

## Implementasi Media *Loose Parts* pada Pendidikan Anak Usia Dini

Fepi Triminur Haryanto, Anik Twiningsih

Ditjen PAUDDIKASMEN Kemdikbudristek, KB Einstein Smart Preschool

E-mail : fepitriminurharyanto1976@gmail.com, aniktwiningsih91@guru.paud.belajar.id

Riwayat artikel: submit: 17 Mei 2024; revisi: 19 Juni 2024, diterima: 25 Juni 2024

### ABSTRAK

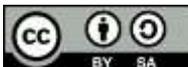
Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran krusial dalam perkembangan fisik, kognitif, emosional, dan sosial anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi media *loose parts* pada pembelajaran PAUD. Metode penelitian ini menggunakan metode studi literatur yaitu mengkaji berbagai sumber terkait implementasi media *loose parts* pada pembelajaran PAUD kemudian dianalisis sehingga menghasilkan sebuah hasil penelitian yaitu kajian teoritis. Sumber data yang digunakan adalah beberapa artikel jurnal ilmiah terkait media *loose parts* di PAUD, teknik analisis data yang digunakan adalah teknis analisis berbasis kajian studi literatur. Hasil penelitian yang dihasilkan adalah kajian teori terkait media *loose parts* di pembelajaran PAUD. Media *loose parts* sangat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran di PAUD karena sifatnya yang longgar dan mudah didapatkan di lingkungan sekitar serta ragamnya yang banyak sehingga memudahkan guru untuk menyediakannya untuk media belajar siswa. Media *loose parts* memberikan inovasi baru dalam pembelajaran di PAUD karena dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa, baik keterampilan berpikir kritis, keterampilan berpikir kreatif. Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian studi literatur ini adalah media *loose parts* sangat direkomendasikan untuk pembelajaran PAUD karena sifatnya yang longgar, mudah didapat dan banyak ragamnya. Kontribusi penelitian ini penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif pada anak.

**Kata kunci:** Media Loose Parts, Pembelajaran PAUD

### ABSTRACT

Early Childhood Education (PAUD) plays a crucial role in the physical, cognitive, emotional, and social development of children. The purpose of this study is to describe the implementation of loose parts media in early childhood education. This research method uses a literature study method, namely examining various sources related to the implementation of loose parts media in early childhood education learning and then analyzed so as to produce a research result, namely a theoretical study. The data sources used are several scientific journal articles related to loose parts media in PAUD, the data analysis technique used is a literature study-based analysis technique. The results of the research produced are theoretical studies related to loose parts media in early childhood education. Loose parts media have a very positive impact on learning in PAUD because of its loose nature and easy to get in the surrounding environment and its many varieties make it easier for teachers to provide it for student learning media. Loose parts media provide new innovations in learning in PAUD because it can improve students' thinking skills, both critical thinking skills, creative thinking skills. The conclusion that can be drawn from the results of this literature study research is that loose parts media is highly recommended for early childhood learning because of its loose, easy to get and many varieties. The conclusion drawn from this literature study is that loose parts media are highly recommended for PAUD learning due to their flexible nature, ease of availability, and variety. The contribution of this research is that the use of loose parts media can improve critical and creative thinking skills in children.

**Keywords:** Loose Parts Media, Early Childhood Learning



Copyright © 2024 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran di PAUD melibatkan anak-anak usia 0 - 6 tahun. Salah satu karakteristik sekolah PAUD adalah suka bermain, suka bergerak, dan menyukai kegiatan berkelompok (Rahayu, 2019). Hal ini didukung oleh teori Frobel yang mengatakan bahwa bermain adalah cara belajar bagi anak atau dengan kata lain anak-anak melaksanakan pembelajaran dengan prinsip *learning by doing* atau belajar sambil berbuat (Tadkiroatun, 2018). Vygotsky menambahkan bahwa permainan bagi anak adalah ruang untuk mengonstruksikan pengetahuan dan konsep-konsep melalui interaksi aktif dengan segala aspek yang terlibat seperti peran dan fungsinya (Hergenhahn & Olson, 2008). Oleh karena karakteristik anak tersebut, maka pembelajaran di PAUD diupayakan untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik supaya mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran bermakna yang dimaksud adalah pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik untuk mendapat pengalaman belajar secara langsung (Afandi & Aka, 2019). Berbagai model pembelajaran dikembangkan untuk memfasilitasi hal tersebut salah satunya adalah pembelajaran menggunakan pendekatan *student centered learning* yang mana merupakan pembelajaran berpusat pada siswa. Salah satu prinsip *student centered learning* adalah peserta didik harus memiliki kontrol terhadap pembelajaran yang dilakukannya (Bronowski, 2010).

Pembelajaran yang berpusat pada siswa terbukti memiliki hubungan yang positif dalam meningkatkan kreatifitas siswa (Suhariami et al., 2019). Kreatifitas merupakan salah satu kecakapan abad 21 yang diperlukan peserta didik untuk bekal menghadapi masa depannya (Dacey & Madaus, 1969; Septikasari & Frasandy, 2018). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran SCL adalah media pembelajaran *Loose Part* yang juga mampu memenuhi prinsip *learning by doing* bagi peserta didik. *Loose Part* bermakna benda-benda lepasan apapun yang dapat digunakan untuk permainan konstruktif. Media pembelajaran *Loose Part* melingkupi benda apapun disekitar peserta didik yang dapat digunakan untuk berkreasi sebebas mungkin (*open ended playing*) dan mengkonstruksikan imajinasi mereka. Daftar media tersebut dapat menjadi tidak terbatas, namun diantara adalah permainan yang benar-benar bertujuan untuk dimainkan seperti lego dan puzzle dan disisi lain dapat berupa barang-barang seperti sedotan, kertas lipat, dan berbagai objek random yang dapat dimanfaatkan untuk kreatifitas peserta didik (Casey & Robertson, 2016).

Selain melatih kreatifitas anak, manfaat yang didapat peserta didik ketika berinteraksi dengan Media pembelajaran *Loose Parts* adalah mereka memasuki dunia 'bagaimana jika' yang mempromosikan jenis pemikiran yang mengarah pada pemecahan masalah dan penalaran teoritis. Oleh karena manfaat media pembelajaran tersebut dan mudahnya media tersebut diperoleh maka media pembelajaran *Loose Part* ini merupakan alternatif mudah dan murah untuk dimanfaatkan pada proses pembelajaran.

## METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur untuk mengeksplorasi dan menganalisis berbagai sumber yang berkaitan dengan implementasi media loose parts dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Studi literatur adalah metode penelitian yang melibatkan pengumpulan dan evaluasi informasi dari sumber-sumber yang telah dipublikasikan, seperti artikel jurnal ilmiah, buku, laporan penelitian, dan sumber teoretis lainnya. Dalam konteks penelitian ini, studi literatur bertujuan untuk mengumpulkan data dan temuan yang relevan mengenai bagaimana media loose parts digunakan dalam lingkungan PAUD, dampaknya terhadap perkembangan anak, dan strategi implementasi yang efektif. Dengan menganalisis informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, penelitian ini dapat memberikan gambaran teoretis yang komprehensif tentang topik tersebut.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari artikel-artikel jurnal ilmiah yang secara khusus membahas media loose parts dalam konteks PAUD. Artikel-artikel ini dipilih berdasarkan relevansinya, kredibilitas penulis, serta metode dan hasil penelitian yang diuraikan di dalamnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis berbasis kajian teoritis, di mana data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber tersebut dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi tema-tema kunci, pola-pola, dan temuan-temuan utama. Hasil analisis ini kemudian disintesis menjadi kajian teoritis yang dapat memberikan wawasan mendalam mengenai manfaat, tantangan, dan best practice dalam implementasi media loose parts di PAUD. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menyusun dasar teoretis yang kuat yang dapat digunakan sebagai referensi dalam praktik pendidikan maupun penelitian lebih lanjut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### DEFINISI MEDIA PEMBELAJARAN *LOOSE PART*

Media pembelajaran adalah merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau materi ajar ke anak didik pada proses pembelajaran (Sumarseh, 2022). Media pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu alat untuk meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik. Media *Loose part* merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan kreatif peserta didik. Sedangkan istilah *loose part* diperkenalkan oleh seorang arsitek bernama Sinom Nicholson pada tahun 1971. Simon Nicholson (1971) menyampaikan bahwa semua kesenangan dan kreativitas anak telah dibatasi dan dicuri orang dewasa. Faktanya, anak suka berinteraksi dengan variabel, bermain, bereksperimen, menemukan, dan bersenang-senang.

Interaksi antara anak dan lingkungan dapat memberikan kemungkinan yang mengubah anak menjadi penemu kreatif. Anak-anak memerlukan lingkungan di mana mereka dapat memanipulasi serta menemukan, membangun, dan memodifikasi struktur dan ide mereka melalui permainan. *Loose part* menciptakan lingkungan bermain yang lebih kaya untuk anak dan memberi sumber daya yang dibutuhkan untuk melakukan hal yang perlu dilakukan (Casey & Robertson, 2016). *Loose part* dapat memberikan kemungkinan adanya kreativitas tanpa batas pada anak saat mengeksplorasi lingkungannya.

Media pembelajaran *Loose part* adalah bahan yang dapat dimanipulasi, digabungkan, disusun ulang, dipindahkan, dipisahkan, dan dipasang kembali dengan cara berbeda sebagai media bermain bagi anak untuk bereksperimen yang dapat menciptakan mainan tidak terbatas yang berkembang sesuai imajinasi anak (Farida, 2020; Muryaningsih, 2021; Spencer et al., 2019; Syafi'i & Dianah, 2021; Twiningsih, n.d.). Dengan berinteraksi dengan *loose part*, anak-anak memasuki dunia "bagaimana jika" yang menumbuhkan gaya berpikir yang mengarah pada pemecahan masalah dan pemikiran teoretis (Daly & Beloglovsky, 2015). Rasa ingin tahu anak-anak dapat difasilitasi secara alami dengan adanya media *loose part* yang berada di lingkungan sekitar anak. Media *loose part* dapat meliputi bahan alam, plastic, logam, kayu, bekas kemasan, dan lain sebagainya.

Merujuk pada berbagai pengertian di atas, dapat dimaknai bahwa *loose part* adalah material berupa alami maupun sintesis yang dapat dieksplorasi dan dimanipulasi oleh anak dalam memenuhi rasa ingin tahu. Media *loose part* adalah suatu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di mana peserta didik dapat mengeksplorasi daya imajinasi dan kreativitas sesuai keinginannya tanpa campur tangan orang dewasa dan aturan tertentu. Lingkungan berperan penting dalam implementasi media *loose part* dalam pembelajaran yang menyediakan berbagai material pendukung kebebasan peserta didik dalam mengeksplorasi kemampuannya. Penggunaan media *loose part* dengan tepat dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi peserta didik.

## TEORI YANG MENDUKUNG MEDIA PEMBELAJARAN *LOOSE PART*

### *Nicholson's Theory of Loose Parts*

Istilah "*Loose Part*" mulai digunakan pada tahun 1971, setelah seorang arsitek, Simon Nicholson, menerbitkan sebuah makalah berjudul "*The Theory of Loose Parts*" Nicholson menggambarkan *Loose Parts* sebagai "variabel" dan memberikan contoh seperti bahan dan bentuk; bau dan fenomena fisik lainnya, seperti listrik, magnet dan gravitasi; media seperti gas dan cairan; suara, musik, gerak; interaksi kimia, memasak dan api; dan manusia lain, dan hewan, tumbuhan, kata-kata, konsep dan ide. Dengan semua hal ini, semua anak suka bermain, bereksperimen, menemukan, menciptakan, dan bersenang-senang.

### *Affordance Theory*

Ketika anak-anak bermain di suatu ruang atau dengan suatu benda, mereka cenderung mengalaminya secara unik. Alih-alih tujuan yang dimaksudkan, mereka mungkin menganggapnya sebagai "*Affordances*" atau keterjangkauan. Psikolog Amerika James J. Gibson (1979) menyarankan bahwa lingkungan dan objek di dalamnya memiliki nilai dan makna yang unik bagi orang yang mempersepsikannya. Keterjangkauan (*Affordances*) suatu objek atau ruang adalah semua hal yang berpotensi untuk dilakukan dan atau berpotensi menjadi sesuatu hal. Misalnya, dinding bata dapat dibangun untuk membuat batas yang jelas antara trotoar dan taman tetapi bagi banyak anak, itu akan menawarkan tempat untuk duduk, berjalan, keseimbangan, bersembunyi di belakang dan melompat keluar.

Kesimpulan dari teori tersebut adalah anak memiliki cara pandang yang unik bila dihadapkan pada benda-benda. Mereka cenderung memiliki imajinasi aktif dan belajar melalui apa yang mereka rasakan dan lakukan.

### Contoh Media Pembelajaran *Loose Part*

Media pembelajaran *Loose Part* melingkupi benda apapun disekitar peserta didik yang dapat digunakan untuk berkreasi sebebas mungkin (*open ended playing*) dan mengkonstruksikan imajinasi mereka. Daftar media tersebut dapat menjadi tidak terbatas, namun diantara antara lain adalah (Casey & Robertson, 2016; Daly & Beloglowsky, 2015): *Natural resources* (Sumber daya alam)

Contoh media pembelajaran *Loose Part* dari Alam diantaranya adalah batu (gambar 1) dan bunga (gambar 2)

Gambar 1. Batu dan Kayu sebagai contoh *Loose Part* dari Alam





Sumber : Daly & Beloglovsky, (2015)

Gambar 2. Tanaman Bunga sebagai contoh *Loose Part* dari Alam



Sumber : Daly & Beloglovsky, (2015)

1. *Building materials and tools* (Alat dan Bahan Bangunan)

Contoh selanjutnya dari alat dan bahan bangunan adalah palu, batu bata, dan alat-alat perkakas seperti baut dan besi-besi (gambar 3).

Gambar 3. Alat perkakas yang menjadi *Loose Part*



Sumber : Daly & Beloglovsky, (2015)

Gambar 4. Anak bermain dengan perkakas sebagai media *Loose Part*



Sumber: Casey & Robertson, (2016)

## 2. *Scrap materials* (Bahan Bekas)

Bahan bekas dapat digunakan menjadi media *loose part* yang mudah dan murah. Imajinasi peserta didik dapat menjadikan barang tersebut memiliki nilai baru sesuai dengan imajinasinya. Berikut contoh bahan bekas media *loose part* dapat dilihat pada gambar 4 dan gambar 5.

Gambar 5. Bahan Bekas Ban



Sumber : Daly & Beloglovsky, (2015)

3. *Random Object* (Bahan-bahan lain secara acak)

Bahan lain secara acak dapat berupa benang, klip kertas warna warni, kancing baju, dsb. Berikut ide benda-benda yang dapat menjadi media *loose part*.

Gambar 6. Klip kertas untuk media *Loose Part*



Gambar 7. Barang bekas yang dapat menjadi media *Loose Part*.



### **PRINSIP DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN *LOOSE PART***

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip (Sungkono, 2008) diantaranya adalah: (1) Tidak ada media pembelajaran yang cocok untuk semua tujuan pembelajaran; (2) Media adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran; (3) Media digunakan untuk memudahkan peserta didik.; (4) Media yang digunakan memiliki tujuan tertentu yang menyatu dengan pembelajaran dan bukan selingan hiburan.

Berdasarkan prinsip penggunaan media pembelajaran tersebut diketahui bahwa pemanfaatan media *Loose Part* juga harus melalui berbagai pertimbangan diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Pemanfaatan media *Loose Part* cocok diterapkan untuk pembelajaran berpusat pada peserta didik (*Student centered learning*) yang bertujuan menempatkan peserta didik sebagai subjek dalam belajar; (2) Pemanfaatan media *Lose Part* bukanlah menjadi sekedar mainan namun menjadi fasilitas untuk peserta didik mengkonstruksikan imajinasinya

tanpa batasan (*open ended playing*); (3) Pemanfaatan media *Loose Part* disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik sehingga mudah digunakan dan mampu memberikan pembelajaran bermakna bagi peserta didik; (4) Pemanfaatan media *Loose* hendaknya terintegrasi dengan metode pembelajaran yang digunakan seperti penerapannya pada metode-metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*).

Lingkungan hendaknya menyediakan media *loose part* yang mendukung daya eksplorasi, imajinasi, dan kreativitas anak yang dapat memenuhi rasa ingin tahunya secara alami. Menurut Syafi'i & Dianah (2021) sebagai salah satu media pembelajaran, *loose part* juga memiliki beberapa karakteristik/ciri-ciri khusus, antara lain: (1) Fleksibel, Media tidak memiliki aturan penggunaan yang jelas dan pendamping mendukung anak-anak untuk mengeksplorasi media yang digunakan. Sifat *loose part* yang fleksibel ini memungkinkan meningkatnya daya imajinasi anak untuk belajar dan mengeksplorasi secara bebas sesuai keinginan tanpa terikat aturan dan dominasi orang dewasa; (2) Mudah, Media dapat diakses dengan mudah dan dapat digunakan kapan saja dan bagaimana mereka menginginkannya tanpa harus bertanya kepada pendamping. Selain itu, peserta didik mudah mengkonstruksikan media tersebut sesuai dengan imajinasi mereka; (3) Menciptakan permainan tanpa batas; (4) Istilah permainan tanpa batas adalah *open ended playing*. Permainan terbaik berasal dari kemungkinan-kemungkinan anak untuk bermain dengan berbagai cara dan berbagai tingkatan. Contoh permainan tersebut adalah permainan menyusun lego.

#### **MANFAAT PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PART**

Pembelajaran yang melibatkan media *loose part* dapat memberikan peran guru sebagai fasilitator dan lingkungan menjadi media untuk mendorong peserta didik untuk menciptakan pengalaman yang kaya dan beragam. Pembelajaran yang semacam ini dapat menjadi sebuah strategi untuk mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang dimiliki peserta didik. Selain itu, Bristol Scrapstore (dalam Casey dan Robertson, 2016) menambahkan bahwa manfaat media *loose part* yang memungkinkan anak-anak untuk benar-benar kreatif dalam permainan mereka, hanya karena mereka tidak menentukan dan mendorong berbagai jenis permainan yang berbeda. Hal tersebut meningkatkan lingkungan fisik dan manusia di dalam sekolah, menciptakan ruang yang merangsang dan interaktif di mana anak-anak dapat belajar melalui bermain. Selain itu, penggunaan media *Loose Part* memiliki berbagai manfaat lain bagi peserta didik antara lain:

#### **Mendapatkan pembelajaran bermakna**

Pembelajaran bermakna terjadi apabila seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka (Baharuddin, 2020). Sedangkan, media *loose part* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bereksplorasi, berimajinasi dan berkreasi, serta belajar secara alami dengan memperoleh pengetahuan tak terbatas dengan kebebasan peserta didik (Najib & Elhefni, 2017). Kesempatan itulah yang akan membuat peserta didik mendapatkan pemahaman dan pengetahuan baru melalui fenomena eksplorasi dan kreasi yang mereka lakukan sesuai dengan kemampuan diri mereka sendiri.

#### **Melatih berbagai kemampuan peserta didik**

Penggunaan media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam melatih anak untuk meningkatkan kreativitas, konsentrasi, motorik kasar dan halus, sains, pengembangan bahasa, seni, logika matematika, teknik, teknologi, dan kemampuan pemecahan masalah anak (Muryaningsih, 2021). Penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Loose Part* antara lain: (1) Bermanfaat menstimulus dan mengembangkan kreativitas peserta didik (Farida, 2020; Fono & Ita, 2021). Setiap anak memiliki pemikiran kreatif dan lingkungan memfasilitasi daya kreativitas anak melalui media *Loose Part*; (2) Bermanfaat mengembangkan motorik halus peserta didik (Hadiyanti et al., 2021); (3) *Loose part* dapat meningkatkan imajinasi dan kemampuan peserta didik untuk memikirkan solusi, membawa rasa petualangan dan kegembiraan untuk permainan peserta didik (Daly & Beloglovsky, 2015).

Selain berbagai uraian diatas, Hyndman dkk pun menyampaikan beberapa manfaat dari *loose part*, antara lain 1) meningkatkan permainan kreatif dan imajinatif, 2) kooperatif dan bersosialisasi lebih banyak, 3) peserta didik secara fisik lebih aktif, 4) hasil kurikulum terjadi melalui permainan informal dengan *loose part*, dan 5) memfasilitasi keterampilan komunikasi dan negosiasi saat diluar kelas. Buhrin (dalam Kulsum, 2022) menambahkan manfaat dari *loose part*, antara lain lebih hemat dan lebih menarik seiring dengan peningkatan kemampuan anak karena selalu di desain ulang.

Berdasarkan paparan di atas, disimpulkan bahwa media *loose part* bermanfaat untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bereksplorasi, berimajinasi dan berkreasi, serta belajar secara alami dengan memperoleh pengetahuan tak terbatas dengan kebebasan peserta didik. Namun, tidak semua pendidik setuju dengan manfaat yang diberikan media *loose part* karena dianggap menyulitkan bagi guru. Selain itu, penggunaan *loose part* dianggap menjadikan pembelajaran menjadi sulit dikontrol.

#### **KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MEDIA LOOSE PART**

Kelebihan menggunakan Media *Loose Part* dalam pembelajaran antara lain yaitu: (1) Murah dan Mudah, Terjangkau dan mudah didapat merupakan beberapa kriteria dalam pemilihan suatu media pembelajaran (Sungkono, 2008). Karena karakteristik media *loose part* adalah barang yang secara acak dapat dengan mudah ditemui peserta didik seperti sedotan bekas, batu, kardus bekas dsb, maka media ini tergolong pada media yang terjangkau dan mudah ditemui; (2) Fleksibel dan Praktis, *Loose part* sebagai media pembelajaran, dianggap sebagai media yang terjangkau dan praktis karena berasal dari bahan yang mudah ditemukan dan fleksibel karena dapat digunakan dengan mengolaborasi berbagai bahan yang ada disekitar (Daly & Beloglovsky, 2015).; (3) Dapat digunakan dalam pembelajaran apapun, Media ini karena prinsipnya menggunakan barang-barang yang ada disekitar peserta didik maka dapat digunakan baik dalam pembelajaran daring dan luring (Putri et al., 2021).

Adapun kekurangan media ini tantara lain adalah media ini dirasa oleh guru kurang tepat digunakan disekolah karena terkesan bebas. Kenyataanya tidak semua guru mendukung pemanfaatan media *loose part*. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan Mastuinda dkk (2020) pada sebuah workshop tentang penggunaan media *loose part* dalam pembelajaran, ditemukan bahwa: (1) media *loose part* merupakan hal yang baru dan guru belum memahami maksud *loose part*; (2) guru bersemangat memainkan peran sebagai guru dan sebagai anak saat *microteaching*; (3) pada akhir sesi, salah satu peserta berpendapat bahwa *loose part* terlalu terbuka dan bebas bagi peserta didik, sehingga tidak cocok digunakan di sekolah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa guru tidak menyukai penggunaan media *loose part* karena dianggap menyulitkan guru dalam membuat media pembelajaran karena pada saat bermain *loose part*, pembelajaran menjadi tidak terkontrol dan menjadi tidak efektif.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

*Loose part* adalah material berupa alami maupun sintesis yang dapat dieksplorasi dan dimanipulasi oleh anak dalam memenuhi rasa ingin tahunya. Media *loose part* merupakan suatu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di mana peserta didik dapat mengeksplorasi daya imajinasi dan kreativitas sesuai keinginannya tanpa campur tangan orang dewasa dan aturan tertentu. Penggunaan media *loose part* dengan tepat dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi peserta didik.

Media *loose part* bermanfaat untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bereksplorasi, berimajinasi dan berkreasi, serta belajar secara alami dengan memperoleh pengetahuan tak terbatas dengan kebebasan peserta didik. Namun, tidak semua pendidik setuju dengan manfaat yang diberikan media *loose part* karena dianggap menyulitkan bagi guru. Selain itu, penggunaan *loose part* dianggap menjadikan pembelajaran menjadi sulit dikontrol. Oleh karena itu institusi pendidikan maupun pemerintah diharapkan menyediakan

pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru PAUD mengenai penggunaan media loose parts. Pelatihan ini harus mencakup cara mengidentifikasi, mengumpulkan, dan menggunakan loose parts secara efektif dalam kegiatan pembelajaran, serta teknik-teknik untuk memaksimalkan manfaatnya dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif anak.

## REFERENSI

- Afandi, A. N. H., & Aka, K. A. (2019). Pengembangan dan Validasi Instrumen Analisis Buku Tematik-Terpadu pada Kurikulum 2013 Integrated-Thematic Book Analysis on Curriculum. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 199–219.
- Ardian, A., & Munadi, S. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Student-Centered Learning dan Kemampuan Spasial terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(4), 454. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i4.7843>
- Baharuddin, I. (2020). Pembelajaran Bermakna Berbasis Daring Ditengah Pandemi Covid-19. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 79–88.
- Bronowski, J. (2010). *Student-Centered Learning SCL Toolkit*.
- Casey, T., & Robertson, J. (2016). *Loose Parts Play: a toolkit*.
- Dacey, J. S., & Madaus, G. F. (1969). CREATIVITY : DEFINITIONS , EXPLANATIONS. *The Irish Journal of Education*, 3(12), 55–69.
- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2015). Loose Part: Inspiring Play in Young Children. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). Redleaf Press.
- Farida, A. (2020). *Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia*. UIN Jakarta.
- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9290–9299.
- Hadiyanti, S. M., Elan, E., & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 337–347. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9329>
- Hergenbahn, B. ., & Olson, M. H. (2008). *Theories of Learning* (7th ed.). Prenada Media Group.
- Muryaningsih, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHAN LOOSE PART DALAM PEMBELAJARAN EKSAK DI MI KEDUNGWULUH LOR. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Najib, D. A., & Elhefni. (2017). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), 19–28.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). Game-based learning: Latest evidence and future directions. In *NFER (National Foundation for Educational Research)*.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-Based Learning Overview and Definition. *Tips and Trends Instructional Technologies Commitee, Spring 2015*, 1–5.
- Putri, I. A. K., Seriadi, S. L. N., & Luwih, I. M. (2021). BELAJAR SAMBIL BERMAIN DI MASA PANDEMI MELALUI MEDIA LOOSE PART DI TK SHANTI. *PRATAMA WIDYA : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/26158396>
- Rahayu, T. (2019). Karakteristik siswa sekolah dasar dan implikasinya terhadap pembelajaran. *Jurnal Institusi Misbahul Ulum*, 1(2), 109–121.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational prespective* (6th ed.). Pustaka Pelajar.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). KETERAMPILAN 4C ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN DASAR. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 112–122. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>

Haryanto & Twiningsih | Nilai Pendidikan Pada Q.S. Ar-Ra'ad Ayat 28 dan Relevansinya terhadap Pendidikan Moral dan Spritual

- Suhariami, Y., Hariani, L. S., & Firdaus, R. M. (2019). Berpikir Kritis : Student Centered Learning (Scl) Dan Reciprocal Teaching. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v4i1.3775>
- Sumarseh, D. E. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part in Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5, 65–75.
- Sungkono. (2008). Pemilihan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. In *Majalah Ilmiah Pembelajaran* (Vol. 4, Issue 1, pp. 71–79).
- Tadkiroatun, M. (2018). Teori dan Konsep Bermain. *Modul PAUD: Bermain Dan Permainan Anak UT*, 1–44. <http://repository.ut.ac.id/4699/1/PAUD4201-M1.pdf>
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). The utilization of loose parts media in steam learning for early childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>