

PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI BERBASIS *LOOSE PARTS*

Nurul Yusri

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Ibnu Sina Batam

nurul.yusri.piaudibsi@gmail.com

Abstract This study used library research that analyzed learning in early childhood using *loose parts* based on literature, books, journals, and other supporting theories. The goal is to find out the implementation of the use of *loose parts* in early childhood learning. Fun learning for early childhood is through play. Learning must be child-centred, because children learn according to their ideas, interests and needs. The existence of *loose parts* really supports children's freedom in learning and exploring because they are open, authentic and imaginative which are very good for stimulating early childhood development. *Loose parts* are open materials in the form of natural or synthetic objects that are widely available around us. With loose parts, they can follow the ideas and imagination of children and can be used as anything, because their diverse existence is very easy to use, remove, combine, carry, and return to their original condition and function. *Loose parts* have benefits for developing inquiry skills, imagination and creativity, train children to ask questions and think critically, and can stimulate various aspects of development in early childhood. The learning cycle using *loose parts* begins with cultivating curiosity, the exploration phase, the experimental phase and the creative phase. Provocation and invitation from teachers or parents are important things that support learning using *loose parts* to be effective and fun.

Keywords: Early Childhood Learning; Loose Parts

Abstrak Penelitian ini menggunakan penelitian *library research* yaitu menganalisis pembelajaran pada anak usia dini menggunakan

loose parts berdasarkan literatur, buku, jurnal, serta teori-teori pendukung lainnya. Tujuannya adalah untuk mengetahui implementasi penggunaan *loose parts* pada pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran menyenangkan bagi anak usia dini adalah melalui bermain. Pembelajaran yang harus berpusat pada anak, karena anak belajar sesuai dengan ide, minat dan kebutuhan mereka. Keberadaan *loose parts* sangat mendukung kebebasan anak dalam belajar dan bereksplorasi karena sifatnya yang terbuka, otentik dan imajinatif yang sangat baik untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini. *Loose parts* merupakan bahan bahan terbuka berupa benda alam ataupun sintesis yang banyak tersedia di sekitar kita. Dengan *loose parts* bisa mengikuti ide dan imajinasi anak dan bisa dijadikan apa saja, karena keberadaannya yang beragam sangat mudah digunakan, dilepas, digabung, dibawa, dan dikembalikan lagi pada kondisi dan fungsi semula. *Loose parts* memiliki manfaat untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, imajinasi dan kreativitas, melatih anak untuk bertanya dan berpikir kritis, serta bisa menjadi stimulasi mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini. Siklus pembelajaran menggunakan *loose parts* dimulai dengan menyuburkan rasa ingin tahu, fase eksplorasi, fase eksperimen dan fase kreatif. Provokasi dan invitasi dari guru atau orang tua adalah hal penting yang mendukung pembelajaran menggunakan *loose parts* menjadi efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pembelajaran Anak Usia Dini; *Loose Parts*

Pendahuluan

Perkembangan dunia yang begitu pesat mengharuskan manusia mempersiapkan perubahan. Anak-anak perlu dipersiapkan untuk masa depannya yang tidak bisa diprediksi dan menjadi bekal mereka ketika dewasa. Berbagai keterampilan abad 21 diperlukan untuk menghadapi tantangan zaman. Keterampilan pendidikan abad 21 yang dikenal dengan sebutan 4Cs yang perlu dimiliki adalah bernalar kritis (*Critical Thinking and Problem Solving*

Skill), kecakapan kreativitas (*Creatifity and innovation skill*), kolaboratif (*collaboration Skill*), dan komunikatif (*Communication Skill*) (Hosnan 2013). Anak usia dini merupakan fondasi awal untuk meletakkan berbagai hal fondasi kehidupan, mengingat zaman terus berubah dan makin berkembang, serta banyaknya tantangan di masa yang akan datang, maka mereka harus disiapkan dan perlu diberikan bekal untuk menjawab tantangan zaman tersebut. Salah satu hal penting yang perlu diberikan kepada anak adalah kemampuan pemecahan masalah. Anak usia dini sesungguhnya adalah anak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan seorang pemecah masalah, maka sangat perlu pembelajaran mereka yang berhubungan dan bersentuhan langsung dengan benda-benda konkrit yang kaya tekstur, bentuk, warna, ukuran, dsbnya. Keterlibatan langsung anak akan menjawab rasa penasaran dan keinginan tuhuannya, anak-anak akan belajar memecahkan masalah yang disesuaikan dengan tahapan kognitif mereka, hal tersebut membuat pembelajaran lebih bermakna, serta dalam rangka mengembangkan tuntutan keterampilan abad 21.

Untuk mewujudkan penguasaan keterampilan-keterampilan pendidikan abad 21 pada anak usia dini tetap dalam konteks bermain, mengikuti karakteristik anak usia dini adalah belajar menyenangkan melalui bermain, karena pembelajaran apapun untuk anak usia dini tidak boleh meninggalkan kegiatan bermain sebagai dasarnya. Di sisi lain, saat ini teknologi berkembang sangat pesat, semakin maju dan canggih, banyak hal berimbas akibat kemajuan zaman ini termasuk pada alat permainan anak-anak. Hampir semua kegiatan bermain memerlukan alat permainan. Salah satu alat atau media yang masih hangat menjadi perbincangan dunia pendidikan saat ini adalah berbasis *loose parts* atau material lepasan yang otentik. Di Indonesia dengan alam yang penuh dengan material terbuka yang sangat otentik, bahan-bahan material sangat mudah didapatkan di lingkungan sekitar. Pembelajaran dengan menggunakan *loose parts* diklaim sangat mencerdaskan anak dan berperan menstimulasi perkembangan dan pembelajaran anak terutama di jenjang PAUD (Siantajani 2020). Kegunaan *Loose parts* dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya sebagai alat untuk mengeksplorasi diri anak.

Keberadaan *loose parts* selaras dengan pendidikan abad 21, karena dari keempat keterampilan pendidikan abad 21 akan terasah pada saat anak-anak bermain dengan *loose parts*. *Loose parts* merupakan material pembelajaran yang paling sesuai untuk pembelajaran anak usia dini, karena selain bentuknya yang konkrit, bervariasi, menarik, dapat diubah-ubah, di manipulasi sesuai kreativitas anak, digabungkan dengan bahan lain, bahan yang tidak terbatas dan selalu ada dan sangat dekat keseharian anak, bahan yang sangat mudah dan paling banyak tersedia di lingkungan alam dan sekitar, bisa didapatkan dengan gratis tanpa biaya, sebagai alternatif pengganti alat permainan edukatif (APE).

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian studi pustaka (library research). Menurut Mestika Zed, studi pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Mestika 2003). Oleh karena itu, peneliti mengumpulkan data dan kemudian mengkaji buku-buku ataupun sumber bacaan yang lain atau sumber yang memiliki relevansi dengan penelitian ini yaitu tentang pembelajaran anak usia dini berbasis *loose parts*.

Pembahasan

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional di Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat 14, dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu tumbuh kembang jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa anak usia dini merupakan usia emas, aspek pengembangan anak usia dini yang meliputi pengembangan nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa dan seni sedang terjadi sangat pesat. Dalam rangka pengembangan enam aspek anak diperlukan stimulasi-stimulasi yang mampu mengoptimalkan seluruh aspek tersebut. Dunia anak usia dini adalah bermain, bermain dan anak usia

dini adalah berbeda namun diantara keduanya memiliki hubungan yang tidak dapat dipisahkan, karena bermain adalah prioritas utama anak usia dini. Begitu juga dalam pendidikan anak usia dini tidak terlepas dari kegiatan bermain, dalam rangka pengembangan enam aspek anak usia dini dilakukan dalam kegiatan bermain sambil belajar, dengan bermain mereka dapat berimajinasi mengembangkan kreativitas, dengan pengalaman yang mereka dapat dari bermain mereka belajar banyak hal, dan pemenuhan hak anak untuk bermain telah diakomodir dalam Pasal 11 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

Menurut Sigit Purnama, dkk, tujuan bermain secara umum diantaranya;

1. Untuk eksplorasi anak, dengan jiwa anak yang suka berpetualang, anak suka melakukan hal-hal yang baru yang menarik bagi mereka. Selain itu, karakteristik anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi membuat kecenderungan anak selalu ingin bereksplorasi. Eksplorasi maksudnya mengeluarkan seluruh kemampuan yang dimiliki.
2. Untuk eksperimen anak, bermain sebagai wadah anak bereksperimen atau melakukan serangkaian percobaan-percobaan untuk mendapatkan informasi pengetahuan dan pengalaman yang baru, mengingat karakteristik anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
3. Untuk imitasi anak, dalam bermain anak cenderung menirukan peran profesi seperti aktivitas orang dewasa, tokoh-tokoh atau kartun kesayangan, dsbnya.
4. Untuk adaptasi anak, anak-anak dilatih untuk bisa beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, baik ketika mereka berinteraksi, bersosialisasi dengan teman sebaya terutama ketika dalam kegiatan bermain. (Purnama et al. 2019)

Salah satu unsur terpenting dalam kegiatan bermain anak adalah media atau alat bermain mereka. Penggunaan *Loose parts* sangat tepat diaplikasikan terutama pada anak-anak usia dini generasi alpha, mengingat generasi ini anak terlahir dengan teknologi yang semakin berkembang pesat, anak-anak hidup dan berdampingan dengan teknologi sejak mereka baru

lahir (Andriani 2019). Dengan segala kelebihan pada generasi alpha ternyata memiliki dampak terutama pada kesehatan, anak cenderung kurang bergerak, karena banyak hal yang ingin mereka ketahui dengan mudahnya diakses melalui gadget. Fenomena gawai membuat interaksi anak terutama pada lingkungannya menjadi kurang, hal ini menjadikan anak kurang waktu untuk bergerak dan bermain. Maka, sebagai orang dewasa yang mendampingi anak perlu berpikir bagaimana mengalihkan gawai mereka. Dengan *Loose parts* yang menarik dan menawan mampu akan memikat anak-anak untuk bereksplorasi dan mengalihkan dunia gadget mereka kepada dunia nyata (Daly dan Miriam 2016). Banyaknya yang beranggapan alat permainan edukatif (APE) mahal, maka dengan *Loose parts* ini bisa menjadi solusi karena sangat mudah di dapat, banyak di lingkungan sekitar.

Lisa Daly dan Miriam dalam bukunya *Loose parts 2 "inspiring play with infants and toddlers* memaparkan bahwa Istilah *Loose parts* awalnya diciptakan oleh arsitek Inggris Simon Nicholson untuk menggambarkan bahan-bahan pada lingkungan terbuka yang dapat digunakan dan dimanipulasi dengan cara berbeda. Dia sangat percaya bahwa setiap manusia memiliki potensi untuk menjadi kreatif, dan ketersediaan *Loose parts* dilingkungan sangat membantu untuk berimajinasi, mewujudkan kreativitas anak. Dengan lingkungan terbuka maka interaksi anak dengan lingkungan akan memungkinkan anak bisa menjadi penemu. Bisa disimpulkan dari pendapat Simon tersebut sebenarnya barang apapun yang bisa dimainkan anak pada lingkungan terbuka yang sering kita temukan di keseharian merupakan *Loose parts* atau dalam bahasa Indonesia bisa disebut sebagai lepasan, dalam konteks ini berkreaitivitas menggunakan *Loose parts* sebagai medianya dalam kegiatan belajar dan bermain anak (Daly dan Miriam 2016).

Pada dasarnya *Loose parts* adalah untuk memicu kreativitas dan inovasi anak-anak. *Loose parts* merupakan bahan alami atau sintetis yang ditemukan, dibeli, atau didaur ulang yang dapat dipindahkan oleh anak-anak, dimanipulasi, dikontrol, dan diubah dalam permainan mereka. Dengan *Loose parts* yang memikat dan menawan, akan menjadikan anak-anak penasaran, ingin tahu, sangat sesuai dengan karakter anak usia dini yang sedang aktif

bertanya, memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, berjiwa petualang, dsbnya (Wiyani dan Barnawi 2016), memberikan kebebasan untuk berimajinasi, serta dapat memotivasi belajar mereka. Konsep yang dapat dipelajari anak-anak saat menggunakan *Loose parts* adalah memberikan dasar untuk menggabungkan bagian-bagian bahan tersebut ke dalam pembelajaran, tujuannya untuk meningkatkan permainan dan memberdayakan anak-anak.

Pengertian *Loose parts*

Menurut Sally Haughey (Dalam Yuliati, 2000:12-13) seorang pendiri *Fairy Dust Teaching* mengatakan bahwa *Loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijual, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain, dapat berupa benda alam ataupun sintesis. Bahan-bahan lepasan dalam *Loose parts* tersebut sudah tersedia dilingkungan kita, mudah didapat dan sering dijumpai, karena *Loose parts* merupakan barang-barang terbuka, yang mudah ditemukan serta memiliki komponen-komponen seperti dikutip dari pendapat Yuliati (2020:23) bisa berbentuk bahan alam, plastik, logam, bekas kemasan, kayu dan bamboo, kaca dan keramik, benang dan kain. Bahan alam sangat mudah ditemukan dilingkungan kita bisa berbentuk batu, krikil, tanah, pasir, buah, biji-bijian, bunga, dan sebagainya. Ketersediaan bahan alam ini paling sering kita temukan disekitar. Plastik merupakan bahan-bahan yang terbuat dari plastik seperti sedotan, tutup botol, pralon, dan sebagainya. Untuk komponen logam contohnya kaleng, uang, perkakas dapur, baut, sendok, drum, dan sebagainya. Bekas kemasan merupakan istilah barang-barang bekas atau barang yang sudah tidak digunakan lagi seperti kardus, bungkus makan atau sabun, kardus kotak susu, dan sebagainya. Barang-barang bahan kayu dan bambu yang sudah tidak digunakan lagi misalnya bilah bambu, kepingan puzzle, kursi dan sebagainya. Barang-barang yang terbuat dari kaca keramik misalkan gelas kaca, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kaca mata dan sebagainya. Adapun barang-barang yang terbuat dari bahan benang dan kain misalkan kain perca, kapas dan sebagainya. Pada intinya segala komponen material yang tersedia dilingkungan yang bisa dimanfaatkan.

Memanfaatkan fasilitas alam telah banyak diisyaratkan dalam al-Qur'an, Alloh menciptakan segala sesuatu yang ada di bumi untuk bisa di kelola dan dimanfaatkan dengan baik.

"Dia-lah Allah, yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu dan Dia berkehendak (menciptakan) langit, lalu dijadikan-Nya tujuh langit. dan Dia Maha mengetahui segala sesuatu." (Q.S al-Baqaroh: 29)

Ayat tersebut mengisyaratkan bahwa seluruh yang ada di muka bumi dan langit adalah sepenuhnya milik Alloh. Dia menciptakan sumber daya alam untuk bisa dikelola dan dimanfaatkan manusia. ketersediaan fasilitas di alam ini telah membuka banyak pikiran orang untuk bisa dimanfaatkan, termasuk dalam media pembelajaran. Bahan-bahan *Loose parts* sangat banyak tersedia alam sekitar kita. Pemanfaatan bahan alam *Loose parts* ini merupakan wahana kita untuk bisa mengingat kebesaran dan harus bersyukur atas PenciptaNya.

Dunia anak adalah bermain, dengan bermain akan mendapat berbagai pembelajaran dari pengalamannya. Ada beberapa alasan mengapa penggunaan media *Loose parts* cocok dalam lingkungan anak baik indoor maupun outdoor, sehingga menjadikan lingkungan mereka menjadi lebih aktif dan interaktif (Siantajani 2020);

1. *Loose parts* kaya dengan nutrisi sensorial

Kekhasan *Loose parts* adalah pada karakteristik bendanya yang kaya dengan input sensorial, baik dari warna, bentuk, tekstur, bunyi, dsbnya. Dari pengalaman sensorial anak dengan *Loose parts*, akan menjadikan mereka lebih mengetahui dan mengenali lingkungannya. Eksplorasi terhadap lingkungan ini merupakan input sensorial bagi otak anak.

2. *Loose parts* dapat digunakan oleh anak sesuai pilihan mereka

Keberagaman material *Loose parts* akan memungkinkan anak-anak menggunakannya sesuai kebutuhan dan ide mereka, mereka berimajinasi membuat sesuatu dengan menuangkannya dalam bentuk permainan berbahan *Loose parts*.

3. *Loose parts* dapat di adaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara

Dengan *Loose parts* yang beragam memungkinkan anak bermain dengan berbagai cara, meskipun pada akhirnya lambat laun mereka akan

meninggalkan permainan ini dan beralih pada eksperimen sesuai dengan imajinasi mereka .

4. *Loose parts* mendorong kreativitas dan imajinasi.
Beberadaan material yang beragam dan bervariasi menuntut anak-anak berpikir menemukan ide hendak menjadikan apa material-material tersebut, mereka semakin termotivasi untuk berkreasi baik dengan satu komponen maupun mengkolaborasikannya dengan komponen berbahan lain sesuai dengan imajinasi mereka.
5. *Loose parts* mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi dibandingkan mainan jadi buatan pabrik
Dengan *Loose parts* akan mendorong anak memegang, mengeksplorasi, mencipta, menemu sesuai dengan minat dan ide anak. Lain halnya dengan mainan yang sudah jadi dari pabrik, cenderung membatasi ide anak, anak hanya akan menggunakan mainan tersebut sesuai dengan ide pabrik atau pembuatnya.
6. *Loose parts* dapat digunakan dengan cara-cara berbeda sesuai ide anak
7. *Loose parts* bersifat terbuka baik dari bendanya, kegiatannya, karyanya dan juga cara memainkannya, maka anak menggunakan benda-benda tersebut secara terbuka sesuai dengan ide mereka.
8. *Loose parts* dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain mendukung imajinasi anak
Benda apapun yang ada dilingkungan anak, baik di rumah, di sekolah, dan di lingkungan lain si anak terdapat sumber yang tidak terbatas yang bisa dimanfaatkan anak untuk mengembangkan ide mereka. Anak bisa memainkan material benda tersebut berasal dari satu komponen, bisa juga mengkombinasikannya dengan bahan lain sesuai dengan imajinasi dan ide mereka.
9. *Loose parts* mendorong pembelajaran terbuka
Dengan tersedianya bahan yang sifatnya terbuka, maka akan mendorong kegiatannya anak yang terbuka. Dengan ketebukaan ini juga akan mendorong munculnya kreativitas anak, karena kemudahan mereka dalam kegiatannya dengan *Loose parts* dengan menggabungkan berbagai bahan secara bersinergi.
10. Anak lebih memilih *Loose parts* dibandingkan mainan modern

Kehadiran mainan modern cenderung membuat kita selalu menjadi konsumtif, namun dengan menggunakan *Loose parts* ini anak bisa membuat main mereka sendiri berdasarkan ide dan minat, anak akan mengembangkan imajinasi mereka dan berkreasi. Terlebih tidak ada batasan dan tidak ada kriteria benar dan salah akan termotivasi untuk bereksperimen.

Dengan berbagai alasan di atas sangat memungkinkan dan memudahkan bagi kita sebagai pendamping untuk lebih mempertimbangkan pembelajaran anak-anak menggunakan *Loose parts*. Karena, dengan memberikan mereka kesempatan untuk terlibat aktif secara langsung bermain dengan benda-benda konkret yang otentik, akan mengajarkan anak bahwa mereka belajar sesuatu bersumber dari lingkungan adalah sesuatu yang nyata, lebih bermakna, dan mereka belajar menyelesaikan berbagai masalah dan kebermanfaatannya di masa depan.

Urgensi dan Manfaat bermain menggunakan *Loose parts* pada anak usia dini

Lisa dan Milliam (2016) mengungkapkan bahwa anak-anak belajar secara heuristik, menunjukkan mereka sangat antusias ketika melakukan investigasi, menjadi penemu cilik, dan mereka menyelesaikan masalah yang mereka hadapi dengan cara *trial and error* atau melakukan tindakan yang sifatnya mencoba-coba dan gagal atau salah. Hal tersebut menuntut guru atau pendamping anak harus menyediakan material-material atau bahan pendukung belajar mereka dalam bereksplorasi. Berdasarkan teori otak Philips dan Shonkoff yang mengidentifikasi bahwa pada usia dini memiliki tingkat perkembangan kognitif yang sangat tinggi, pada masa ini, anak-anak sangat aktif untuk membangun pengetahuan mereka dengan bereksplorasi. Pada masa ini juga anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitar mereka, maka pembelajaran yang tepat diberikan pada anak usia dini seharusnya adalah pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran akan bermakna jika sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak-anak melakukan investigasi menggunakan indera mereka, *loose parts* mampu menstimulasi anak untuk menyentuh, mendengar, melihat, meraba, dan

mengecap bahan-bahan ketika dibentuk, disatukan, dipisahkan, digabung dengan variasi lain, dijejer, ditumpuk, dsbnya sesuai dengan ide mereka. *Loose parts* tidak terbatas pada usia, gender, kemampuan, keterampilan, dll, karena tidak ada penilaian benar dan salah dalam pelaksanaannya, harus mengikuti ide, kemampuan dan minat mereka.

Adapun manfaat yang diperoleh dari belajar dan bermain menggunakan *Loose parts* (Siantajani 2020) antara lain;

1. Mengembangkan keterampilan inkuiri

Rasa tahu ingin anak harus difasilitasi, karena menjadi hal penting dalam membentuk kemampuan inkuirinya. Pembelajaran Paud yang menggunakan pendekatan inkuiri sangat mendukung proses menemukan dalam pembelajaran. Yang menjadi penekanan dalam inkuiri adalah proses mencari dan menemukan, karena hal tersebut sangat penting dalam pembelajaran. Memanfaatkan *Loose parts* menjadi opsi guru atau pendamping untuk memfasilitasi anak mengembangkan keterampilan inkuiri mereka.

2. Mengajarkan anak untuk bertanya

Masa usia dini memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang tinggi, selalu bertanya, terlebih *Loose parts* yang sifatnya terbuka akan mengundang anak terus berpikir, rasa ingin tahu yang tinggi sampai bertanya. Maka, guru atau pendamping seharusnya merespon dari setiap pertanyaan anak-anak untuk menjawab rasa ingin tahu mereka. Keterlibatan anak secara langsung dan aktif pada permainan akan membangun keterampilan berpikir kritis, maka guru atau pendamping seyogyanya harus bisa memprovokasi anak untuk bertanya dan menjawab.

3. Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak

Aspek perkembangan anak usia dini meliputi nilai-nilai agama dan moral, social emosional, fisik motoric, kognitif, bahasa dan seni. Aspek pengembangan tersebut harus tumbuh dan berkembang dengan optimal melalui pemberian stimulasi-stimulasi yang tepat. Stimulasi terhadap semua aspek perkembangan anak muncul ketika mereka bermain dengan *Loose parts*. Dalam prakteknya ada banyak hal-hal yang bisa kita perhatikan terkait aspek perkembangan, misalkan dengan bahan-bahan

loos parts yang banyak di alam mengajarkan mereka mengenal penciptaNya, belajar bersyukur. Selain itu, ketika anak menyelesaikan masalah dan berani mengambil resiko ketika bermain dan belajar menggunakan *Loose parts* , dengan kemampuan fisiknya anak akan bergerak mencari benda atau bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat sesuatu sesuai dengan ide mereka, mereka berkreasi menggunakan jari-jari, berinteraksi dengan teman atau pendamping sebagai wujud jiwa sosial emosional mereka, dengan jiwa seni yang natural mereka bisa mewujudkan sesuatu berdasarkan imajinasinya, dsbnya.

4. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas

Salah satu strategi mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak adalah dengan menyediakan alat peraga edukatif yang sesuai (Mulyani 2017) sebagai sarana untuk merangsang kreativitas anak. Mengingat banyaknya jenis alat permainan, namun tidak semuanya bisa memberikan edukasi dan bersifat baku tidak bisa dirombak. Selain itu, alat peraga atau permainan cenderung mahal, dan tidak semua sekolah ataupun keluarga mampu untuk menghadirkan alat tersebut pada anak. Salah satu kelebihan *loose parts* yang sangat Nampak adalah keanekaragaman, ketersediaan, dan kemudahan mendapatkannya menjadi alternatif guru atau orang tua untuk menyediakannya sebagai wahana mengembangkan imajinasi natural anak. Anak usia dini dikatakan memiliki imajinasi yang sangat kaya, dan imajinasi ini sering dikatakan sebagai awal munculnya kreativitas pada anak (Wiyani dan Barnawi 2016).

Provokasi dan inivitasi

Hal yang terpenting yang menjadi kunci dalam bermain *loose parts* adalah provokasi dan invitasi. Dalam bahasa Indonesia istilah provokasi (Waridah 2017) bermakna perbuatan untuk membangkitkan kemarahan atau tindakan menghasut. Sedangkan yang dimaksud provokasi dalam penelitian ini merujuk pada pendapat Siantajani (2020), memaknakannya dengan sesuatu yang mengajak orang untuk semakin maju ke depan dengan menstimulasi respon atau aksi. Tujuannya, memperluas atau mengembangkan ide-ide unik, minat dan teori anak. Meskipun terdapat perbedaan makna provokasi dalam bahasa Indonesia dengan istilah provokosi dalam pembelajaran *loose parts*,

namun kesamaannya terlihat pada tindakan membangkitkan, perbedaanya jika dalam bahasa Indonesia dalam tanda kutip berkonotasi negatif, sedangkan yang dimaksud di sini adalah bermakna positif. Lebih lanjut, menurut Siantajani ada hal-hal yang perlu diperhatikan guru atau pendamping dalam memprovokasi anak;

1. Memperhatikan situasi bermain anak, pada kondisi ini seyogyanya guru harus pandai menemukan waktu yang tepat untuk melakukan provokasi tanpa mengganggu aktivitas anak.
2. Jangan berharap jawaban benar atau salah dari anak, tindakan provokasi kita bertujuan untuk menggali jawaban anak menyesuaikan tahapan perkembangan kognitif mereka.
3. Variasi pertanyaan kepada anak berdasarkan respon jawaban mereka, harus interaktif yang membuat anak belajar untuk berpikir mencari jawaban atau solusi dari pertanyaan.
4. Menggunakan kalimat pertanyaan yang sifatnya terbuka (*open ended question*), hal ini sangat penting untuk menghindari jawaban anak menjadi monoton pada kata iya atau tidak.

Melakukan provokasi ini sangatlah penting terutama ketika anak sedang bermain, hal ini bertujuan untuk mengembangkan, melanjutkan ide, atau membakar semangat mereka untuk lebih terprovokasi dalam berkreativitas.

Invitasi atau dalam bahasa Inggris *invitation* bermakna mengundang. Ketika mengenal *loose parts* pada anak, hal penting selanjutnya yang perlu dilakukan guru adalah dengan invitasi tujuannya adalah menginspirasi dan memotivasi anak untuk bermain. Yang dimaksud mengundang di sini mengarah ke penataan material *loose parts* yang menjadi pilihan kemudian di tata rapi bertujuan untuk mengundang anak untuk bermain melakukannya. Karena selain keanekaragaman material atau bahan *loose parts*, dengan penataan yang tepat dan mencolok akan mengundang minat anak. Ada beberapa prinsip dalam penataan invitasi antara lain (Siantajani 2020);

1. Gunakan bahan *loose parts* yang bervariasi,

2. Memberdayakan sensasi indera anak melalui keberagaman bahan, baik dari tekstur, bentuk, warna, berat, ukuran yang memberikan pengalaman sensorial anak,
3. Menata bahan *loose parts* yang sesuai dengan jenisnya, dan tidak mencolok,
4. Menata bahan material sesuai dengan wadah yang tersedia,
5. Memperhatikan komposisi letak, harus ditata pada tempat yang mudah dilihat, dan dijangkau anak,
6. Menambah inspirasi lain dalam penataannya, misalnya buku cerita, gambar ataupun lainnya yang menunjang permainan,
7. Memajang inspirasi tambahan dengan letak yang lebih tinggi atau mencolok dari bahan lainnya,
8. Menulis gagasan provokasi pada secarik kertas, papan atau lainnya untuk menstimulasi pemikiran anak.

Provokasi dan invitasi dalam pembelajaran anak usia dini ketika menggunakan *loose parts* menantang guru atau pendamping untuk terus mengupgrade diri, harus lebih berpikir kreatif menciptakan ide-ide yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Simpulan

Pembelajaran anak usia dini harus membangun kemerdekaan bagi mereka untuk mengembangkan ide, imajinasi, kreativitas, dll. Pembelajaran anak usia dini harus mengikuti karakteristik anak yaitu mereka belajar dengan bermain. Salah satu media belajar dan bermain yang bisa menjadi pertimbangan pendamping anak usia dini adalah menggunakan *Loose parts*. *Loose parts* merupakan salah satu media yang baik untuk menstimulasi belajar anak untuk bebas berekspresi menuangkan ide tanpa adanya batasan. Keberagaman *Loose parts* dan kemudahan mendapatkan bahan-bahannya mampu menarik minat anak untuk beresplorasi. Kendati demikian, akan ada masa kejenuhan ketika anak menggunakan media *Loose parts*. Untuk itu, keadaan tersebut sangat menuntut orang dewasa di lingkungan anak, baik orang tua maupun guru untuk lebih berkreaitivitas memikirkan ide-ide serta memberikan sarana yang menarik dan bervariasi agar kejenuhan tersebut bisa di atasi. Meskipun *Loose parts* ini tidak memiliki batasan kreativitas, tidak ada

penilaian benar salah, namun setiap elemen pendidikan anak mulai dari keluarga, sekolah dan sosialnya harus tetap terintegrasi bekerja sama dalam membangun pendidikan yang lebih bersinergi bagi anak usia ini agar pertumbuhan dan perkembangan mereka menjadi optimal. Hal lain yang menjadi kunci utama dalam keefektifan pembelajaran anak usia dini menggunakan *loose parts* adalah tindakan provokasi dan invitasi guru atau pendamping anak untuk membantu mengembangkan ide anak serta memberikan semangat pada mereka dalam berkarya.

Referensi

- Andriani, Anik. 2019. *Parenting Generasi Alpha di Era Digital*. Indocamp: Tangerang selatan.
- Daly, Lisa, and B, Miriam. 2016. *Loose parts 2 (Inspiring Play with Infants and Toddlers)*. Saint Paul: Readleaf Press.
- Hosnan, M. 2013. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 (Kunci Sukses Implementasi Kurikulum)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyani, Novi. 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (SN-PAUD).
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD.
- Purnama, Sigit, dkk. 2019. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Siantajani, Yuliati. 2020. *Konsep dan Praktek STE(A)M di PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- _____. 2020. *Loose Parts; Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1.

- Waridah, Ernawati. 2017. *Kamus Bahasa Indonesia*, Cet.I, Jakarta Selatan: Bmedia Imprint Kawan Pustaka.
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2016. *Format Paud (Konsep, karakteristik, dan implementasi pendidikan anak usia dini)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Zed, Mestika. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*, Cet. I. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Jack P. Shonkoff dan Deborah A. Phillips. 2000. "[From Neurons to Neighborhoods The Science of Early Childhood Development](https://www.researchgate.net/publication/246253588)" <https://www.researchgate.net/publication/246253588> From Neurons to Neighborhoods The Science of Early Childhood Development . (24 Agustus 2021)