

PEMANFAATAN *LOOSE PARTS* PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Srinahyanti¹

Program Studi PG PAUD UNIMED Medan¹

Surel : sher@unimed.ac.id

Abstract: Utilization of Loose Parts In Early Children Education. This paper aims to explain the concept of loose parts to provide a correct understanding when adapting it into the form of learning or playing activities for early childhood. The approach used is literature study through research results and theories related to loose parts and learning for early childhood.

Keywords: Loose Parts Utilization, Early Childhood Education

Abstrak: Pemanfaatan *Loose Parts* Pada Pendidikan Anak Usia Dini.

Tulisan ini bertujuan memaparkan konsep *loose parts* sehingga memberi pemahaman yang benar saat mengadaptasi ke dalam bentuk pembelajaran atau kegiatan main pada anak usia dini. Pendekatan yang digunakan adalah dengan studi kepustakaan melalui hasil riset dan teori terkait *loose parts* serta pembelajaran untuk anak usia dini

Kata Kunci: Loose Parts, Pendidikan Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pembelajaran di PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) bertujuan, memfasilitasi anak usia 0-6 tahun mendapatkan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga anak siap untuk belajar di jenjang pendidikan berikutnya. Pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada peletakan dasar kearah tumbuh dan kembang anak, yaitu perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa. Perkembangan emosi-sosial, perkembangan nilai agama dan moral dan perkembangan seni (Permendikbud, 2014). Enam aspek perkembangan tersebut dapat dirangsang di waktu yang bersamaan.

Stimulasi/ pembelajaran untuk anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media yang dapat dimanfaatkan secara langsung ataupun media yang disengaja dirancang. Salah satu bentuk media yang adalah *loose parts*, *Loose parts* ini sebuah

konsep media yang dapat digunakan secara berulang. *Loose parts*, dapat diartikan sebagai bahan-bahan atau material yang dapat dilepas pasang, dibawa, digabungkan dan dimodifikasi dengan berbagai cara. Penggunaannya dapat dilakukan dengan satu bahan saja dan bisa digabungkan. Pada dasarnya tidak ada aturan khusus dalam penggunaan bahan tersebut karena anak sendirilah pusat kegiatan. Anak memanfaatkan bahan *loose parts* untuk mewujudkan ide kreatif.

Penggunaan *loose parts* pada pendidikan anak usia dini mengarahkan kita pada bentuk pembelajaran yang luas dan terbuka. Anak akan memiliki kebebasan dalam menentukan bahan, mendapatkan pengalaman eksplorasi yang berpusat pada anak dan kemampuan problem solving secara alamiah.

Pada suatu ketika anak dapat menggabungkan bahan yang dimilikinya seperti potongan sedotan berwarna kuning dan koin. Ia menggabungkan keduanya di sentra rumah tangga/ area bermain dan

meletakkan potongan tersebut di sebuah piring. Anak mengintegrasikan bahan dan area dalam sebuah ide tentang sepiring mie goreng dan potongan sosis dari sedotan dan koin.

Orang dewasa (guru/ orang tua) dapat melihat kemampuan berfikir kongkret pada anak melalui kegiatan eksplorasi (Extension, 2019). Erickson, seorang ahli psikososial mengatakan bahwa kegiatan eksplorasi menjadi momen paling penting untuk anak usia 3-5 tahun, pada teorinya disebut fase *initiative vs guilty*. Fase ini anak mulai memiliki kendali atas permainan dan interaksi sosial. Anak yang mampu melewati fase ini akan menjadi anak yang mampu memimpin, memiliki inisiatif yang tinggi. Bila anak tidak mampu, maka yang akan terjadi sebaliknya (Cherry, 2021).

Penggunaan *loose parts* memiliki peranan dalam perkembangan kemampuan anak, yang disajikan dalam kegiatan bermain yang eksploratif. karena menjadi bagian yang mendukung perlu dikaji terkait apa, siapa, bagaimana menggunakan serta manfaat dan hal-hal yang diperhatikan dalam penggunaan *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini.

METODE

Penelitian ini merupakan pengkajian atau studi literatur. Metode pengumpulan data dilakukan dengan studi kepustakaan. Data yang telah dikumpulkan dikompulsi, analisis dan diinterpretasi sehingga mendapatkan simpulan (Sugiyono, 2013).

PEMBAHASAN

Loose parts adalah istilah yang pertama kali diperkenalkan oleh Simon Nicholson, seorang arsitek. Teori *loose parts* nya menolak anggapan bahwa

kreativitas hanya dimiliki oleh orang-orang tertentu, bahwa karya seni hanya diciptakan oleh orang yang berbakat. Nicholson mengatakan bahwa setiap orang termasuk anak-anak dapat membuat ruang kreatif (Casey & Robertson, 2016), salah satu syaratnya adalah banyaknya fleksibilitas bahan (*loose parts*) dan ruang eksplorasi/ruang main.

Longman Dictionary of Contemporary English mendefinisikan *loose* sebagai bentuk kata sifat yang berarti *not firmly fastened, free from control* dan *part* adalah *a piece or feature of something such as an object, area, event, or period of time*. Sehingga *loose parts* kita maknai sebagai kumpulan material dan bahan yang sifatnya bisa terpisah atau disebut juga bahan lepas

Pada konteks pendidikan anak usia dini, *Loose parts* adalah media berupa bahan/alat yang beragam, yang dapat dibawa, digabungkan, dilepas-pasang dengan berbagai cara. Media ini bisa digunakan kapan saja, diperoleh darimana saja dan dapat digunakan berulang kali.

Beragam bentuk *loose part* dapat digunakan dalam pembelajaran, dikelompokkan dalam beberapa katagori yaitu (Dwiyama & Awaliana, 2021)

1. Bahan alam, yaitu bahan yang dapat ditemukan di alam. Contohnya: Bebatuan, Biji-bijan, dedaunan, ranting, potongan kayu, kerang, pasir, air, tanah, dsb.
2. Plastik, aneka bentuk sedotan, tutup botol, selang, ember, keranjang, baskom, dsb.
3. Benang dan Kain, aneka barang yang terbuat dari serat. Contohnya aneka kain dengan tekstur, benang kapas, kain perca, karet, kapas

4. Kayu dan Bambu, misalnya balok, tongkat, seruling, dsb.
5. Logam seperti koin, kunci, sendok garpu, perkakas dapur, alat pertukangan
6. Kaca dan Keramik, contohnya ubin, botol kaca, cermin, kelereng
7. Bekas Kemasan seperti wadah yang sudah tidak digunakan contohnya karton telur, tissue roll, kardus, dsb

Bahan tersebut dapat dikemas dalam sebuah tempat yang bersekat sesuai kategori dan diletakkan pada tempat yang sesuai, seperti pasir dapat diletakkan di area *outdoor*.

Penyajian kegiatan main atau pembelajaran dengan *loose parts* dimulai dari persiapan. Pada kegiatan persiapan, hal pertama yang dilakukan adalah menyiapkan tema yang menjadi bingkai dari kegiatan main yang akan dilakukan anak. Selanjutnya menyediakan beragam komponen bahan *loose parts*. Beberapa bahan *loose parts* sudah tersedia di area alam, ada pula yang disimpan dalam kotak penyimpanan. Selanjutnya, menentukan dan memfasilitasi tempat yang lebih luas. Beberapa Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan *loose parts* diantaranya;

1. Mempertimbangkan keamanan dan kenyamanan anak saat bermain, terlebih lagi dengan alat dan bahan yang berukuran kecil. Resiko tertelan, terbentur, terjatuh barangkali tetap ada sehingga perlu perencanaan dan antisipasi yang baik. Selain itu, kebersihan alat dan bahan main juga perlu perhatian khusus.
2. Alat dan Bahan main yang digunakan kemudian tidak menyakiti atau mengganggu makhluk hidup / ekosistem lainnya.

3. Berikan kebebasan bagi anak dalam bereksplorasi, mencakup kebebasan memilih bahan, kebebasan dalam prosesnya maupun kebebasan dalam mengekspresikan hasil karya. *Allow and encouraging children to create their activities* (Flanningan & Dietze, 2017)

4. Mengurangi adanya intervensi seperti memberi contoh, Pada kegiatan main berbasis *loose parts*, guru hanya sebagai fasilitator dan motivator. Anak dapat menggunakan kalimat pertanyaan dan seruan seperti, “Seperti apa bentuk rumah?”, “Ayo, kita membuat rumah yang kita sukai!”

5. Bermain dengan *loose parts* tidak terbatas ruang, Area main anak bisa *indoor* maupun *outdoor*, oleh karenanya perlu diperhatikan benda yang mengancam seperti benda tajam yang dapat melukai kaki anak

Beberapa teori dan hasil penelitian, mengungkapkan banyaknya manfaat dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *loose parts*, diantaranya; Pertama, bermain dengan *loose part* merupakan salah satu bentuk *heuristic play*, *heuristic play* memberikan pengalaman eksplorasi dengan multi indera, mengembangkan banyak aspek keterampilan. Diawali pada pemilihan permainan dan alat main yang akan dimainkan anak, anak belajar untuk mengambil keputusan. Saat anak membuat sebuah bangunan rumah pada sebuah bak pasir, anak mencoba berfikir bagaimana pasir tetap dapat kokoh dan melakukan stimulasi terhadap otot kecil jari jari tangannya. Hasil riset terkait pelaksanaan pembelajaran dengan *loose parts* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motoric, keaktifan belajar (Dwiyama & Awaliana, 2021)

Selain itu, (Daly & Miriam, Loose Parts: Inspiring Play in Young Children, 2014) media *loose parts* juga memperkaya informasi dan meningkatkan kreativitas karena memberikan peluang bagi anak untuk bebas menentukan bahan, bentuk, hasil karya yang akan diciptakan sesuai dengan minatnya sendiri. Pada saat bermain, anak sekaligus belajar negosiasi, menunggu giliran (Flanningan & Dietze, 2017), dan berbagi pasir dengan temannya.

Kedua, media *loose parts* ini sangat mudah didapatkan dan lebih ekonomis karena dapat disimpan dan digunakan secara berulang-ulang. Guru dan orang tua dapat mengumpulkan, bahan yang tersedia di rumah untuk digunakan kembali atau di daur ulang sehingga dapat dimanfaatkan di ruang kelas (Daly & Miriam, Loose Parts: Inspiring Play in Young Children, 2014).

Ketiga, kegiatan pembelajaran berbasis *loose parts* juga dapat meningkatkan kreativitas dan kompetensi pedagogik guru (Kasriyati, Wahyuni, & Reswita, 2021). Guru harus bisa memberi ruang untuk anak berfikir sendiri, tidak ada aturan baku yang harus diikuti anak, namun guru tetap memberi kontrol atas keberlangsungan kegiatan belajar hingga selesai.

SIMPULAN

Loose parts dapat digunakan pada pendidikan anak usia dini. Guru dan orang tua perlu memahami bahan apa yang aman digunakan oleh anak usia dini. Pada dasarnya *Loose parts* turut berkontribusi pada setiap kemampuan anak yang meliputi kemampuan berfikir, kognitif, bahasa, nilai agama dan moral, sosial emosional, seni dan kreativitas. Hal yang patut diperhatikan adalah kenyamanan dan keamanan saat anak

menggunakan *loose parts*. Tidak hanya mengenai ukuran dan bahan juga tetapi pada bagaimana media tersebut menjadi fungsional, bermanfaat untuk pengguna yaitu anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Casey, T., & Robertson, J. (2016, September). *Loose Parts Play*. Retrieved from [inspiringscotland.org.uk](https://www.inspiringscotland.org.uk/wp-content/uploads/2017/03/Loose-Parts-Play-web.pdf): <https://www.inspiringscotland.org.uk/wp-content/uploads/2017/03/Loose-Parts-Play-web.pdf>
- Cherry, K. (2021). *Erik Erikson's Stages of Psychosocial Development*. Retrieved from Verywellmind: <https://www.verywellmind.com/erik-eriksons-stages-of-psychosocial-development-2795740>
- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2019). *Loose Parts 4: Inspiring 21st-Century Learning*. Minnesota: Redleaf Press.
- Daly, L., & Miriam, B. (2014). *Loose Parts: Inspiring Play in Young Children*. Minnesota: Redleaf Press.
- Dwiyama, F., & Awaliana, S. (2021). Pengelolaan Pembelajaran berbasis Loose Parts dalam Meningkatkan Kualitas Belajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 145-154.
- Extension, P. (2019). Retrieved from Loose parts: What does this mean?: <https://extension.psu.edu/programs/betterkidcare/early-care/tip-pages/all/loose-parts-what-does-this-mean>

- Flanningan , C., & Dietze, B. (2017). Children, Outdoor Play, and Loose Parts. *Journal of Childhood Studies*.
- Hadiyanti, S. M., Elan, & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 237-245.
- Kasriyati, D., Wahyuni, S., & Reswita. (2021). Pelatihan Perencanaan dan Penerapan Media Loose Parts dalam Pembelajaran Anak Usia Dini bagi Guru di Kecamatan Rumbai Pesisir. *Wahana Dedikasi*, 34-39.
- Permendikbud. (2014). *Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Retrieved from PAUD JATENG: <https://www.paud.id/download-permendikbud-137-tahun-2014-standar-paud/>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.