

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah sebuah perantara atau pembawa pesan. Jadi media dapat diartikan sebagai orang, komponen, atau kejadian yang dapat membangun kondisi anak memperoleh wawasan dalam hal keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku dan lingkungan merupakan sebuah media. Lebih khususnya pengertian media merupakan alat-alat grafis, fotografis dan elektronik untuk menunjang, menjalankan dan menyusun kembali informasi verbal maupun nonverbal dalam sebuah pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang tinggi dalam mengoptimalkan proses belajar mengajar sehingga hasil belajar yang dicapainya dapat meningkat.<sup>1</sup>

Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada muridnya untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar sehingga membuat anak tertarik mengikuti proses pembelajaran. Media mempunyai kegunaan dalam mengatasi segala macam permasalahan yang dihadapi oleh anak sehingga media dapat memberikan stimulasi, pengalaman, dapat dapat memberikan persepsi yang sama. Media tidak akan efektif apabila dalam penggunaan tidak sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah diumuskan.<sup>2</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran merupakan perantara untuk menyalurkan pesan dari guru ke murid untuk mendapatkan informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat mendukung kualitas pembelajaran yang diinginkan karena, media pembelajaran dapat menarik minat belajar anak sehingga

---

<sup>1</sup> Mukhtar Latif et al., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Aplikasi*, Pertama (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2013).151-152.

<sup>2</sup> Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang: Gunung Samudra, 2016).5-6.

media sangat berperan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki banyak sekali manfaat yang dapat digunakan pendidik untuk memberikan rangsangan kepada peserta didiknya, diantaranya yaitu:

- a. Sebagai sarana penyalur informasi pembelajaran yang dapat disampaikan dengan jelas, menarik dan nyata sehingga tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis maupun lisan saja.
- b. Meningkatkan sikap aktif dalam belajar
- c. Menimbulkan keinginan dan motivasi dalam belajar
- d. Dapat menguatkan interaksi langsung dengan lingkungan dan kenyataan
- e. Memungkinkan anak dalam belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan kreativitasnya
- f. Memberikan rangsangan, pengalaman dan persepsi yang sama

Sementara itu menurut Kemp dan Dayton dalam Mukhtar Latif dkk. menyatakan beberapa manfaat media sebagai berikut:<sup>3</sup>

- a. Menyampaikan pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- b. Pembelajaran akan lebih menarik
- c. Pembelajaran akan lebih aktif dengan menerapkan teori pembelajaran
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran
- e. Pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun ketika diperlukan
- f. Peran guru dalam mengarahkan siswa ke hal-hal yang positif.

## 3. Fungsi Media Pembelajaran

Sebaik apapun media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, dan tidak akan bisa menggantikan peran guru seutuhnya dengan demikian media tanpguru merupakan suatu hal yang sulit untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan peran guru akan tetap diperlukan walaupun semua media sudah mampu meningkatkan perkembangan anak. Maka dari itu berikut fungsi media pembelajaran:<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Latif et al., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Aplikasi*.165-166i.

<sup>4</sup> Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. 8-9.

- a. Fungsi Umum
 

Media sebagai pesan dari pendidik untuk peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Fungsi Khusus
  - 1) Untuk menarik perhatian anak
  - 2) Memperjelas penyampaian pesan kepada anak
  - 3) Menghindari adanya salah persepsi dari anak didik dan menghindari adanya verbalisme
  - 4) Mengefektifkan dan mengaktifkan kegiatan belajar.

**4. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran**

- a. Aman tidak membahayakan untuk anak
 

Anak usia dini merupakan anak yang mempunyai keingintahuan yang tinggi, belum bisa membedakan mana yang bahaya bagi anak mana yang belum sehingga media yang digunakan anak haruslah media yang aman dan tidak membahayakan keselamatan anak.
- b. Sesuai dengan tujuan dan fungsi dalam mengembangkan potensi yang dimiliki anak
- c. Menarik, menyenangkan, tidak membosankan bagi anak
- d. Dapat digunakan sendiri maupun bersama-sama
 

Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan untuk dapat dimainkan sendiri maupun bersama-sama
- e. Dapat menumbuhkan kreativitas anak
 

Media dapat dimainkan yang membuat anak menjadi senang, dapat menimbulkan imajinasi serta dapat bereksperimen dan bereksplorasi.
- f. Mudah ditemukan di lingkungan sekitar
 

Media pembelajaran tidak harus selalu yang mahal-mahal media pembelajaran juga dapat didapatkan dengan murah bahkan tidak membeli dengan cara memanfaatkan barang bekas maupun barang-barang yang ada di sekitar lingkungan kita.
- g. Media pembelajaran harus multiguna
 

Maksud dari multiguna disini adalah media dapat digunakan untuk mendukung perkembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Latif et al., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Aplikasi*. 157-158.

## B. *Loose Parts*

### 1. Pengertian *Loose Parts*

Teori *loose parts* dikemukakan oleh seorang arsitek kelahiran London yang bernama Simon Nicholson. Simon Nicholson dalam Yulianti mengemukakan bahwa lingkungan merupakan tempat interaktif bagi anak, di mana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang kreatif, dengan lingkungan yang terbuka maka interaksi anak dengan lingkungan akan memberikan kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak bisa menjadi penemu. Nicholson menggambarkan dengan *loose part* anak menjadi senang bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi senang. Lingkungan mempunyai banyak manfaat yang dapat dimanfaatkan anak untuk memperbanyak pengalaman dan kreativitas yang dimilikinya. Seperti halnya peristiwa alam seperti Gravitasi dan suara, berbagai bahan alam seperti ranting, tanah, batu dan berbagai kejadian yang berhubungan dengan reaksi kimia dan interaksi antara manusia dengan manusia itu sendiri. Lingkungan alam dapat dimanfaatkan sesuai dengan keleluasaan yang diberikan kepada anak untuk membentuk koneksi dan berbagai karya, sehingga menjadikan anak senang dan dapat menghasilkan karya yang nyata. Sally Haughey dalam Yulianti juga menyatakan bahwasannya *loose parts* dapat diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun dengan bahan-bahan lain yang berupa benda alam maupun benda sintetis. Bermain dengan *loose parts* membuat anak bermain sesuai dengan keinginannya yang dimana benda tersebut dapat dipindahkan dengan mudah oleh anak sehingga membuat struktur dari karya bisa berubah. *Loose parts* sendiri mempunyai sifat yang terbuka, sehingga sangat lentur, mudah untuk diubah, ditambahkan, dimodifikasi, dsb.<sup>6</sup>

Sifat terbuka yang dimiliki oleh *loose parts* dalam memainkannya yang dimana anak tidak perlu menggunakan perekat sehingga menyebabkan benda-benda terikat secara permanen. Ikatan satu benda dengan benda yang lainnya lebih dimaksudkan berupa rangkaian yang mudah dirakit dan dilepas, dipasang dan dibongkar. Maka dari itu sebabnya *loose parts* dapat digunakan berulang-ulang, bebas tanpa ada batasnya

---

<sup>6</sup> Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD.12.*

yang menjadikan *loose parts* dapat dibuat apapun sesuai dengan keinginan penggunanya. Bahkan setelah digunakan *loose parts* dapat kembali seperti asalnya, dapat disimpan ke tempat awalnya, dan dapat digunakan kembali jika dibutuhkan. *Loose parts* merupakan barang-barang yang mudah ditemui, gampang di mainkan, murah harganya, dan sangat manjur sekali manfaatnya.

Bahan lepasan tidak selalu berupa benda tak jadi seperti berbagai jenis kerang-kerangan, batu, kerikil, biji-bijian, bunga, ranting, potongan kayu, dan berbagai kancing, akan tetapi bahan lepasan juga dapat berupa benda-benda buatan pabrik. Contoh benda buatan pabrik yaitu berbagai macam peralatan rumah tangga, peralatan tukang, peralatan elektronik, mainan jadi dsb. Seperti yang dikatakan Diane Khasin dalam Yuliati bahwasannya *loose parts* merupakan material bebas yang dapat dimainkan oleh anak, *Loose Parts* merupakan material bebas yang ukurannya tidak terbatas bisa dari benda kecil, sedang maupun besar. Memainkan *Loose Parts* pun juga bebas bisa di luar ruangan maupun di dalam ruangan.<sup>7</sup>

Berdasarkan beberapa tinjauan yang ada dapat disimpulkan bahwasanya *loose parts* merupakan bahan lepasan yang dapat dipindahkan, disatukan kembali, dibentuk ulang, dapat dibawa, dijual, mudah ditemukan dan dapat menarik minat anak usia dini untuk memainkannya. Bahan *loose parts* sangat mudah ditemukan di sekitar lingkungan kita bisa berupa bahan alam, kain, benang, kayu, dan berbagai bahan plastik lainnya. Bahan-bahan tersebut tidak ada batasan ukurannya bisa kecil, sedang maupun besar. Material tersebut juga dapat dimainkan dimana saja bisa di dalam kelas di luar kelas maupun di rumah anak juga dapat memainkannya karena benda tersebut mudah untuk didapatkan. Cara memainkannya juga tidak ada batasan bisa dibuat apa saja berdasarkan kreativitas dan imajinasi anak. Dengan imajinasi dan kreativitas yang dimiliki anak dapat mengubah kayu menjadi rumah yang mewah yang dihuni oleh putri kerajaan, daun dapat dijadikan pakaian, pasir dapat dijadikan nasi, kerikil dapat diubah menjadi es batu, ranting dapat diubah menjadi tongkat dan lain sebagainya. Dengan material tersebut mengajak anak untuk berkreas, berinovasi, memanfaatkan kembali, berimajinasi dan

---

<sup>7</sup> Siantajani. 13

bekerjasama dengan anak-anak lainnya. Kemampuan-kemampuan tersebut sangat bermanfaat untuk anak menuju jenjang selanjutnya. Dengan demikian *loose parts* dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek dan potensi yang dimiliki.

## 2. Karakteristik *Loose Parts*

*Loose parts* merupakan bahan permainan anak yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

### a. Menarik

*Loose parts* semacam magnet untuk anak yang mempunyai rasa ingin tahu dan keterkaitan alamiah. Obyek seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, berbagai macam daun, dan berbagai macam batu yang membuat anak dapat tertantang untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Dengan tidak langsung dapat menumbuhkan kecakapan anak dalam berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) yang ditandai dengan datangnya kemampuan untuk dapat berpikir kritis dan kreativitas.

### b. Terbuka

*Loose parts* membuat kegiatan bermain yang tidak ada batasnya. *Loose parts* sendiri tidak hanya menawarkan satu jenis main, karena *loose parts* tidak ada arahan khusus untuk penggunaannya. Hasil dari penggunaan *loose parts* tidak hanya satu jenis saja, tetapi sangat bervariasi tergantung pada kreativitas dan imajinasi anak. Potongan kayu dapat dibuat menjadi beberapa bentuk bisa dibuat rumah-rumahan, mobil, kereta api, sebagainya. Tanah bisa dibuat anak menjadi kue-kuean, dibuat menjadi nasi goreng dan lain sebagainya dan masih banyak bahan lainnya yang dapat dihasilkan melalui bahan *loose parts*. Dengan demikian anak dapat menuangkan idenya dalam berbagai bentuk karya.

### c. Dapat digerakkan/dipindahkan

*Loose Parts* dengan mudahnya dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat lainnya. Misalnya, potongan kayu dapat dipindahkan ke sisi lain halaman untuk membuat jalan, jembatan maupun tangga.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Ayu Widya Puspita, "Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEAM," *Jpnf* 21, no. 2 (2019): 19.

### 3. **Komponen *Loose Parts***

*Loose Parts* merupakan bahan lepasan yang dengan mudah ditemukan dilingkungan sekitar, terdapat 7 komponen *loose parts* yang sangat bervariasi yang dapat di sentuh anak dengan tekstur, bentuk dan warna yang berbeda beda. Berikut ini 7 *komponen loose part* :

- a. Bahan Alam  
Bahan alam merupakan bahan-bahan yang berasal dari alam dan dapat dimanfaatkan kegunaannya seperti, batu-batuan, kerikil, tanah, ranting, dedaunan, berbagai macam bunga, biji-bijian, air, berbagai macam kerang, buah-buahan, bulu dan sebagainya.
- b. Bahan Plastik yaitu berbagai jenis barang yang terbuat dari plastik seperti gelas, pipa pralon, ember, baskom, keranjang, tutup botol, corong, sedotan, piring plastik, botol plastik, selang dan lain sebagainya.
- c. Bahan Logam, bahan logam merupakan bahan yang berasal dari barang-barang yang terbuat dari logam seperti, uang koin, kunci, baut, mur, garpu aluminium, plat motor, kaleng, perkakas dapur dan lain sebagainya.
- d. Kayu dan Bambu, bahan kayu dan bambu yang digunakan berupa-barang kayu yang sudah tidak terpakai seperti, papan, bilah bambu, kepingan *puzzle*, seruling, tongkat dan lain sebagainya.
- e. Benang dan kain, bahan benang dan kain merupakan berbagai jenis barang yang terbuat dari serat, antara lain: kain flanel, kain perca, kapas, pita, karet, berbagai jenis dengan jenis yang berbeda, berbagai kain dengan tekstur yang berbeda dan lain sebagainya.
- f. Kaca dan keramik, bahan kaca dan keramik merupakan bahan yang terbuat dari kaca dan keramik, antara lain: kelereng, kacamata, manik-manik, cermin kaya, botol kaca dan lain sebagainya.
- g. Bekas kemasan, bahan bekas kemasan merupakan barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan lagi seperti, kardus, bungkus makanan, karton wadah telur, gulungan tisu, gulungan isolasi, bekas kotak kado, gulungan benang dan lain sebagainya.

Dari berbagai komponen tersebut yang sudah tersedia di sekitar kita semenjak dahulu hal yang paling penting adalah bagaimana kemampuan pendidik untuk memilih dan memilah

berbagai komponen tersebut menjadi layak dan aman untuk dimainkan bersama anak.<sup>9</sup>

#### 4. Manfaat *Loose Parts*

*Loose Parts* merupakan bahan yang terbuka yang membuat anak menjadi pencipta bukan hanya memainkannya saja. Berbeda dengan mainan pabrik yang diciptakan khusus untuk merancang untuk mengembangkan aspek tertentu saja. Untuk lebih jelasnya berikut ini merupakan empat manfaat utama yang ada pada *loose parts*:

##### a. Mengembangkan keterampilan inkuiri

Rasa ingin tahu yang tinggi sudah menjadi ciri khas anak usia dini. Kemampuan inkuiri merupakan jalan untuk anak memperoleh informasi melalui percobaan-percobaan baru, mengembangkan dan merancang. Dengan anak bermain *loose parts* akan mendorong anak untuk mengembangkan keterampilan inkuiri.

##### b. Mengajarkan anak untuk bertanya

Pembelajaran *loose parts* yang bersifat terbuka membuat anak ingin tahu lebih dalam benda-benda apakah yang dimainkannya. Dengan tidak langsung anak akan bertanya kepada guru maupun orang tua mengenai benda-benda apakah ini bagaimana cara memainkannya, setelah tau cara memainkannya anak-anak akan berfikir mau dijadikan apakah benda-benda tersebut. Dengan demikian anak akan bertanya terus kepada guru maupun orang tua tanpa diminta. Pada saat bermain, perlu adanya pengawasan guru maupun orangtua untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan anak. Guru maupun orang tua juga dapat memberikan rangsangan pertanyaan-pertanyaan lainnya sebagai jawaban rasa ingin tahu anak.

##### c. Mengembangkan berbagai aspek perkembangan

Perkembangan yang bagus untuk anak usia dini adalah perkembangan yang dapat memenuhi aspek anak usia dini sesuai dengan usianya. Stimulasi yang diberikan kepada anak usia dini harus mengacu ke semua aspek

---

<sup>9</sup> Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al Hikmah Mojokerto, Nurul Anam, and Fakultas Tarbiyah Prodi PIAUD IAI Al-Qodiri Jember, "Proceeding the 5 Th Annual International Conference on Islamic Education Kontribusi Media Dari Bahan Alam, Bekas Dan Sintetis(Loose Parts) Pada Kreativitas Aptitude Anak Usia Dini Di RA Mamba'ul Hikmah Jember," 2021, 40–52.

perkembangannya. Dengan bermain *loose parts* maka semua aspek perkembangannya terpenuhi. Hal terpenting adalah ketika anak mampu memecahkan masalah dan berani mengambil resiko. Ketika anak bermain *loose part* dengan sendirinya mengembangkan kemampuan fisik yang dimana dapat menggerakkan otot-otot kecil maupun otot besarnya. Anak akan dengan aktifnya berkreasi memindahkan maupun menata benda *loose parts* dengan jari-jari tangannya untuk menciptakan sebuah karya. Dengan bahan-bahan *loose part* anak dapat menggerakkan semua anggota badannya untuk mencari maupun membuat kreasi yang diinginkannya. Bukan hanya fisik saja yang dapat dikembangkan aspek sosial-emosional juga dapat berkembang melalui *loose parts*, pada saat bermain anak akan bekerja sama dengan teman lainnya yang tentunya juga membutuhkan kesabaran untuk merangkai bahan-bahan tersebut menjadi bentuk nyata. Munculnya perasaan senang dan bangga ketika mampu menyelesaikan pekerjaannya dan mendapat pujian dari guru maupun orangtua. Pada saat bermain anak juga belajar untuk berkomunikasi dan bernegosiasi dengan orang lain dengan aktif. Jiwa seninya juga akan muncul ketika anak berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Bahan *loose parts* yang mudah didapatkan dari alam membuat anak mengerti tentang penciptanya sehingga anak mampu menjaga dan merawat apa yang telah diciptakan oleh penciptanya.

d. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas

Ketika anak bermain *loose parts* dengan suasana yang terbuka membuat anak mengikuti imajinasinya sehingga kreativitas anak dapat mengalir dengan sendirinya.<sup>10</sup>

Selain empat manfaat utama yang ada pada *loose parts* Belogolovsky dalam Puspita juga menjelaskan manfaat *loose parts* diantaranya yaitu:<sup>11</sup>

- 1) Mengoptimalkan proses belajar yang aktif
- 2) Memperdalam kemampuan berpikir kritis
- 3) Meningkatkan kemampuan berpikir divergen dan kreatif
- 4) Mendukung perkembangan seluruh anak secara inklusif

---

<sup>10</sup> Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*.41-42

<sup>11</sup> Puspita, "Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEAM."20.

- 5) Meningkatkan keragaman dan keleluasaan kegiatan bermain
- 6) Mendukung pendidik menyediakan berbagai alat dan bahan yang ekonomis
- 7) Mendukung pengembangan kurikulum
- 8) Mendukung berbagai aspek perkembangan anak, diantaranya yaitu:
  - a) Perkembangan fisik motorik
  - b) Perkembangan sosial emosional
  - c) Perkembangan kognitif
  - d) Perkembangan bahasa

Dari beberapa manfaat tersebut dapat disimpulkan bahwasanya *loose parts* merupakan bahan yang kaya akan manfaat untuk mendukung perkembangan anak usia dini yang memberikan kebebasan bagi anak untuk menuangkan ide, gagasan maupun imajinasinya kedalam sebuah karya yang tentunya mempunyai manfaat bagi tersendiri bagi pembuatnya. Kekreatifan yang dimiliki anak dengan sendiri akan muncul melalui *loose parts*. *Loose parts* bukan hanya mendukung perkembangan anak saja akan tetapi *loose parts* juga menjadi bahan ajar untuk guru dalam meningkatkan proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran menjadi aktif. Menumbuhkan rasa ingin tahunya sehingga membuat anak akan aktif bertanya. Dan hal yang penting anak menjadi tahu tentang pencipta alam yang kaya ini.

#### 5. *Loose Parts* dalam Kurikulum 2013

*Loose Parts* bukan hanya sebatas media atau alat permainan edukatif, padahal sesungguhnya *loose parts* lebih dari sekedar media. *Loose parts* juga berkedudukan sebagai kurikulum. Berikut ini pengembangan kurikulum pada *loose parts*:

##### a. Fisik Motorik

*Loose Parts* merupakan bahan lepasan yang dapat dimanipulasi oleh anak agar menjadi suatu hasil karya sesuai dengan ide anak. Anak akan menggunakan semua jari-jarinya untuk merangkai berbagai jenis bahan *loose parts* yang akan dimainkannya. Dengan demikian dapat mengaktifkan semua anggota tubuhnya untuk bekerja dengan *loose parts*. Bermain *loose parts* dapat melatih kekuatan, keseimbangan, kelenturan dan kelincahan anggota tubuhnya baik tangan maupun kakinya. Aktivitas yang

menggunakan fisik tersebut dapat melatih motorik kasar dan halus. Dengan begitu aktivitas sehari-hari anak akan terbantu melalui *loose parts* karena sudah memiliki kemampuan fisik dengan cara bermain *loose parts*.<sup>12</sup>

b. Sosial Emosional

Kebebasan bermain *loose parts* juga dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional yang dimana pada saat bermain *loose parts* tidak menuntut anak untuk selalu bermain secara benar, sehingga membuat anak tidak takut salah dan dapat meningkatkan kepercayaan diri. Anak usia dini tidak lepas dari bermain, belajarnya juga melalui bermain maka, ketika anak bermain *loose parts* anak akan berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa bahkan anak juga akan berinteraksi dengan komponen *loose parts* itu sendiri. Kebebasan yang diberikan kepada anak membuat anak mempunyai emosi yang sehat.<sup>13</sup>

c. Kognitif

Anak dapat membuat sesuatu berdasarkan hasil olah pikirnya. Kemampuan untuk berpikir secara logis, kritis dan memecahkan masalah merupakan kemampuan kognitif yang harus dikembangkan sejak dini. Dalam hal tersebut *loose parts* mampu mengembangkan kemampuan-kemampuan tersebut. Dengan menghubungkan bahan *loose parts* dari satu dengan yang lainnya, mengurutkan bahan *loose parts* dari yang terkecil maupun yang terbesar, membandingkan, mengelompokkan, mengukur, dan menghitung bilangan. Rasa ingin tahu yang tinggi dari anak mengenai kehidupan sehari-harinya dengan memberi berbagai kegiatan bermain anak mampu memaknai dunia dan sekitarnya.<sup>14</sup>

d. Bahasa

Selama bermain *loose parts*, pada umumnya anak akan mengungkapkan perasaan maupun idenya. Misal anak sedang bermain *loose parts* dengan teman yang lainnya, maka keluarlah celoteh dari mulut anak dengan mengatakan “ini makanannya sudah jadi”, maka dari itu anak sedang mengkomunikasikan idenya mengenai makanan yang telah dibuatnya. Pada saat anak menjelaskan permainannya dengan temannya, maka kosa kata anak yang dikeluarkan

---

<sup>12</sup> Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*.60.

<sup>13</sup> Siantajani.61.

<sup>14</sup> Siantajani.65.

semakin luas. Guru juga bisa mendorong anak untuk terus berkomunikasi dengan cara bertanya terkait permainan yang dibuat oleh anak, sehingga dalam hal ini dapat mempertinggi kemampuan berpikir yang ditunjukkan anak melalui kemampuan berbahasanya.<sup>15</sup>

e. Moral dan Agama

Pada saat bermain *loose parts*, anak belajar tanggung jawab terhadap benda-benda yang dimainkannya. Belajar untuk merawat, menggunakan sesuai dengan kebutuhan dan mengembalikan ke tempatnya setelah dipakai. Dengan begitu anak paham bahwasannya material yang ditemukan di alam ini seperti air, pohon, batu, tanah dsb merupakan ciptaan Tuhan yang perlu dijaga kelestariannya. Kedekatan anak dengan alam membuat anak dekat dengan ciptaannya.

6. Strategi Bermain *Loose Parts*

Dalam kegiatan bermain tentunya perlu strategi agar benda-benda yang tersedia sesuai dengan usia anak, umur anak, dan juga penempatannya agar mudah dijangkau anak. *loose parts* dimulai dengan jumlah keeping terbatas untuk setiap jenis *loose parts* yang akan digunakan anak. kepingan *loose parts* disesuaikan dengan umur anak, setelah itu mulailah dengan 10 keping untuk anak usia TK. Berikut tabel jumlah penggunaan *loose parts* sesuai dengan usianya:<sup>16</sup>

Toddler	3-4 Tahun	4-5 Tahun	5-8 Tahun
4-5 keranjang	5-10 keranjang	10-15 keranjang	Tak terbatas
3-4 keping	5-7 keping	5-10 keping	10-15 keping
Pilih yang besar			
Tambah sesuai minat			

Mengamati anak merupakan langkah awal yang harus dilakukan oleh guru pada saat berkenalan dengan *loose parts*. Dengan mengamati anak bereksplorasi dengan *loose parts*, guru dapat mengamati kapan jumlah *loose parts* yang akan ditambahkan. Pada saat bermain *loose parts* anak tidak menunjukkan perilaku membanting, melempar, dan menyebar maka anak belum siap untuk mendapatkan tambahan jumlah *loose parts*. Guru tetap mempertahankan jumlah kepingan loose

<sup>15</sup> Siantajani.71.

<sup>16</sup> Siantajani.89.

parts yang ada. Pada saat anak bermain *loose parts* muncul hal-hal yang harus diperhatikan dalam permainannya yaitu:

- a. Anak menggunakan *loose parts* untuk kebutuhan sensorinya
- b. Anak aktif menggunakan *loose parts* untuk berkreasi, meniru dan bermain.
- c. Anak mengambil serta mengembalikan *loose parts* dengan mudah.

Apabila anak menunjukkan perilaku seperti hal tersebut maka dapat ditambahkan kepingannya secara bertahap dan menambah jumlah variasi *loose parts*.

*Loose parts* memiliki ciri yang unik, yaitu barang-barang yang yang terlepas, dapat digabungkan kembali dan tidak terikat. Dengan begitu bagaimana cara memulainya dan apa saja yang harus dilakukan anak sebagai berikut:<sup>17</sup>

- a. Cara memulai *loose parts*

*Loose Parts* dimulai dengan melakukan hal yang paling sederhana, yang dimana bahannya mudah ditemukan di lingkungan sekitar dengan mengenalkan benda-benda yang ada disekitar kita kemudian bangun rasa ingin tahu, biarkan anak bereksplorasi, mendengarkan penjelasan mengenai karya yang dibuat anak kemudian berikan provokasi yang sederhana.

- b. Apa saja yang bisa dilakukan anak

Cara memainkan *loose parts* disesuaikan dengan kehendak anak tidak ada aturan tertentu sehingga memudahkan anak untuk memainkannya. Jadi tetap memberikan kelonggaran dan keleluasaan anak tanpa membatasi anak dengan berbagai macam aturan dan larangan dalam mengembangkan imajinasinya. Anak semakin mudah dalam melakukan penggabungan, modifikasi, perubahan, penyesuaian dengan berbagai macam bahan yang terbuka, maka ketika karya anak terikat semakin permanen akan membatasi kreativitas anak. Guru tetap memberikan berbagai kesempatan dan kemungkinan untuk menawarkan ide-ide, memotivasi, memprovokasi, secara tepat pada saat yang tepat akan menjadi daya dukung yang sangat baik.

---

<sup>17</sup> Siantajani.90

c. Strategi beres-beres

Setelah anak bermain dengan menggunakan bahan *loose parts*, anak juga harus diajari membereskan barang-barang yang telah digunakan ke tempat semula. Dengan mengajari anak beres-beres maka melatih tanggung jawab dan peduli akan lingkungan, cara beres-beres dilakukan dengan suasana yang menyenangkan sambil menyanyi maupun bermain game sederhana dengan begitu anak beranggapan bahwa kegiatan beres-beres merupakan bagian dari bermain.

d. Menyimpan *loose parts*

Dalam menyimpan *loose parts* guru juga harus melibatkan anak karena dengan begitu melatih anak peduli dan bertanggung jawab kepada lingkungan. Berikut cara menyimpan *loose parts*:

- 1) Tata *loose parts* dalam wadah, dengan menyesuaikan isinya
- 2) Tata dirak terbuka yang mudah dijangkau oleh anak
- 3) Berikan ruang/kelonggaran tempat, sehingga memudahkan anak untuk mengambil sesuai kebutuhannya
- 4) Berikan waktu yang cukup agar anak tidak terburu-buru.

## 7. Evaluasi Pembelajaran *Loose Parts*

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *evaluation* yang berarti menaksir atau menilai. Evaluasi diartikan sebagai proses menilai sesuatu berdasarkan kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan selanjutnya diikuti dengan pengambilan keputusan atas objek yang telah dievaluasi.<sup>18</sup>

Secara umum evaluasi didefinisikan sebagai proses perencanaan, perolehan dan penyediaan informasi yang dibutuhkan untuk membuat suatu keputusan. Evaluasi dikaitkan dengan pembelajaran yaitu evaluasi dapat dilihat sebagai proses yang runtut untuk menentukan atau membuat keputusan sejauh mana tujuan yang telah dicapai oleh siswa. Dalam dunia pendidikan, penilaian sering dikaitkan dengan tujuan pembelajaran. Terdapat dua alasan pokok dalam mengaitkan tujuan dan penilaian pembelajaran, yang pertama yaitu keleluasaan bahwa guru akan menyediakan kesempatan pembelajaran untuk siswa, kesempatan untuk menunjukkan

---

<sup>18</sup> Lailiyatul Selfi Iftitah, *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*, ed. Mohammad Kosim (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019).1.

pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan guru untuk bahan penilaian. Yang kedua yaitu, apabila penilaian berkaitan dengan tujuan pembelajaran, siswa mendapatkan nilai yang baik maka dapat diartikan menjadi pembelajaran yang baik.<sup>19</sup>

Dari pengertian evaluasi di atas dapat disimpulkan bahwasannya evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk mendapatkan informasi sejauh mana kemampuan anak dengan menggunakan beberapa penilaian. Evaluasi dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini merupakan cara sistematis yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang aspek perkembangan anak usia dini selama anak mengikuti pembelajaran dalam waktu yang telah ditentukan. Evaluasi juga dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya agar mendapat pembelajaran yang lebih maksimal.

Dari penjelasan mengenai evaluasi pembelajaran anak usia dini dapat diartikan bahwasannya evaluasi pembelajaran *loose parts* yaitu dimana proses mengumpulkan, menganalisis serta mengambil keputusan informasi yang telah dikumpulkan, yang dimana penerapan media *loose parts* sudah sesuai dengan pembelajaran atau belum, sehingga dapat dilihat apakah media *loose parts* mampu meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini atau tidak.

## C. Aspek Kognitif Anak Usia Dini

### 1. Pengertian Aspek Perkembangan Kognitif

Aspek perkembangan kognitif merupakan seluruh proses aktifitas mental yang berkaitan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, merencanakan masa depan, atau semua proses kognisi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan. Dengan kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang benar dan mana yang salah, mana yang harus dilakukan mana yang harus dihindari. Kognitif sebagaimana dimaksud

---

<sup>19</sup>Iftitah.3

meliputi belajar dan pemecahan masalah, berikir logis, dan berfikir simbolik.<sup>20</sup>

## 2. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

### a. Tahap Sensor-Motorik

Pada tahap sensor-motorik (0-2 tahun), bayi bergerak pada tindakan reflex instinkif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis.

### b. Tahap Pra-operasional

Pada tahap pra-operasional (2-7 tahun), anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindak fisik.

### c. Tahap operasional konkret

Pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), pada saat ini anak dapat berpikir logis mengenai berbagai peristiwa yang nyata dan dapat mengklarifikasikan berbagai benda ke dalam bentuk-bentuk benda.

### d. Tahap operasional formal

Pada tahap operasional formal (11-dewasa), amal remaja berfikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis.<sup>21</sup>

## 3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

### a. Faktor hereditas atau keturunan

Dalam faktor hereditas atau keturunan bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

### b. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan menyatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

---

<sup>20</sup> Konstantinus Dhiu Dua et al., *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, ed. Konstantinus Dhiu Dua and Dek Laksana Ngurah Laba (Pekalongan: PT. Nasya Expandng Management, 2021)9.

<sup>21</sup> Konstantinus Dhiu Dua et al., *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, ed. Konstantinus Dhiu Dua and Dek Laksana Ngurah Laba (Pekalongan: PT. Nasya Expandng Management, 2021)11.

- c. Faktor kematangan  
Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis.
- d. Faktor pembentukan  
Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intelegen karena mempertahankan hidup ataupun dalam penyesuaian diri.
- e. Faktor minat dan bakat  
Minat merupakan mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Bakat merupakan kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.
- f. Faktor kebebasan  
Kebebasan merupakan keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia memilih metode tertentu dalam menyelesaikan masalahnya.<sup>22</sup>

## **D. Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun dan 0-8 tahun. Anak usia dini adalah anak kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

---

<sup>22</sup> Konstantinus Dhiu Dua et al., *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, ed. Konstantinus Dhiu Dua and Dek Laksana Ngurah Laba (Pekalongan: PT. Nasya Expandng Management, 2021)12-13.

Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang.<sup>23</sup>

Periode anak usia dini dalam perjalanan kehidupan manusia merupakan periode penting bagi pertumbuhan otak, intelegensi, kepribadian, memori, dan aspek perkembangan yang lainnya. artinya terlambatnya pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini maka dapat mengakibatkan terhambatnya pada masa-masa selanjutnya.

## 2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Berikut merupakan karakteristik anak usia dini:<sup>24</sup>

- a. Bersifat egoisentris
- b. Memiliki pribadi yang unik
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi
- d. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- e. Memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek
- f. Masa potensial untuk belajar

## E. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil dari penelitian terdahulu dimaksudkan sebagai pelengkap kajian penelitian yang berjudul “Penerapan Media *Loose Parts* Studi Kasus di Kelompok Bermain Mekar Sari Tahun Pelajaran 2022/2023” sebagai berikut:

1. Jurnal yang berjudul “Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini Melalui Media *Loose Parts* (Bahan Lepas)” oleh Wahyu Dyah Laksmi Wardhani dkk. Penelitian yang dihasilkan yaitu dengan bermain *loose parts* dapat membentuk perilaku sosial seperti kerja sama, kemandirian, tanggung jawab dan percaya diri. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan media *loose parts* dalam pembelajarannya. Perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut hanya membahas mengenai perilaku sosial sedangkan

---

<sup>23</sup> Muhammad Syah Erwan, Esti Damayanti, and Inna Zahara, *Mengerti Anak Usia Dini: Landasan Psikologi PAUD* (Sulawesi Tengah: Penerbit Feniks Muda Sejahtera, 2023)15.

<sup>24</sup> Syah Erwan, Damayanti, and Zahara. Muhammad Syah Erwan, Esti Damayanti, and Inna Zahara, *Mengerti Anak Usia Dini: Landasan Psikologi PAUD* (Sulawesi Tengah: Penerbit Feniks Muda Sejahtera, 2023)21.

- penelitian ini mengacu pada bagaimana penerapan *loose parts* di KB Mekar Sari.<sup>25</sup>
2. Jurnal yang berjudul “Pembelajaran Sentra Media *Loose Parts* Meningkatkan Kreativitas dan Kompetensi Pedagogik Guru TK” oleh Nanik Sari Asih dkk. Hasil penelitian tersebut adalah bahwasannya model pembelajaran sentra berbasis media *loose parts* efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi pedagogik Guru TK. Adapun persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *loose parts*. Perbedaannya yaitu mengenai subjek penelitian tersebut adalah Guru TK B kecamatan Ngaliyan Kota Semarang sedangkan penelitian ini adalah anak-anak Kelompok Bermain Mekar Sari.<sup>26</sup>
  3. Jurnal yang berjudul “Penerapan Media *Loose Parts* dalam Mengatasi Kejenuhan Anak di Masa Pandemi Covid-19” oleh Debra Tara Kania Simon Harun dan Maria Melita Rahardjo. Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwasannya dengan menggunakan media *loose parts* dalam pembelajaran efektif dalam mengatasi kejenuhan pada anak usia dini. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *loose parts* dalam pembelajaran sedangkan perbedaannya yaitu penelitian tersebut hanya berfokus untuk mengatasi kejenuhan anak usia dini sedangkan penelitian ini berfokus mengenai penerapan media *loose parts*.<sup>27</sup>

## F. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran utama bagi pendidikan anak usia dini agar dalam penyampaian materi

---

<sup>25</sup> Wahyu Dyah Laksmi Wardhani et al., “Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini Melalui Media *Loose Parts* (Bahan Lepas),” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 1894–1904, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.694>.

<sup>26</sup> Nanik Sari Asih, Sugiyo Sugiyo, and Tri Suminar, “Pembelajaran Sentra Media *Looseparts* Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Pedagogik Guru TK,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4581–44590, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2561>.

<sup>27</sup> Debra Tara Kania Simon Harun and Mharia Melita Rahardjo, “Penerapan Media *Loose Parts* Dalam Mengatasi Kejenuhan Anak Di Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4919–29, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2813>.

tersampaikan dengan nyata dan jelas. Dengan adanya media pembelajaran menjadikan anak bersemangat untuk menggali suatu hal karena mereka merasa dilibatkan. Salah satu media pembelajaran yang memberikan kebebasan dan ramah lingkungan untuk anak usia dini adalah media loose parts. Dengan demikian untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini maka stimulasi harus diberikan dengan tepat yaitu dengan menggunakan media loose parts.

Berikut merupakan kerangka berfikir yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini:

