran, sehingga menumbuhkan kesan bahwa belajar dan sekolah itu menyenangkan bukan sebuah beban yang menakutkan. Keempat, bagaimana anak dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain.

Guru memiliki peranan penting dalam menyukseskan implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran. Peran guru dalam implementasi media *loose parts* sangat kompleks yaitu berinteraksi, pengasuhan, mengatur tekanan atau stress, memberikan fasilitas, perencanaan, pengayaan, menangani masalah yang terjadi di

dalam kelas, bimbingan dan pemeliharaan, serta pembelajaran (Yamin & Sanan, 2013).

Penilaian Pembelajaran

Teknik penilaian pembelajaran yang digunakan guru yaitu ceklis, catatan anekdot, dan hasil karya. Setiap teknik penilaian terdapat instrumen penilaian. Penilaian pembelajaran dilakukan oleh guru setiap hari sejak kegiatan awal hingga kegiatan akhir. Teknik penilaian pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah penilaian ceklis. Instrumen penilaian diisi dengan ditulis tangan oleh guru. Implementasi media *loose parts* dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak. Indikator yang digunakan mengacu pada Permendikbud 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Aspek perkembangan yang distimulasi meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Berikut penjabaran setiap aspek perkembangan tersebut.

Pertama, implementasi media *loose parts* dalam kegiatan inti secara tidak langsung mengenalkan adanya Tuhan melalui kegiatan bercerita hasil karya dengan media *loose parts*. Aspek nilai agama dan moral tertuang dalam KD 1.1 mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya dan KD 1.2 menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan. Hasil penelitian menunjukkan implementasi media *loose parts* dapat menstimulasi aspek nilai agama dan moral.

Kedua, kegiatan olahraga menggunakan alat atau bantuan botol bekas yang termasuk dalam komponen media *loose parts*. Penilaian kegiatan olahraga memuat KD 3.3 & 4.3. KD 3.3 adalah mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. KD 4.3 adalah menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Hasil penelitian menunjukkan implementasi media *loose parts* dapat menstimulasi aspek fisik motorik.

Ketiga, media *loose parts* diimplementasikan untuk kegiatan inti yang memuat KD kognitif yaitu KD 2.3 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif. Penilaian ceklis juga tertera indikator penilaian capaian perkembangan “Anak mampu membuat berbagai bentuk *loose parts*”. Kepala sekolah memaparkan keunggulan media *loose parts* yaitu dapat mengasah kreativitas anak, sehingga implementasi media *loose parts* dapat menstimulasi aspek kognitif.

Keempat, media *loose parts* diimplementasikan untuk kegiatan inti dengan KD 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain; dan KD 4.12 menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. Penilaian ceklis memuat KD 3.12 & 4.12 dan tertera indikator penilaian pencapaian perkembangan “Anak mampu membentuk tulisan radio dari *loose parts*”. KD dan indikator tersebut menunjukkan kegiatan inti dengan media *loose parts* dapat menstimulasi keaksaraan awal yang termasuk dalam aspek bahasa.

Kelima, media *loose parts* diimplementasikan untuk kegiatan inti yang menstimulasi beberapa sikap sosial seperti bertanggung jawab dan menolong sesama teman. Sikap bertanggung jawab merujuk pada KD 2.12, sikap menolong teman merujuk pada KD 2.9. Peristiwa unik yang teramati yaitu ketika seorang anak perempuan spontan menolong temannya untuk membereskan kancing baju yang berceceran dilantai karena tidak sengaja menjatuhkan keranjang media *loose parts*. Implementasi media *loose parts* juga menstimulasi KD 2.8 memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian, dan KD 2.6 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan.

Keenam, media *loose parts* diimplementasikan untuk kegiatan inti pembelajaran yang memuat KD 3.15 & 4.15. KD 3.15 mengenal berbagai karya dan aktivitas seni. KD 4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni menggunakan berbagai media. Penilaian ceklis memuat KD 3.15 & 4.15 dan tertera indikator penilaian pencapaian perkembangan “Anak mampu membuat bentuk radio dari *loose parts*”. Kegiatan inti membuat bentuk atau karya dengan media *loose parts* sesuai tema dapat menstimulasi aspek seni.

Penelitian terdahulu mengenai dampak implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini selaras dengan hasil penelitian yang telah dilakukan. Implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran berdampak terhadap kreativitas anak usia dini. Kreativitas merupakan aspek yang terintegrasi dalam seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Media *loose parts* mampu mengembangkan kreativitas karena anak diberikan kebebasan (Kasriyati dan Wahyuni, 2021). Media *loose parts* merupakan media pembelajaran yang menarik karena tidak memiliki penilaian salah dan benar dalam penggunaannya, sehingga media *loose parts* berpotensi untuk menciptakan kreasi tanpa batas sesuai dengan daya imajinasi anak (Gencer dan Avci, 2017). Tanda berkembangnya kreativitas yaitu meningkatnya kemampuan berpikir lancar, berpikir orisinal, berpikir rinci, dan berpikir fleksibel (Wahyuningsih, Pudyaningtyas, Hafidah dkk., 2019).

SIMPULAN

Hasil penelitian implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Pertama, perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru meliputi penyusunan perangkat pembelajaran yang memuat media *loose parts*, pengadaan dan penyimpanan komponen media *loose parts*, dan penataan lingkungan main media *loose parts*. Kedua, pelaksanaan pembelajaran guru melakukan edukasi, ekspansi, dan perkembangan terhadap anak-anak selama kegiatan awal, inti, dan akhir. Anak melakukan eksplorasi, berkreasi, dan bercerita selama melakukan kegiatan inti dengan media *loose parts*. Ketiga, penilaian pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan instrumen ceklis, catatan anekdot, dan hasil karya dengan bantuan teknologi kamera *handphone*. Penilaian pembelajaran dilakukan untuk mengetahui perkembangan anak. Implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran berdampak terhadap aspek perkembangan anak yang meliputi sosial emosional, nilai agama moral, bahasa, fisik motorik, kognitif, dan seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, S. N., Munawar, M., & Ds, A. C. (2020). Analisis *metaphorming* melalui media *loose parts* pada anak usia dini kelompok B PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 57–71.
- Casey, T., & Robertson, J. (2016). *Loose Parts Play*. Edinburgh: Inspiring Scotland.
- Direktorat Pembinaan PAUD. (2018). *Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemdikbud.
- Flannigan, C., & Dietze, B. (2017). Children, outdoor play, and loose parts. *Journal of Childhood Studies*, 42(4), 53–60.
- Kasriyati, D., & Wahyuni, S. (2021). Pelatihan perencanaan dan penerapan media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini. 4(2)
- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28.

- Kostelnik, M.J., Soderman, A.K., Whiren, A.P. (2017). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak (Developmentally Appropriate Practices)*. Depok: Kencana.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Jakad Publishing.
- Haughey, S., & Hill, N. (2017). *Loose Parts: A Start-Up Guide*. Fairy Dust Teaching.
- Leichter-Saxby, M., & Suzanna. (2015). *Loose Parts Manual*. Brunswick East: Playground Ideas.
- Mardiyah, L., & Hambali, H. (2022). Penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. *JOTE: Journal on Teacher Education*, 4(1), 338.
- Masnipal. (2018). *Menjadi Guru PAUD Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles, M.B., Huberman, A.M., Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis a methods sourcebook*. Thousand Oaks: SAGE Publications
- Morrison, G. S. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Play Wales. (2017). *Resources for Playing - Providing Loose Parts to Support Children's Play: A Toolkit*. Cardiff: Play Wales.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Deli Serdang: UIN Sumatera Utara.
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., & Rasmani, U. E. E. (2019). Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 305. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>.
- Yamin, H.M., Sanan, J.S. (2013). *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Ciputat: Referensi Gaung Persada Press Group.