YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854
Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i6.12279

Eksplorasi Pembelajaran Berbasis Bermain Menggunakan *Loose Parts* dalam Pengembangan Regulasi Emosi Anak Usia Dini

Exploration of Play-Based Learning Using Loose Parts in the Development of Emotional Regulation among Young Children

Endar Setyorini & Diah Wahyuningsih
Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan
endarsetyorini17@gmail.com; diah18@isimupacitan.ac.id

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Aug 28, 2026	Sep 25, 2026	Oct 6, 2026	Oct 11, 2026

Abstract

Emotion regulation is an important aspect of young children's social-emotional development that supports interaction, behavioral control, and the ability to cope with frustration. This study aimed to explore play-based learning using loose parts as a means of supporting the development of children's emotion regulation. The study employed a descriptive qualitative approach with a case study design at KB Tunas Jaya 1, involving eight children aged 4–5 years and the classroom teacher. Data were collected through observations, interviews, and documentation, then analyzed using Miles and Huberman's model through data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The findings showed that play activities using loose parts consisting of natural materials, plastic, and wood provided children with opportunities to explore materials, express themselves, and directly encounter various emotional situations. Signs of development in emotion regulation were primarily evident in impulse control and frustration tolerance, as reflected in children's ability to wait their turn, ask for permission, try again after failure, and seek alternative materials. However, some children still had difficulty sharing materials and cooperating with peers, so social cooperation required further guidance. These findings indicate that play-based learning using loose parts has the potential to serve as a means of stimulating emotion regulation through open-ended and meaningful play experiences. The practical implication is that teachers need to provide consistent guidance as facilitators, particularly to help children manage frustration, share materials, and resolve conflicts during play.

Keywords: Loose Parts; Emotion Regulation; Young Children; Play-Based Learning; Frustration Tolerance

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Regulasi emosi merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial-emosional anak usia dini yang mendukung interaksi, pengendalian perilaku, dan kemampuan menghadapi frustrasi. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pembelajaran berbasis bermain menggunakan media *loose parts* dalam mendukung perkembangan regulasi emosi anak. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus di KB Tunas Jaya 1, melibatkan delapan anak berusia 4–5 tahun dan guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain menggunakan *loose parts* berupa bahan alam, plastik, dan kayu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi material, mengekspresikan diri, dan menghadapi berbagai situasi emosional secara langsung. Indikasi perkembangan regulasi emosi terutama terlihat pada pengendalian impuls dan toleransi terhadap frustrasi, yang ditandai dengan kemampuan menunggu giliran, meminta izin, mencoba kembali setelah mengalami kegagalan, dan mencari alternatif bahan. Namun, sebagian anak masih mengalami kesulitan berbagi material dan bekerja sama dengan teman, sehingga aspek kerja sama sosial memerlukan pendampingan lebih lanjut. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain menggunakan *loose parts* berpotensi menjadi sarana stimulasi regulasi emosi melalui pengalaman bermain yang terbuka dan bermakna. Implikasi praktisnya adalah perlunya pendampingan guru secara konsisten sebagai fasilitator, terutama untuk membantu anak mengelola frustrasi, berbagi material, dan menyelesaikan konflik selama bermain.

Kata Kunci: *Loose Parts*; Regulasi Emosi; Anak Usia Dini; Pembelajaran Berbasis Bermain; Toleransi Frustrasi

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode penting dalam perkembangan anak karena pada tahap ini berbagai kemampuan dasar berkembang secara intensif, termasuk kemampuan sosial dan emosional. Salah satu kemampuan yang perlu mendapatkan perhatian adalah regulasi emosi, yaitu kemampuan anak untuk mengelola respons emosional sehingga dapat menyesuaikan perilaku dengan tuntutan situasi. Kemampuan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menenangkan diri ketika mengalami emosi negatif, tetapi juga mencakup kemampuan mengarahkan perilaku untuk mencapai tujuan tertentu (Susilowati & Wahyuningsih, 2026)

Regulasi diri merupakan kemampuan yang berkembang secara bertahap selama masa kanak-kanak. Penelitian Korucu et al (2022) menunjukkan bahwa regulasi diri pada anak prasekolah memiliki keterkaitan dengan kemampuan sosial-emosional dan kesiapan akademik. Regulasi diri pada anak usia dini mencakup kemampuan menghambat respons spontan, mengarahkan perhatian, serta mengendalikan perilaku untuk mencapai tujuan tertentu (Savina, 2021). Kemampuan tersebut memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena anak yang mampu mengatur responsnya akan lebih memiliki

kesempatan untuk mengikuti aturan, menyelesaikan aktivitas, dan berinteraksi secara positif dengan lingkungan.

Dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan pendidikan anak usia dini, kemampuan regulasi emosi belum selalu berkembang secara optimal. Anak masih dapat menunjukkan perilaku seperti menangis ketika menghadapi kegagalan, marah ketika keinginannya tidak terpenuhi, berebut mainan, sulit menunggu giliran, atau meninggalkan kegiatan ketika mengalami kesulitan. Kondisi tersebut merupakan bagian dari proses perkembangan, tetapi membutuhkan stimulasi dan pengalaman yang sesuai agar anak secara bertahap mampu mengendalikan respons emosionalnya.

Salah satu konteks yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman tersebut adalah bermain. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan lingkungan, membuat pilihan, menghadapi aturan, berkomunikasi dengan teman, dan menyelesaikan berbagai persoalan yang muncul selama aktivitas. Penelitian Hamamcı dan Balaban Dagal (2022) terhadap 127 anak prasekolah menunjukkan adanya hubungan antara perilaku bermain dengan regulasi emosi dan fungsi eksekutif anak. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas bermain memiliki keterkaitan dengan kemampuan anak dalam mengelola respons dan perilakunya.

Pembelajaran pada anak usia dini perlu memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk aktif mengeksplorasi lingkungan melalui kegiatan bermain. Pembelajaran yang terlalu terstruktur dan berorientasi pada hasil akhir berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Hartutik & Wahyuningsih (2026) yang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan berbagai kemampuan melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka

Oleh karena itu, diperlukan media yang memungkinkan anak menggunakan imajinasi, memilih cara bermain, dan menghasilkan berbagai kemungkinan sesuai dengan gagasannya.

Salah satu media yang memiliki karakteristik tersebut adalah *loose parts* atau bahan lepasan. *Loose parts* merupakan material yang dapat dipindahkan, dikombinasikan, disusun, dipisahkan, dan digunakan dalam berbagai cara sesuai dengan ide anak. Karakteristik yang terbuka tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi dan memanipulasi material berdasarkan gagasannya sendiri. Penelitian Cankaya et al. (2023)

menjelaskan bahwa *loose parts play* memungkinkan anak menggabungkan berbagai jenis bahan dan aktivitas bermain. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, menemukan solusi, menggunakan penalaran, serta mengembangkan regulasi diri dan kemampuan pemecahan masalah.

Dalam konteks regulasi emosi, karakteristik *loose parts* menjadi menarik karena proses bermain tidak selalu berjalan sesuai dengan keinginan anak. Material dapat terbatas, susunan dapat roboh, ide anak dapat berbeda dengan teman, dan hasil yang diharapkan tidak selalu berhasil. Situasi tersebut dapat menghadirkan pengalaman emosional seperti kecewa, frustrasi, senang, atau marah. Dengan pendampingan yang tepat, pengalaman tersebut dapat menjadi kesempatan bagi anak untuk belajar mengenali emosi, menahan impuls, mencoba kembali, berkomunikasi, dan mencari penyelesaian terhadap masalah yang dihadapi.

Penelitian mengenai loose parts telah berkembang dalam bidang pendidikan anak usia dini. Wardhani, Misyana & Septiani (2021), melalui penelitian kualitatif, menunjukkan bahwa aktivitas menggunakan bahan lepasan dapat memunculkan berbagai perilaku sosial positif, termasuk kerja sama, kemandirian, tanggung jawab, dan percaya diri. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa loose parts tidak hanya dapat digunakan untuk menghasilkan suatu karya, tetapi juga dapat menjadi media yang mendukung pengalaman sosial anak.

Penelitian Gibson, Cornell & Gill (2017) secara khusus melakukan systematic review mengenai dampak *loose parts play* terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Hasil kajian menunjukkan adanya beberapa temuan positif, termasuk peningkatan permainan kooperatif pada salah satu penelitian, tetapi penulis menyimpulkan bahwa bukti empiris kuantitatif berkualitas tinggi masih belum mencukupi untuk menentukan secara pasti dampak *intervensi loose parts play* terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak.

Sementara itu, penelitian Hamamcı & Balaban Dagal (2022) lebih spesifik mengkaji hubungan antara bermain, fungsi eksekutif, dan regulasi emosi. Hasil penelitian terhadap 127 anak prasekolah menunjukkan adanya hubungan yang bermakna antara beberapa bentuk perilaku bermain dengan regulasi emosi dan fungsi eksekutif. Penelitian Savina (2021) juga menegaskan pentingnya regulasi diri pada anak usia prasekolah, khususnya kemampuan *response inhibition*, perhatian, dan memori kerja dalam mendukung perilaku dan proses pembelajaran anak.

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa penelitian mengenai *loose parts* telah banyak mengkaji aspek kreativitas, eksplorasi, perilaku sosial, dan berbagai kemampuan perkembangan anak. Namun, masih terdapat ruang untuk mengeksplorasi bagaimana proses bermain menggunakan loose parts memberikan pengalaman nyata bagi anak dalam menghadapi frustrasi, mengendalikan impuls, dan menyelesaikan konflik selama kegiatan bermain. Kesenjangan tersebut menjadi penting karena regulasi emosi tidak hanya dapat dilihat dari hasil akhir perilaku anak, tetapi juga dari proses ketika anak menghadapi situasi emosional.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus terhadap proses perkembangan regulasi emosi anak melalui pengalaman bermain menggunakan *loose parts*. Penelitian tidak hanya melihat apakah anak mampu menghasilkan suatu karya, tetapi mengamati bagaimana anak memberikan respons ketika menghadapi kegagalan, keterbatasan material, perbedaan keinginan, dan konflik dengan teman.

Secara konseptual, loose parts memberikan karakter bermain yang terbuka sehingga anak memiliki kebebasan untuk menentukan cara menggunakan material. Kondisi tersebut memungkinkan munculnya situasi pemecahan masalah dan interaksi sosial secara alami. Penelitian Wardhani, Misyana & Septiani (2021) menunjukkan bahwa karakteristik bahan lepasan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi dan memanipulasi material berdasarkan ide yang dimiliki serta memunculkan perilaku sosial seperti kerja sama dan kemandirian.

Di sisi lain, regulasi diri merupakan kemampuan yang melibatkan proses pengendalian respons, perhatian, dan perilaku. Savina (2021) menjelaskan bahwa *response inhibition* memungkinkan anak memberikan jeda sebelum merespons sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengendalikan perilaku spontan dan memilih respons yang lebih sesuai. Dalam aktivitas bermain, kemampuan tersebut dapat terlihat ketika anak mampu menunggu giliran, tidak langsung merebut material, mencoba kembali setelah mengalami kegagalan, atau mencari alternatif ketika bahan yang diinginkan tidak tersedia.

Dengan demikian, loose parts dalam penelitian ini dipandang bukan sebagai media yang secara otomatis meningkatkan regulasi emosi, tetapi sebagai konteks bermain yang menyediakan berbagai pengalaman sosial dan emosional yang memungkinkan anak berlatih mengembangkan kemampuan regulasi emosinya. Posisi ini juga sesuai dengan temuan *systematic review* Gibson, Cornell & Gill (2017) yang menekankan bahwa bukti mengenai

dampak *loose parts play* terhadap perkembangan sosial-emosional masih perlu diperkuat melalui penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada eksplorasi proses regulasi emosi anak usia dini ketika mengikuti pembelajaran berbasis bermain menggunakan media *loose parts*. Fokus penelitian diarahkan pada tiga aspek, yaitu (1) kemampuan mengendalikan impuls, (2) kemampuan menghadapi frustrasi, dan (3) kemampuan bekerja sama serta menyelesaikan konflik dengan teman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pembelajaran berbasis bermain menggunakan *loose parts* memberikan pengalaman bagi anak usia 4–5 tahun dalam mengembangkan regulasi emosi, serta mengidentifikasi bentuk-bentuk perubahan perilaku yang muncul selama proses bermain.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap proses dan perilaku anak ketika mengikuti kegiatan bermain menggunakan media *loose parts*. Studi kasus memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai fenomena regulasi emosi anak dalam konteks pembelajaran yang berlangsung secara alami.

Sugiyono (2019), menjelaskan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk memahami kondisi objek yang alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen kunci, pengumpulan data dilakukan melalui berbagai teknik, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, serta hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. Sedangkan Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami fenomena yang terjadi secara alamiah sesuai dengan kondisi di lapangan (Creswell J. W., 2016). Sementara itu, penelitian deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus merupakan penelitian yang bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai fenomena yang diteliti dalam konteks alamiahnya (Sugiyono, 2022).

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di KB Tunas Jaya 1. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik anak dengan fokus penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2026 selama kurang lebih 4 minggu melalui

tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, analisis data, serta penyusunan laporan penelitian.

Adapun subjek penelitian ini terdiri atas 8 anak usia 4–5 tahun di KB Tunas Jaya 1. Anak usia 4–5 tahun dipilih karena pada rentang usia tersebut kemampuan regulasi diri dan regulasi emosi masih berkembang sehingga perilaku seperti menangis ketika gagal, berebut bahan, sulit menunggu giliran, atau meninggalkan kegiatan ketika menghadapi kesulitan masih dapat ditemukan dalam kegiatan pembelajaran.

Selain anak sebagai partisipan utama, guru kelas menjadi sumber informasi pendukung melalui wawancara. Guru dipilih karena memiliki pengalaman langsung dalam mengamati perkembangan perilaku anak dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan tiga teknik utama dalam mengumpulkan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan kegiatan mengamati secara langsung untuk memperoleh data dan informasi yang dicatat dalam bentuk catatan lapangan (Creswell J. W., 2016). Dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipatif, yang mana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Observasi dilakukan selama kegiatan bermain menggunakan loose parts selama empat minggu. Peneliti mengamati perilaku anak dalam situasi bermain secara langsung.

Menurut Sugiyono (2019), wawancara digunakan ketika peneliti ingin memperoleh informasi yang lebih mendalam dari responden mengenai suatu permasalahan atau fenomena yang diteliti. Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam yang dilakukan kepada guru kelas. Wawancara bertujuan memperoleh informasi mengenai perilaku regulasi emosi anak sebelum dan selama kegiatan bermain loose parts, respons anak terhadap kegiatan, bentuk konflik yang sering muncul, serta strategi guru dalam memberikan pendampingan.

Sugiyono (2020) juga menjelaskan bahwa dokumentasi digunakan sebagai sumber data yang valid dan faktual untuk melengkapi teknik observasi dan wawancara sebagai data pendukung. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa catatan anekdot yang berisi perilaku yang muncul selama kegiatan bermain, khususnya perilaku yang berkaitan dengan emosi, interaksi sosial, frustrasi, konflik, dan penyelesaian masala

Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi untuk memastikan validitas dan kredibilitas data. Triangulasi yang digunakan meliputi triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan, yaitu guru dan anak-anak KB sebagai subjek penelitian. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang konsisten dan akurat. Data observasi digunakan untuk melihat perilaku anak secara langsung, wawancara digunakan untuk memperoleh perspektif guru, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat catatan kejadian yang ditemukan selama kegiatan.

Analisis Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang dianalisis dengan teknik analisis data model Miles dan Huberman. Model ini tetap relevan digunakan dalam penelitian kualitatif karena mampu menjelaskan proses analisis data secara sistematis dan mendalam. Selain itu, penggunaan analisis data kualitatif juga didukung oleh perkembangan penelitian terkini yang menekankan pentingnya analisis data secara interaktif dan berkelanjutan (Creswell J. W., 2016). Aktivitas dalam analisis data meliputi tiga tahap, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

Pada tahap reduksi, data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dipilih berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian. Data kemudian diberi kode dan dikelompokkan ke dalam tema kontrol impuls, toleransi frustrasi, kerja sama sosial, dan penyelesaian konflik. Pada tahap penyajian data, hasil pengelompokan disusun dalam bentuk uraian naratif dan tabel perbandingan perilaku. Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi pola perubahan perilaku anak dan menghubungkannya dengan fokus penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola yang ditemukan dari keseluruhan data.

HASIL

Penelitian ini berfokus pada perilaku regulasi emosi anak usia 4–5 tahun selama mengikuti kegiatan bermain menggunakan loose parts. Fokus pengamatan meliputi kemampuan mengendalikan impuls, menghadapi frustrasi, serta bekerja sama dan menyelesaikan konflik dengan teman. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan

guru kelas, dan dokumentasi berupa catatan anekdot. Seluruh data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi bentuk perilaku anak dan perubahan yang muncul selama kegiatan bermain.

1. Data Observasi

Kegiatan bermain menggunakan *loose parts* memanfaatkan berbagai material, yaitu bahan alam berupa batu, ranting, dan daun, bahan plastik berupa tutup botol dan sedotan, serta bahan kayu berupa balok sisa dan pasak. Material tersebut memiliki bentuk dan fungsi yang terbuka sehingga anak dapat menentukan sendiri cara menggunakan dan mengombinasikannya selama bermain.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan bermain memunculkan berbagai situasi yang berkaitan dengan regulasi emosi anak. Salah satu situasi terjadi ketika seorang anak mencoba membuat menara menggunakan batu kali yang permukaannya tidak rata. Bangunan tersebut beberapa kali runtuh sehingga anak pada awalnya menunjukkan frustrasi dengan merengek dan memiliki keinginan untuk merusak hasil permainan. Setelah mendapatkan pendampingan dari guru, anak mulai menenangkan diri, mencoba susunan material yang berbeda, dan melanjutkan kegiatan hingga berhasil membuat bangunan.

Situasi lain muncul ketika jumlah tutup botol berwarna merah terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa anak berebut material yang sama. Melalui arahan guru, anak mulai belajar menahan keinginan, berkomunikasi, melakukan negosiasi, dan berbagi peran agar kegiatan dapat dilanjutkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa situasi bermain tidak hanya memunculkan respons emosional, tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak untuk berlatih mengendalikan respons tersebut.

2. Data Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai perilaku regulasi emosi anak sebelum dan selama mengikuti kegiatan bermain menggunakan *loose parts*. Wawancara juga menggali respons anak ketika menghadapi kesulitan, konflik yang muncul, serta bentuk pendampingan yang diberikan guru.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa kegiatan bermain memberikan pengalaman kepada anak untuk menghadapi situasi yang membutuhkan pengendalian diri.

Guru menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mengendalikan respons emosional ketika menghadapi kesulitan.

"Ketika susunan batu yang dibuat anak jatuh, awalnya anak terlihat kesal dan ingin berhenti. Setelah diarahkan untuk mencoba lagi dengan susunan yang berbeda, anak mulai tenang dan mau melanjutkan."

Pada situasi keterbatasan material, keterbatasan bahan juga menjadi situasi yang mendorong anak belajar mengendalikan keinginan dan berinteraksi dengan teman.

"Kalau bahan yang mereka inginkan hanya sedikit, anak pasti berebut. Tetapi dengan arahan guru, anak mulai belajar menunggu, meminta, dan berbagi dengan temannya."

Guru juga mengamati perubahan anak dalam menghadapi kegagalan selama bermain.

"Anak yang awalnya mudah menangis ketika gagal, setelah beberapa kali bermain mulai mau mencoba kembali atau mencari bahan lain. Jadi, anak tidak langsung menyerah ketika mengalami kesulitan."

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa kegiatan bermain menggunakan *loose parts* memberikan pengalaman bagi anak untuk melatih *kontrol impuls*, menghadapi *frustrasi*, serta berinteraksi dengan teman secara lebih *positif*.

3. Data Dokumentasi

Dokumentasi penelitian dilakukan melalui wawancara dengan guru untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan *loose parts* dalam kegiatan bermain dan perkembangan regulasi emosi anak.



Gambar 1. Dokumentasi Wawancara Peneliti dengan Guru Terkait Penggunaan *Loose Parts* Pada Anak-Anak

Hasil dokumentasi wawancara menunjukkan bahwa kegiatan bermain menggunakan *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mengendalikan emosi, menghadapi kesulitan, menunggu giliran, serta mencoba kembali ketika mengalami kegagalan. Guru juga berperan dalam memberikan pendampingan ketika anak mengalami

frustrasi atau konflik selama bermain. Hal ini melengkapi hasil observasi mengenai perkembangan kontrol impuls dan toleransi frustrasi anak.

4. Visualisasi Data

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan perubahan perilaku terutama pada aspek *kontrol impuls* dan toleransi *frustrasi*. Anak yang sebelumnya cenderung langsung merebut material mulai menunjukkan kemampuan untuk menunggu atau meminta izin. Pada situasi kegagalan, anak yang sebelumnya menangis atau meninggalkan kegiatan mulai menunjukkan usaha untuk mencoba kembali atau mencari alternatif material.

Namun, perubahan pada aspek kerja sama sosial belum terlihat secara optimal. Sebagian anak masih cenderung bermain secara individual dan mengalami kesulitan dalam berbagi material dengan teman.

Tabel 1. Visualisasi Data Penerapan Loose Parts

Aspek Regulasi Emosi	Sebelum Penerapan Loose Parts	Setelah Penerapan Loose Parts
Kontrol Impuls	Anak langsung merebut mainan teman tanpa izin.	Anak mampu mengantre atau meminta izin terlebih dahulu.
Toleransi	Menangis	Menarik napas,
Toleransi Frustrasi	Menangis atau meninggalkan area bermain saat gagal	Menarik napas, mencoba kembali, atau mencari alternatif bahan lain
Kerjasama Sosial	Bermain secara individual dan sulit berbagi bahan.	Bermain secara individual dan sulit berbagi bahan.

Tabel 1 menunjukkan bahwa perubahan yang paling terlihat terdapat pada *kontrol impuls* dan toleransi *frustrasi*. Sementara itu, aspek kerja sama sosial masih menjadi bagian yang membutuhkan pendampingan lebih lanjut karena sebagian anak belum menunjukkan perubahan yang konsisten dalam berbagi material dan bekerja sama dengan teman.

5. Temuan Negatif

Selain menunjukkan perubahan positif, penelitian ini menemukan temuan yang belum sesuai dengan pola perubahan pada aspek lainnya. Temuan tersebut berkaitan dengan kemampuan kerja sama sosial anak. Selama kegiatan bermain, beberapa anak masih

menunjukkan kecenderungan bermain secara individual dan mengalami kesulitan berbagi material dengan teman.

Kondisi tersebut terutama terlihat ketika jumlah material yang diinginkan terbatas. Misalnya, ketika beberapa anak menginginkan tutup botol berwarna merah, muncul perilaku berebut dan kesulitan menunggu giliran. Meskipun guru telah memberikan arahan, kemampuan berbagi dan bekerja sama belum tampak secara konsisten pada seluruh anak.

Temuan tersebut berbeda dengan perubahan pada aspek kontrol impuls dan toleransi frustrasi yang menunjukkan perkembangan lebih terlihat. Anak mulai mampu meminta izin, menunggu giliran, mencoba kembali setelah mengalami kegagalan, dan mencari alternatif material. Sebaliknya, pada aspek kerja sama sosial, sebagian anak masih memerlukan pendampingan untuk berbagi, bernegosiasi, dan menyelesaikan konflik dengan teman.

Dengan demikian, temuan negatif dalam penelitian ini bukan menunjukkan bahwa kegiatan loose parts tidak memberikan manfaat, tetapi menunjukkan bahwa respons dan perkembangan anak tidak berlangsung secara seragam pada setiap aspek regulasi emosi. Temuan ini menjadi bagian penting dari hasil penelitian karena memperlihatkan bahwa kemampuan kerja sama sosial masih menjadi aspek yang perlu mendapatkan perhatian dan pendampingan secara berkelanjutan.

PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis bermain menggunakan *loose parts* menunjukkan perkembangan regulasi emosi anak, terutama dalam pengendalian impuls dan kemampuan menghadapi frustrasi. Pada awal kegiatan, beberapa anak masih mengambil bahan tanpa meminta, mengeluh, atau meninggalkan kegiatan ketika mengalami kegagalan. Setelah memperoleh kesempatan bermain dan pendampingan guru, anak mulai mampu menunggu, mencoba kembali, mengubah strategi, dan mencari bahan alternatif. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain dapat menjadi sarana belajar mengendalikan respons emosional melalui pengalaman yang konkret dan bermakna.

Kemampuan menghadapi frustrasi terlihat ketika bangunan yang dibuat anak roboh. Anak yang awalnya kecewa kemudian mencoba menyusun kembali dan menggunakan cara berbeda. Karakteristik *loose parts* yang fleksibel memungkinkan anak membongkar, menyusun ulang, dan menggunakan bahan lain sehingga kegagalan tidak selalu berakhir dengan

berhentinya aktivitas. Cankaya et al. (2023) menjelaskan bahwa *loose parts play* memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi, memecahkan masalah, mengendalikan perilaku, dan mengembangkan *self-regulation*. Penelitian ini diperkuat oleh Dias Rodrigues et al. (2023) yang menunjukkan bahwa intervensi *loose parts play* dapat mendukung kompetensi sosial-emosional anak prasekolah.

Pembelajaran dengan *loose parts* juga menempatkan anak sebagai agen aktif (*child-centered*) karena sifatnya yang *open-ended*. Anak bebas memilih bahan, menentukan cara menggunakannya, serta mengubah hasil permainan sesuai gagasannya. Kondisi ini memberikan kesempatan untuk mengambil keputusan dan mengembangkan strategi berdasarkan pengalaman bermain. Rahayu, Hafidah & Dewi (2024) juga menjelaskan bahwa *loose parts* bersifat fleksibel dan penggunaannya sangat bergantung pada imajinasi anak. Sifat *open-ended* juga memungkinkan anak melakukan kesalahan, mengevaluasi hasil, dan mencoba strategi lain tanpa terpaku pada satu jawaban yang benar (Cankaya et al., 2023)

Kebebasan tersebut dapat menciptakan suasana bermain yang lebih nyaman karena anak tidak selalu berorientasi pada hasil tertentu. Kegiatan *loose parts* juga memberikan situasi yang menuntut anak mengendalikan respons spontan, mempertahankan perhatian, dan menyesuaikan strategi. Hal ini sejalan dengan Cankaya et al. (2023) yang mengaitkan pengalaman *loose parts* dengan pengendalian impuls, kontrol perilaku, perhatian, dan *self-regulation*. Colliver et al. (2022) juga menemukan bahwa pengalaman bermain bebas pada masa awal kanak-kanak berkaitan dengan kemampuan *self-regulation* pada tahap perkembangan berikutnya.

Interaksi dengan teman turut menjadi bagian penting dalam proses regulasi emosi. Ketika bermain bersama, anak belajar berbagi, menunggu giliran, meminta bantuan, menyampaikan keinginan, dan menerima keputusan teman. Dalam perspektif sosio-kultural Vygotsky, perkembangan kemampuan mental yang lebih tinggi berlangsung melalui interaksi sosial sebelum berkembang menjadi kemampuan internal. Dalam penelitian ini, keterbatasan jumlah bahan memunculkan persaingan dan kesulitan berbagi, tetapi sekaligus memberikan kesempatan untuk belajar menunggu, bergiliran, meminta dengan tepat, dan bernegosiasi. Konflik tersebut dapat menjadi pengalaman belajar apabila guru membantu anak memahami permasalahan dan menemukan penyelesaian yang sesuai.

Peran guru sebagai fasilitator juga penting dalam membantu anak mengelola emosi dan menyelesaikan konflik. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba

sendiri sebelum memberikan bantuan ketika diperlukan. Hal ini sejalan dengan penelitian Kumalasari & Wahyuningsih (2025) yang menekankan pentingnya pola pendampingan dalam proses pendidikan dan pengasuhan anak. Dalam konteks loose parts, pendampingan tersebut dapat diwujudkan melalui pemberian kesempatan kepada anak untuk mencoba, melakukan kesalahan, dan menemukan solusi secara bertahap. Sementara itu, penelitian Hafid, Pusparini & Musayyadah (2026) menunjukkan bahwa kegiatan bermain dapat menjadi kesempatan bagi guru untuk membantu anak mengenali, mengekspresikan, dan mengendalikan emosi serta menyelesaikan konflik melalui kegiatan bergiliran dan berbagi.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Rahmi dan Anggraini (2023) yang menemukan bahwa kelompok anak yang menggunakan media *loose parts* memperoleh rata-rata perkembangan emosional lebih tinggi dibandingkan kelompok yang menggunakan media balok. Sementara itu, Karomah, Masitoh & Setyowati (2023) juga menemukan adanya pengaruh metode bercerita menggunakan media *loose parts* terhadap perkembangan bahasa dan emosi anak usia 5–6 tahun. Hal tersebut menunjukkan bahwa *loose parts* dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk berkomunikasi dan mengekspresikan pengalaman.

Meskipun demikian, perkembangan regulasi emosi dalam penelitian ini belum terjadi secara merata. Kemampuan mengendalikan impuls dan menghadapi frustrasi terlihat lebih berkembang, sedangkan kerja sama sosial belum optimal. Beberapa anak masih cenderung bermain sendiri dan mengalami kesulitan berbagi ketika bahan terbatas. Oleh karena itu, pembiasaan nilai dan perilaku positif dalam lingkungan pendidikan diperlukan. Dalam kegiatan loose parts, nilai seperti berbagi, menghargai teman, menunggu giliran, dan bertanggung jawab terhadap material dapat ditanamkan melalui situasi nyata selama bermain (Pujiastuti et al., 2025).

Kegiatan bermain menggunakan *loose parts* juga memiliki potensi untuk memberikan pengalaman kreatif kepada anak. Anak bebas menentukan bentuk dan fungsi material berdasarkan gagasannya sendiri. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian Giyatun & Wahyuningsih (2025) mengenai kegiatan kolase berbasis kearifan lokal yang menunjukkan pemanfaatan aktivitas kreatif sebagai bagian dari stimulasi perkembangan anak usia dini. Dalam kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif menggunakan material dan mengekspresikan gagasannya melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa *loose parts* tidak

secara otomatis menghasilkan perkembangan yang sama pada setiap aspek sosial-emosional. Anak tetap membutuhkan pengalaman berulang dan pendampingan sesuai karakteristiknya. Maryatun et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* dapat mendukung perkembangan kemandirian melalui aktivitas yang dilakukan secara aktif dan berulang.

Dengan demikian, *loose parts* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai lingkungan bermain yang memberikan pengalaman emosional dan sosial. Anak belajar menghadapi kegagalan, menahan keinginan, mencoba kembali, mencari solusi, menunggu, berbagi, dan berkomunikasi. Namun, kerja sama sosial yang belum optimal menunjukkan pentingnya pendampingan guru yang konsisten serta perancangan kegiatan berpasangan atau kelompok. Dengan memanfaatkan konflik dan kegagalan sebagai bagian dari proses belajar, kegiatan *loose parts* dapat menjadi pengalaman yang lebih bermakna bagi perkembangan regulasi emosi dan keterampilan sosial anak.

Implikasi Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa *loose parts* dapat menjadi alternatif kegiatan bermain untuk mendukung regulasi emosi anak, terutama dalam mengembangkan kontrol impuls dan toleransi terhadap frustrasi. Secara praktis, guru dapat berperan sebagai fasilitator dengan memberikan ruang eksplorasi sekaligus pendampingan saat anak menghadapi kesulitan atau konflik. Sekolah dan orang tua dapat memanfaatkan bahan sederhana yang aman sebagai media bermain terbuka. Karena kerja sama sosial anak belum berkembang secara optimal, kegiatan selanjutnya perlu lebih menekankan aktivitas berbagi, bergiliran, berinteraksi, dan menyelesaikan masalah secara bersama.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah dan karakteristik subjek yang terbatas serta pelaksanaan penelitian dalam konteks dan waktu yang relatif terbatas, sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan pada kondisi yang lebih luas. Selain itu, penelitian berfokus pada proses bermain *loose parts* dan regulasi emosi anak, sehingga perkembangan aspek kerja sama sosial belum dikaji secara mendalam. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan subjek dan konteks yang lebih beragam serta menggunakan waktu pengamatan yang lebih panjang untuk memperoleh gambaran perkembangan regulasi emosi dan interaksi sosial anak yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilaksanakan pada 8 anak usia 4–5 tahun di KB Tunas Jaya 1 dalam konteks pembelajaran berbasis bermain menggunakan *loose parts* menunjukkan bahwa kegiatan tersebut dapat mendukung regulasi emosi anak, terutama dalam mengendalikan impuls dan menghadapi frustrasi. Anak mulai mampu menunggu, mencoba kembali ketika mengalami kegagalan, serta mencari alternatif dalam menyelesaikan permainan. Namun, kemampuan kerja sama sosial belum berkembang secara optimal, khususnya dalam berbagi dan menggunakan bahan secara bersama.

Penelitian ini mengimplikasikan bahwa *loose parts* dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan bermain yang fleksibel untuk mendukung regulasi emosi anak, dengan guru berperan sebagai fasilitator selama proses bermain. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek anak usia dini yang lebih beragam, konteks satuan pendidikan yang berbeda, serta waktu pengamatan yang lebih panjang untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perkembangan regulasi emosi dan kerja sama sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

Cankaya, O., Rohatyn-Martin, N., Leach, J., Taylor, K., & Bulut, O. (2023). Preschool children's loose parts play and the relationship to cognitive development: A review of the literature. *Journal of Intelligence, 11*(8), Article 151. https://doi.org/10.3390/jintelligence11080151

Colliver, Y., Harrison, L. J., Brown, J. E., & Humburg, P. (2022). Free play predicts self-regulation years later: Longitudinal evidence from a large Australian sample of toddlers and preschoolers. *Early Childhood Research Quarterly, 59*, 148–161. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.11.011

Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (4th ed.). Pustaka Pelajar.

Dias Rodrigues, A., Marmeleira, J., Pomar, C., Lamy, E., Guerreiro, D., & Veiga, G. (2023). Body-oriented interventions to promote preschoolers' social–emotional competence: A quasi-experimental study. *Frontiers in Psychology, 14*, Article 1198199. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1198199

Gibson, J. L., Cornell, M., & Gill, T. (2017). A systematic review of research into the impact of loose parts play on children's cognitive, social and emotional development. *School Mental Health, 9*(4), 295–309. https://doi.org/10.1007/s12310-017-9220-9

Giyatun, & Wahyuningsih, D. (2025). Peningkatan Kemampuan Seni Anak Usia Dini melalui Teknik Kolase Berbasis Kearifan Lokal di TK Tunas Harapan Kalikuning. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak, 6*(1), 97–104. https://doi.org/10.46773/alathfal.v6i1.1730

Hafid h, A., Pusparini, D., & Musayyadah. (2026). Bermain Balok untuk Regulasi Emosi Anak Usia Dini: Peran Pengajaran Emosi oleh Guru. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 10*(1), 141–147. https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7504

Hamamcı, B., & Balaban Dagal, A. (2022). Self-regulation and play: How children's play directed with executive function and emotion regulation. *Early Child Development and Care, 192*(13), 2149–2159. https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1990906

Hartutik, S., & Wahyuningsih, D. (2026). Implementasi Pembelajaran Gamelan Tradisional sebagai Media Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di KB Dewi Sartika Pacitan. *YASIN, 6*(3), 2325–2342. https://doi.org/10.58578/yasin.v6i3.9923

Karomah, S., Masitoh, S., & Setyowati, S. (2023). Pengaruh Metode Bercerita dengan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Bahasa dan Emosi Anak Usia 5–6 Tahun di Gugus II Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5*(1), 5328–5342. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11858

Korucu, I., Ayturk, E., Finders, J. K., Schnur, G., Bailey, C. S., Tominey, S. L., & Schmitt, S. A. (2022). Self-regulation in preschool: Examining its factor structure and associations with pre-academic skills and social-emotional competence. *Frontiers in Psychology, 12*, Article 717317. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.717317

Kumalasari, P., & Wahyuningsih, D. (2025). Penerapan Metode Prophetic Parenting terhadap Pola Asuh Anak di Madrasah Ibtidaiyah Adab Baleharjo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 346–365. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/24423

Maryatun, I. B., Christianti, M., Ningrum, E. S. C., Cholimah, N., Aisyah, L. N., & Hanum, A. L. (2024). The use of loose-part to improve early childhood self-sufficiency. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research, 5*(3), 382–389. https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i3.1154

Pujiastuti, T., Wahyuningsih, D., & Abdalla, M. (2025). Values based education: Implementation of character education through adab, tahfidz and science program at MIM Baleharjo Pacitan. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah, 2*(1), 28–40. https://doi.org/10.52640/attajdid.239

Rahayu, D., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2024). Implementasi Media Loose Parts dalam Pembelajaran AUD. *Kumara Cendekia, 12*(2), 103–114. https://doi.org/10.20961/kc.v12i2.77802

Rahmi, N., & Anggraini, V. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Loose Parts terhadap Perkembangan Emosional Anak di Taman Kanak-Kanak Angkasa Lanud Padang. *Al-Abyadh, 6*(2), 74–80. https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v6i2.774

Savina, E. (2021). Self-regulation in preschool and early elementary classrooms: Why it is important and how to promote it. *Early Childhood Education Journal, 49*(3), 493–501. https://doi.org/10.1007/s10643-020-01094-w

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Susilowati, E., & Wahyuningsih, D. (2026). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Regulasi Emosi pada Anak Usia Dini (Studi Kasus pada KB Mekar Abadi Desa Dadapan). *Alayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 6*(1), 33–44. https://ejurnal.iaiyasnibungo.ac.id/index.php/alayya/article/view/1427

Wardhani, W. D. L., Misyana, Atniati, I., & Septiani, N. (2021). Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepasan). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(2), 1894–1904. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.694