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.v6i6.12281

Penerapan Media *Loose Parts* untuk Menstimulasi Enam Aspek Perkembangan Anak Usia 4 - 5 Tahun di KB Sinar Putra

Application of Loose Parts Media to Stimulate Six Aspects of Development in Children Aged 4 - 5 Years at KB Sinar Putra

Istiyaningsih & Diah Wahyuningsih
Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan
Istiyaningsih48@gmail.com; diah18@isimupacitan.ac.id

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

Abstract

Instruction for children aged 4–5 years requires activities that provide opportunities to explore, interact, and develop ideas independently. This study aimed to describe the use of loose parts in instruction and analyze the stimulation of six aspects of child development at KB Sinar Putra. The study employed a classroom action research (CAR) design across two cycles, each comprising planning, action implementation, observation, and reflection. The participants comprised 15 children in Group A aged 4–5 years, namely seven boys and eight girls. Data were collected through observations, interviews, and documentation, then analyzed descriptively using qualitative and quantitative methods by calculating the percentage of attainment in the Developing as Expected (BSH) category or higher. The findings showed that attainment of BSH or higher increased from 40% at baseline to 60% in Cycle I and 86.67% in Cycle II. Attainment across the six developmental aspects in Cycle II comprised religious and moral values at 80%, language at 80%, physical and motor development at 87%, social-emotional development at 87%, cognitive development at 86%, and arts at 87%. Thus, the 80% success criterion was met in Cycle II. These findings indicate that loose parts can serve as a flexible instructional alternative to support the integrated stimulation of children's development. The practical implication is the need for material management, simple instructions, and teacher guidance to keep activities safe and directed while maintaining opportunities for children to explore.

Keywords: Loose Parts; Young Children; Six Aspects of Development; Exploratory Learning; Classroom Action Research

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

Abstrak: Pembelajaran anak usia 4–5 tahun memerlukan kegiatan yang memberi ruang untuk bereksplorasi, berinteraksi, dan mengembangkan gagasan secara mandiri. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media *loose parts* dalam pembelajaran serta menganalisis stimulasi enam aspek perkembangan anak di KB Sinar Putra. Penelitian menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dalam dua siklus, masing-masing mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 15 anak kelompok A berusia 4–5 tahun, yaitu tujuh anak laki-laki dan delapan anak perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan menghitung persentase pencapaian kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau lebih tinggi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pencapaian minimal BSH dari 40% pada kondisi awal menjadi 60% pada siklus I dan 86,67% pada siklus II. Pencapaian enam aspek perkembangan pada siklus II meliputi nilai agama dan moral sebesar 80%, bahasa 80%, fisik-motorik 87%, sosial-emosional 87%, kognitif 86%, dan seni 87%. Dengan demikian, kriteria keberhasilan sebesar 80% terpenuhi pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa media *loose parts* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang fleksibel untuk mendukung stimulasi perkembangan anak secara terpadu. Implikasi praktisnya adalah perlunya pengelolaan bahan, instruksi sederhana, dan pendampingan guru agar kegiatan berlangsung aman dan terarah sekaligus tetap memberikan ruang eksplorasi bagi anak.

Kata Kunci: *Loose Parts*; Anak Usia Dini; Enam Aspek Perkembangan; Pembelajaran Eksploratif; Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang sangat penting karena berbagai kemampuan dasar mulai berkembang secara pesat dan menjadi fondasi bagi proses belajar pada tahap berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini perlu memberikan pengalaman yang memungkinkan anak aktif mengeksplorasi, mencoba, menemukan, berkomunikasi, berinteraksi, serta mengembangkan gagasan melalui kegiatan bermain. Bermain tidak hanya menjadi aktivitas untuk memperoleh kesenangan, tetapi juga menjadi proses yang dapat mendukung perkembangan kemampuan kognitif, pengendalian diri, eksplorasi, penalaran, dan pemecahan masalah anak (Cankaya et al., 2023)

Dalam praktik pembelajaran anak usia dini, pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting karena media dapat memberikan pengalaman konkret dan mendorong keterlibatan aktif anak. Pembelajaran yang terlalu bergantung pada lembar kerja atau aktivitas yang bersifat terstruktur berpotensi membatasi kesempatan anak untuk mengeksplorasi dan menghasilkan gagasan secara mandiri. Sebaliknya, penggunaan material yang terbuka dan dapat digunakan dalam berbagai cara memberikan ruang bagi anak untuk bereksperimen, menciptakan, memodifikasi, dan menemukan berbagai kemungkinan baru (Cankaya et al., 2023; Nurjanah & Muthmainah, 2023)

Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini adalah loose parts. Loose parts merupakan bahan atau benda yang dapat dipindahkan, dikombinasikan, disusun, dibongkar, dan digunakan dengan berbagai kemungkinan sesuai dengan gagasan anak. Karakteristik tersebut menjadikan loose parts sebagai material terbuka (open-ended materials) yang tidak memiliki satu fungsi atau hasil akhir yang telah ditentukan. Anak dapat menggunakan bahan yang sama untuk menghasilkan bentuk, permainan, atau gagasan yang berbeda sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya (Cankaya et al., 2023; Wardhani et al., 2021)

Penggunaan loose parts juga memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara langsung dalam proses eksplorasi dan manipulasi benda. Anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi dapat membangun pengalaman melalui aktivitas mencoba, mengubah, menggabungkan, dan menemukan solusi. Kondisi tersebut penting karena permainan loose parts memungkinkan anak mengembangkan kemampuan berpikir divergen, melakukan eksplorasi, memecahkan masalah, serta memperhatikan proses dan hasil kegiatan yang dilakukan (Cankaya et al., 2023). Penelitian Setyarini dan Wahyuningsih (2020) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media loose parts dapat mendukung peningkatan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan eksplorasi dan bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan berbagai bahan secara aktif.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa loose parts memiliki potensi dalam mendukung perkembangan kreativitas dan motorik anak. Nurjanah dan Muthmainah (2023), melalui penelitian kuasi eksperimen terhadap 44 anak usia 5–6 tahun, menemukan bahwa anak yang memperoleh pembelajaran menggunakan loose parts memiliki kreativitas dan kemampuan motorik halus yang lebih baik dibandingkan anak yang memperoleh pembelajaran menggunakan lembar kerja atau majalah. Sejalan dengan hal tersebut, Giyatun dan Wahyuningsih (2025) menunjukkan bahwa kegiatan kolase berbasis kearifan lokal dapat mendukung kemampuan seni anak usia dini melalui aktivitas yang melibatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus. Rahayu dan Prahastiwi (2026) juga menunjukkan bahwa penggunaan media kolase dari cangkang telur dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Hasil menunjukkan bahwa loose parts dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang memberikan pengalaman manipulatif sekaligus membuka kesempatan bagi anak untuk menghasilkan berbagai bentuk karya.

Selain kreativitas dan motorik halus, loose parts juga berhubungan dengan perkembangan sosial anak. Wardhani et al. (2021) menemukan bahwa kegiatan menggunakan bahan lepasan dapat memunculkan perilaku sosial seperti kerja sama, kemandirian, tanggung jawab, dan percaya diri. Karakteristik bahan yang dapat digunakan secara fleksibel memungkinkan anak berinteraksi dengan teman, berbagi material, menyampaikan gagasan, dan menyelesaikan aktivitas secara bersama-sama. Dengan demikian, loose parts tidak hanya berfungsi sebagai material untuk menghasilkan suatu karya, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk membangun pengalaman sosial anak.

Pada aspek kognitif, loose parts memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir melalui aktivitas mengamati, mengelompokkan, membandingkan, menyusun pola, mencoba berbagai alternatif, dan memecahkan masalah. Cankaya et al. (2023) menjelaskan bahwa permainan loose parts berkaitan dengan pengalaman eksplorasi dan konstruksi yang dapat mendukung keterampilan kognitif seperti executive function, regulasi kognitif, penalaran, dan problem-solving. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Valentina Dewi (2023) yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan loose parts terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan loose parts dapat diterapkan dalam kegiatan matematika awal untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Nasution et al. (2024) menerapkan loose parts dalam kegiatan bermain matematika pada pendidikan anak usia dini dan menempatkan media tersebut sebagai bagian dari pembelajaran yang diarahkan untuk mendukung perkembangan kognitif anak. Hal ini menunjukkan bahwa loose parts memiliki fleksibilitas untuk digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, termasuk kegiatan yang membutuhkan kemampuan mengamati, mengelompokkan, menghitung, dan menemukan hubungan antarbenda.

Pada aspek bahasa, loose parts juga berpotensi memberikan pengalaman yang mendorong anak untuk mengungkapkan ide dan berkomunikasi. Hakim (2024) menjelaskan bahwa kegiatan berbasis loose parts dapat memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi sekaligus mengekspresikan gagasan secara verbal maupun nonverbal. Sejalan dengan hal tersebut, Safitri dan Rakhmawati (2025) menemukan bahwa pembelajaran STEAM menggunakan loose parts dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun. Aktivitas eksplorasi dan pemecahan

masalah dalam penggunaan material loose parts dapat menciptakan situasi yang mendorong anak untuk berbicara, menjelaskan gagasan, dan berinteraksi dengan lingkungan belajarnya.

Loose parts juga semakin relevan dengan pembelajaran yang menekankan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, literasi, dan keterlibatan aktif anak. Setiawati et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan media loose parts pada anak usia 4–5 tahun diarahkan untuk mendukung kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan literasi awal. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa loose parts dapat dipadukan dengan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sesuai dengan minat, kemampuan, dan cara eksplorasinya masing-masing.

Penelitian mengenai loose parts juga berkembang dalam konteks pembelajaran abad ke-21 dan pendekatan STEAM. Tabi'in et al. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan loose parts dapat menjadi bagian dari reformasi pembelajaran anak usia dini yang memberikan kesempatan lebih besar kepada anak untuk belajar melalui pengalaman, eksplorasi, dan aktivitas yang berpusat pada anak. Pendekatan tersebut sejalan dengan karakteristik loose parts yang memungkinkan anak menggunakan berbagai material secara fleksibel untuk menghasilkan beragam bentuk dan penyelesaian. Selain pemanfaatan loose parts, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak juga dapat menjadi sarana untuk memberikan stimulasi perkembangan secara lebih bermakna. Hartutik dan Wahyuningsih (2026) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan gamelan tradisional sebagai media dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Penggunaan media yang melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami proses belajar melalui aktivitas yang konkret dan menarik. Temuan tersebut memperkuat pentingnya pemilihan media pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat aktif dalam proses eksplorasi dan pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, karakteristik tersebut sejalan dengan penggunaan loose parts yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih, memanipulasi, menyusun, dan mengeksplorasi berbagai bahan sesuai dengan gagasan dan kemampuannya.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan manfaat loose parts, sebagian penelitian masih berfokus pada satu atau beberapa aspek perkembangan tertentu, seperti kreativitas dan motorik halus (Nurjanah & Muthmainah, 2023), perilaku sosial (Wardhani et al., 2021), kemampuan kognitif (Valentina Dewi et al., 2023), kemampuan bahasa (Safitri & Rakhmawati, 2025), serta kemampuan berpikir kritis dan literasi (Setiawati et al., 2024).

Sementara itu, kajian Cankaya et al. (2023) menunjukkan bahwa penelitian mengenai loose parts pada anak prasekolah masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut, khususnya untuk memahami hubungan antara pengalaman bermain loose parts dan berbagai aspek perkembangan anak secara lebih komprehensif.

Kesenjangan tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan penelitian yang melihat penggunaan loose parts secara lebih integratif, khususnya dalam konteks pembelajaran anak usia 4–5 tahun dengan memperhatikan beberapa aspek perkembangan secara bersamaan. Penelitian sebelumnya telah memberikan bukti mengenai manfaat loose parts terhadap aspek tertentu, tetapi belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan media tersebut untuk menstimulasi enam aspek perkembangan anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni dalam satu rangkaian tindakan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki posisi untuk melengkapi penelitian terdahulu dengan melihat perubahan perkembangan anak melalui penerapan loose parts secara bertahap dalam penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan kondisi pembelajaran di KB Sinar Putra, penggunaan media pembelajaran yang lebih terbuka dan memberikan kesempatan eksplorasi menjadi kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Media loose parts dipilih karena memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan benda secara fleksibel, mengembangkan imajinasi, menghasilkan karya, berinteraksi dengan teman, serta menemukan berbagai alternatif penyelesaian. Penelitian ini tidak hanya berorientasi pada produk akhir yang dihasilkan anak, tetapi juga memperhatikan proses eksplorasi, interaksi, kreativitas, komunikasi, dan keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media loose parts dalam pembelajaran anak usia 4–5 tahun di KB Sinar Putra serta menganalisis stimulasi yang terjadi pada enam aspek perkembangan anak melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih terbuka, kontekstual, dan berpusat pada anak, sekaligus memberikan kontribusi akademik terhadap kajian mengenai pemanfaatan loose parts untuk stimulasi perkembangan anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan stimulasi enam aspek perkembangan anak usia 4–5 tahun melalui penerapan media loose parts. Menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2015), Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu tindakan yang dilaksanakan secara sistematis. Penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan tersebut mengacu pada konsep penelitian tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart.

Penelitian dilaksanakan di KB Sinar Putra dengan subjek penelitian sebanyak 15 anak kelompok A yang berusia 4–5 tahun, terdiri atas 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Setiap siklus dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media loose parts yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak.

Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2015) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui tindakan yang dilakukan secara terencana dan reflektif untuk memperbaiki proses pembelajaran. Oleh karena itu, hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya.

1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan kegiatan pembelajaran, menyiapkan media loose parts, menentukan kegiatan yang akan dilakukan anak, serta menyiapkan lembar observasi perkembangan anak. Media yang digunakan berupa bahan-bahan yang mudah ditemukan, baik bahan alam maupun bahan bekas yang aman bagi anak. Perencanaan tindakan disusun berdasarkan kondisi awal anak dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

2. Pelaksanaan Tindakan (Action)

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media loose parts. Anak diberikan kesempatan untuk memilih, memindahkan, menyusun, menggabungkan, dan menggunakan berbagai bahan sesuai dengan kegiatan yang telah dirancang. Kegiatan yang diberikan antara lain membuat kolase menggunakan kancing dan tutup botol, menyusun menara menggunakan balok kayu dan batu, serta membuat pola menggunakan cangkang atau bahan loose parts lainnya.

3. Observasi (Observation)

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati keterlibatan anak dan perkembangan enam aspek perkembangan, yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Menurut Sugiyono (2020), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan terhadap objek penelitian untuk memperoleh data sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan menggunakan lembar penilaian yang telah disiapkan untuk memperoleh data mengenai perkembangan dan keterlibatan anak selama kegiatan menggunakan media loose parts.

4. Refleksi (Reflection)

Tahap refleksi dilakukan setelah kegiatan pada setiap siklus selesai. Peneliti menganalisis hasil observasi untuk mengetahui perkembangan yang telah dicapai serta kendala yang masih ditemukan selama pelaksanaan tindakan. Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2015) menjelaskan bahwa refleksi dilakukan untuk mengkaji kembali tindakan yang telah dilaksanakan sebagai dasar dalam menentukan perbaikan tindakan berikutnya. Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus II agar kegiatan menggunakan loose parts menjadi lebih menarik, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2020), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang penting dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data yang sesuai dengan fokus penelitian. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai perkembangan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media loose parts. Wawancara

dilakukan untuk memperoleh informasi tambahan mengenai pelaksanaan kegiatan dan respons terhadap penggunaan media loose parts. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil karya anak.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa lembar observasi perkembangan anak, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama yang berperan dalam mengumpulkan dan memahami data penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti terlibat secara langsung dalam proses pengumpulan data, sedangkan instrumen pendukung berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk membantu memperoleh data yang sesuai dengan fokus penelitian.

Lembar observasi digunakan untuk mencatat perkembangan anak berdasarkan enam aspek perkembangan. Penilaian perkembangan anak dilakukan dengan kategori BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik).

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Menurut Moleong (2017), analisis data kualitatif merupakan proses mengorganisasikan dan mengolah data yang diperoleh dari berbagai sumber untuk kemudian ditafsirkan sesuai dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis untuk memperoleh gambaran mengenai proses penerapan media loose parts dan perkembangan anak selama penelitian berlangsung.

Analisis data kualitatif selanjutnya dilakukan dengan mengacu pada Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diseleksi dan dikelompokkan sesuai dengan fokus penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk uraian dan tabel untuk memudahkan peneliti dalam melihat perubahan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.

Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui persentase perkembangan anak pada setiap siklus. Persentase dihitung dengan rumus:

$$\mathbf{P = f/N \times 100\%}$$

Keterangan:

P = persentase pencapaian perkembangan anak
f = jumlah anak yang mencapai kategori yang ditentukan
N = jumlah seluruh anak

Data hasil observasi kemudian dibandingkan antara kondisi awal, siklus I, dan siklus II untuk mengetahui perubahan perkembangan anak setelah penerapan media loose parts. Sementara itu, data hasil wawancara dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk memperkuat hasil observasi.

Dalam penelitian ini, kategori minimal BSH mencakup anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% dari jumlah anak mencapai minimal kategori BSH. Dengan jumlah subjek 15 anak, kriteria tersebut setara dengan sekurang-kurangnya 12 anak berada pada kategori BSH atau BSB.

HASIL

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di KB Sinar Putra dengan subjek penelitian sebanyak 15 anak kelompok A usia 4–5 tahun, yang terdiri atas 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan yang diberikan berupa kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts* untuk memberikan kesempatan kepada anak mengeksplorasi, memilih, menyusun, menggabungkan, dan menggunakan berbagai bahan sesuai dengan kegiatan yang dirancang. Pengamatan dilakukan terhadap keterlibatan anak dan perkembangan enam aspek perkembangan, yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Analisis hasil penelitian dilakukan dengan membandingkan pencapaian perkembangan anak pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Berdasarkan metode penelitian, pencapaian minimal kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) digunakan sebagai indikator keberhasilan tindakan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% dari 15 anak mencapai minimal kategori BSH, atau sekurang-kurangnya 12 anak.

Kondisi Awal

Sebelum pelaksanaan tindakan, dilakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi perkembangan anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian anak masih memerlukan stimulasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak cenderung menunggu arahan guru, belum seluruhnya mampu menggunakan bahan secara mandiri, dan beberapa anak masih membutuhkan bantuan ketika menyusun atau menggabungkan benda.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 15 anak, sebanyak 6 anak atau 40% telah mencapai minimal kategori BSH, sedangkan 9 anak atau 60% masih berada pada kategori BB dan MB. Rincian kondisi awal menunjukkan bahwa terdapat 3 anak (20%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 6 anak (40%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 6 anak (40%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan belum terdapat anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 1. Kondisi Awal Perkembangan Anak

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	3	20%
MB	6	40%
BSH	6	40%
BSB	0	0%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan Tabel 1, pencapaian minimal BSH pada kondisi awal baru mencapai 40%. Jika dibandingkan dengan indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%, pencapaian tersebut masih berada 40 poin persentase di bawah kriteria yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan perlunya tindakan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan lebih luas kepada anak untuk melakukan eksplorasi dan terlibat secara aktif dalam kegiatan.

Hasil Siklus I

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai bahan *loose parts*, seperti kancing, tutup botol, balok kayu, batu, cangkang, daun, dan bahan alam lainnya. Anak diberikan kesempatan untuk memilih, menyusun, menggabungkan, dan menggunakan bahan tersebut dalam kegiatan yang telah dirancang. Kegiatan antara lain berupa membuat kolase menggunakan kancing dan tutup botol, menyusun menara menggunakan balok kayu dan batu, serta membuat pola sederhana menggunakan cangkang atau bahan *loose parts* lainnya.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa anak mulai tertarik dan terlibat dalam kegiatan menggunakan media *loose parts*. Sebagian anak sudah mampu memilih bahan

dan menyelesaikan kegiatan dengan bantuan minimal dari guru. Namun, beberapa anak masih memerlukan arahan dalam menentukan penggunaan bahan dan menyelesaikan kegiatan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* mulai memberikan perubahan terhadap keterlibatan anak, tetapi pelaksanaan tindakan masih memerlukan perbaikan.

Tabel 2. Hasil Perkembangan Anak pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	1	6,67%
MB	5	33,33%
BSH	8	53,33%
BSB	1	6,67%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan Tabel 2, terdapat 8 anak (53,33%) yang mencapai kategori BSH dan 1 anak (6,67%) yang mencapai kategori BSB. Dengan demikian, sebanyak 9 anak atau 60% telah mencapai minimal kategori BSH. Jika dibandingkan dengan kondisi awal yang mencapai 40%, terjadi peningkatan sebesar 20 poin persentase.

Meskipun mengalami peningkatan, pencapaian pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%. Dengan jumlah subjek 15 anak, pencapaian 60% berarti baru 9 anak yang mencapai minimal BSH, sedangkan indikator keberhasilan membutuhkan sedikitnya 12 anak. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan ke siklus II.

Refleksi Siklus I

Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan beberapa hal yang masih perlu diperbaiki. Sebagian anak masih bergantung pada arahan guru ketika menggunakan bahan *loose parts*. Beberapa anak juga lebih tertarik memainkan bahan tanpa mengikuti tujuan kegiatan. Selain itu, pengelolaan bahan masih membutuhkan waktu karena bahan perlu dipersiapkan, dikelompokkan, dan disusun sebelum kegiatan dimulai.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, perbaikan dilakukan pada siklus II. Guru memberikan contoh kegiatan secara lebih sederhana, mengelompokkan bahan berdasarkan jenisnya, menyediakan bahan dalam jumlah yang lebih memadai, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk menentukan pilihan bahan dan cara penggunaannya. Perbaikan tersebut dilakukan agar anak dapat lebih mudah memahami kegiatan dan lebih mandiri dalam mengeksplorasi media *loose parts*.

Hasil Siklus II

Pelaksanaan siklus II didasarkan pada hasil refleksi siklus I. Pada tahap ini, guru memberikan instruksi yang lebih sederhana dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi bahan secara lebih mandiri. Kegiatan yang diberikan meliputi membuat pola menggunakan cangkang, menyusun bangunan sederhana menggunakan balok dan batu, serta membuat kolase menggunakan kancing, tutup botol, daun, dan bahan alam lainnya.

Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan dalam keterlibatan anak. Anak terlihat lebih aktif memilih bahan, menggabungkan beberapa benda, menyelesaikan kegiatan, serta menyampaikan hasil karya kepada guru dan teman. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada siklus II memberikan kondisi pembelajaran yang lebih mendukung keterlibatan anak dalam kegiatan *loose parts*.

Tabel 3. Hasil Perkembangan Anak pada Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	0	0%
MB	2	13,33%
BSH	9	60%
BSB	4	26,67%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan Tabel 3, terdapat 9 anak (60%) yang mencapai kategori BSH dan 4 anak (26,67%) yang mencapai kategori BSB. Dengan demikian, terdapat 13 anak (86,67%) yang telah mencapai minimal kategori BSH.

Pencapaian tersebut meningkat sebesar **26,67 poin persentase** dibandingkan siklus I yang mencapai 60%. Selain itu, pencapaian 86,67% telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%. Dengan demikian, tindakan pada siklus II telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Perbandingan Hasil Antarsiklus

Perubahan pencapaian perkembangan anak dari kondisi awal hingga siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Pencapaian Minimal BSH

Tahap	Jumlah Anak Mencapai Minimal BSH	Persentase
Kondisi awal	6 anak	40%
Siklus I	9 anak	60%
Siklus II	13 anak	86,67%

Berdasarkan Tabel 4, pencapaian minimal BSH mengalami peningkatan secara bertahap dari kondisi awal hingga siklus II. Pada kondisi awal, hanya 6 anak (40%) yang

mencapai minimal BSH. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, jumlah tersebut meningkat menjadi 9 anak (60%). Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, jumlah anak yang mencapai minimal BSH meningkat menjadi 13 anak (86,67%).

Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar **20 poin persentase** dari kondisi awal ke siklus I dan **26,67 poin persentase** dari siklus I ke siklus II. Secara keseluruhan, peningkatan dari kondisi awal hingga siklus II mencapai **46,67 poin persentase**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pencapaian pada siklus II telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%.

Sejalan dengan peningkatan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, penerapan media loose parts memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan konkret. Anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan berbagai bahan yang tersedia, sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya terfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses anak dalam memilih, mencoba, menyusun, dan mengembangkan gagasannya.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Loose Parts

Pada gambar terlihat anak-anak sedang mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media loose parts berupa pompom warna-warni, tutup botol, dan bahan sederhana lainnya. Anak-anak tampak menggunakan alat bantu untuk mengambil dan memindahkan bahan, kemudian menempatkannya pada pola atau bentuk yang telah disediakan. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas mengambil, menggerakkan, menyusun

Selanjutnya, anak-anak fokus berkonsentrasi dalam menyelesaikan kegiatan masing-masing dengan memanfaatkan bahan yang tersedia. Kegiatan dilakukan secara berdampingan dengan teman sehingga anak memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas manipulatif dan eksplorasi bahan secara langsung. Dengan demikian, dokumentasi tersebut menampilkan

pelaksanaan kegiatan loose parts yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan berbagai bahan sederhana dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Pencapaian Enam Aspek Perkembangan pada Siklus II

Aspek Perkembangan	Pencapaian Siklus II
Nilai agama dan moral	80%
Bahasa	80%
Fisik-motorik	87%
Sosial-emosional	87%
Kognitif	86%
Seni	87%

Kendala yang Ditemukan

Meskipun indikator keberhasilan penelitian telah tercapai pada siklus II, masih terdapat 2 anak (13,33%) yang belum mencapai kategori minimal BSH. Kedua anak tersebut masih berada pada kategori MB dan membutuhkan pendampingan lebih lanjut, terutama dalam menyelesaikan kegiatan secara mandiri dan menyampaikan hasil kegiatan secara verbal.

Selain kondisi tersebut, selama pelaksanaan tindakan ditemukan beberapa kendala dalam penerapan media *loose parts*. Kendala pertama berkaitan dengan waktu persiapan media. Guru perlu menyiapkan, mengelompokkan, dan memastikan ketersediaan bahan sebelum kegiatan dimulai. Kendala kedua berkaitan dengan kebutuhan ruang untuk menyimpan bahan *loose parts*. Kendala ketiga adalah kebutuhan untuk memastikan bahwa setiap bahan yang digunakan aman, bersih, dan sesuai dengan karakteristik usia anak.

Kendala-kendala tersebut tidak menghambat pelaksanaan tindakan pada siklus II, tetapi menjadi bagian penting dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Pengelolaan bahan yang lebih terencana dan pemberian instruksi yang lebih sederhana pada siklus II membantu kegiatan berlangsung lebih terarah.

Ringkasan Temuan Hasil Penelitian

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pencapaian perkembangan anak setelah penerapan media *loose parts*. Peningkatan tersebut terlihat dari jumlah anak yang mencapai minimal kategori BSH, yaitu dari 6 anak (40%) pada kondisi awal, meningkat menjadi 9 anak (60%) pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 13 anak (86,67%) pada siklus II.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan melalui kegiatan *loose parts*, disertai perbaikan strategi pembelajaran berdasarkan hasil refleksi setiap siklus, diikuti peningkatan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Anak memperoleh kesempatan untuk memilih, memindahkan, menyusun, menggabungkan, dan menggunakan bahan sesuai dengan kegiatan yang diberikan. Perubahan yang lebih baik pada siklus II juga menunjukkan pentingnya perbaikan tindakan, seperti penyederhanaan instruksi, pengelompokan bahan, penyediaan bahan yang lebih memadai, dan pemberian kesempatan eksplorasi yang lebih luas**.**

Berdasarkan hasil tersebut, penelitian dihentikan pada siklus II karena indikator keberhasilan sebesar 80% telah tercapai, yaitu sebanyak 13 dari 15 anak (86,67%) telah mencapai minimal kategori BSH. Dengan demikian, penggunaan media *loose parts* tidak hanya berfokus pada satu kemampuan perkembangan, tetapi memberikan pengalaman belajar yang dapat mengintegrasikan enam aspek perkembangan anak secara bersamaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, sebanyak 13 dari 15 anak (86,67%) telah mencapai minimal kategori BSH secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian sebesar 80% telah tercapai.

Pada aspek kognitif, anak memperoleh kesempatan untuk memilih bahan, membuat pola, menyusun bentuk, mengelompokkan benda, serta mencoba berbagai kemungkinan dalam menyelesaikan kegiatan. Pada aspek bahasa, anak didorong untuk memahami instruksi, menyampaikan pilihan, menjelaskan proses kegiatan, dan menceritakan hasil karyanya. Pada aspek sosial-emosional, kegiatan dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan teman, mengikuti aturan, berbagi bahan, serta menyelesaikan kegiatan secara lebih mandiri. Sementara itu, pada aspek seni, anak diberikan kebebasan untuk menyusun dan menggabungkan berbagai bahan menjadi bentuk atau karya sesuai dengan gagasan dan kreativitasnya.

Pada aspek nilai agama dan moral, kegiatan *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengikuti aturan kegiatan, menggunakan bahan dengan tertib, serta menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap alat dan hasil kegiatan. Pada aspek fisik-motorik, anak terlibat dalam aktivitas mengambil, memindahkan, menyusun, menggabungkan, dan menata berbagai bahan *loose parts* sehingga anak memperoleh pengalaman menggunakan koordinasi gerak dan keterampilan motorik halus.

Penerapan media *loose parts* dalam penelitian ini diarahkan untuk menstimulasi enam aspek perkembangan anak usia 4–5 tahun, yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Keenam aspek tersebut diamati selama proses pembelajaran pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Penilaian keseluruhan menunjukkan adanya peningkatan jumlah anak yang mencapai minimal kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yaitu dari 6 anak (40%) pada kondisi awal, meningkat menjadi 9 anak (60%) pada siklus I, dan mencapai 13 anak (86,67%) pada siklus II.

PEMBAHASAN

Analisis Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *loose parts* dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan anak usia 4–5 tahun di KB Sinar Putra. Hal tersebut terlihat dari peningkatan jumlah anak yang mencapai minimal kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yaitu dari 6 anak (40%) pada kondisi awal, meningkat menjadi 9 anak (60%) pada siklus I, dan mencapai 13 anak (86,67%) pada siklus II. Peningkatan keseluruhan dari kondisi awal hingga siklus II mencapai 46,67 poin persentase. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian sebesar 80% telah tercapai pada siklus II.

Peningkatan tersebut tidak terjadi secara langsung, tetapi melalui proses perbaikan pembelajaran pada setiap siklus. Pada kondisi awal, sebagian anak masih cenderung menunggu arahan guru dan belum terbiasa menggunakan bahan secara mandiri. Kondisi tersebut menjadi dasar dilakukannya tindakan dengan menggunakan media *loose parts* yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih, memindahkan, menyusun, menggabungkan, dan menggunakan berbagai bahan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada siklus I, anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap bahan yang disediakan. Sebagian anak mulai mampu memilih bahan dan menyelesaikan kegiatan dengan bantuan minimal dari guru. Namun, hasil pencapaian minimal BSH baru mencapai 60%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan 80%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media saja belum cukup; cara guru mengelola kegiatan dan memberikan stimulasi juga berpengaruh terhadap keterlibatan anak.

Hasil refleksi siklus I menjadi dasar perbaikan pada siklus II. Guru memberikan instruksi yang lebih sederhana, mengelompokkan bahan berdasarkan jenisnya, menyediakan bahan dalam jumlah yang lebih memadai, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk menentukan pilihan bahan dan cara penggunaannya. Perbaikan tersebut membuat kegiatan menjadi lebih terarah sekaligus memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas kepada anak. Hasilnya, pencapaian minimal BSH meningkat menjadi 86,67% pada siklus II dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa karakteristik *loose parts* yang terbuka dan fleksibel memungkinkan anak tidak hanya mengikuti satu cara penyelesaian yang ditentukan guru. Anak dapat menggunakan bahan sesuai dengan gagasan dan kebutuhannya dalam kegiatan. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, kondisi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif karena anak terlibat secara langsung dalam memilih, mencoba, menyusun, dan menghasilkan sesuatu dari bahan yang tersedia.

Penggunaan media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, memilih, dan menggunakan bahan sesuai dengan gagasannya. Aktivitas tersebut menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi, bekerja sama, menyampaikan gagasan, serta mengembangkan kemandirian dan kepercayaan diri (Istiyaningsih & Wahyuningsih, 2026). Kondisi tersebut mendukung perkembangan sosial-emosional anak yang dalam prosesnya berkaitan dengan kemampuan anak mengelola dan mengekspresikan emosinya secara lebih tepat. Peningkatan pada siklus II juga menunjukkan pentingnya tahapan refleksi dalam penelitian tindakan kelas. Hasil pada siklus I tidak hanya digunakan sebagai data pencapaian, tetapi juga sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya. Dengan demikian, peningkatan dari 60% menjadi 86,67% tidak hanya menunjukkan perubahan hasil, tetapi juga menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran berdasarkan kondisi anak dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan pencapaian perkembangan mereka.

Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *loose parts* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi dan mengembangkan berbagai kemampuan. Pawestri dan Handayani (2026) menunjukkan bahwa penerapan media *loose parts* melalui penelitian tindakan kelas dapat dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan

refleksi serta menunjukkan adanya peningkatan setelah tindakan diberikan. Temuan tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, terutama pada penggunaan siklus tindakan sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran.

Penelitian Dinicahyani et al. (2023) juga menunjukkan peningkatan kemampuan kreativitas dan berpikir kritis anak melalui permainan *loose parts*. Kesamaan tersebut memperlihatkan bahwa karakteristik media *loose parts* yang memberikan kebebasan dalam memilih dan menggunakan bahan dapat menciptakan kesempatan bagi anak untuk mencoba berbagai kemungkinan dan menghasilkan gagasan. Temuan penelitian ini memperluas konteks tersebut dengan menempatkan *loose parts* sebagai media untuk menstimulasi perkembangan anak secara lebih luas, bukan hanya pada kreativitas atau berpikir kritis.

Penelitian Karyadi dan Rosa (2023) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak setelah penerapan media *loose parts* melalui penelitian tindakan kelas. Kegiatan menggunakan benda dalam berbagai cara memberikan kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah sederhana dan mengembangkan cara berpikir logis. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini bahwa kegiatan yang melibatkan proses memilih, menyusun, menggabungkan, dan mengubah susunan benda dapat memberikan pengalaman yang mendorong anak untuk berpikir dan mencoba.

Sementara itu, penelitian Sativa dan Buahana (2024) menggunakan model penelitian tindakan kelas dan menemukan peningkatan keterampilan berpikir kritis melalui pembelajaran STEAM dengan media *loose parts*. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa *loose parts* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang memberikan ruang kepada anak untuk mengeksplorasi bahan, mencoba berbagai kemungkinan, dan menemukan cara dalam menyelesaikan kegiatan.

Penelitian Nurjanah dan Muthmainah (2023) juga melaporkan keterkaitan penggunaan *loose parts* dengan perkembangan kreativitas dan motorik halus anak usia dini. Hal tersebut relevan dengan karakteristik kegiatan dalam penelitian ini yang melibatkan aktivitas mengambil, memegang, memindahkan, menyusun, menempel, dan menggabungkan berbagai bahan. Penelitian Setiawati et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi dengan media *loose parts* pada anak usia 4–5 tahun dapat diarahkan untuk mendukung kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan literasi awal. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa *loose parts* dapat dipadukan dengan pembelajaran yang memberikan ruang kepada anak untuk belajar sesuai dengan minat, kemampuan, dan cara eksplorasinya.

Meskipun memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki fokus yang lebih integratif karena penerapan *loose parts* diamati dalam konteks stimulasi enam aspek perkembangan anak usia 4–5 tahun secara bersamaan melalui penelitian tindakan kelas. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini bukan untuk menyatakan bahwa *loose parts* hanya meningkatkan satu kemampuan tertentu, tetapi menunjukkan bahwa penggunaan bahan yang terbuka dan fleksibel dapat menjadi bagian dari pengalaman pembelajaran yang melibatkan berbagai aspek perkembangan anak.

Implikasi Temuan

Hasil penelitian memberikan beberapa implikasi bagi praktik pembelajaran anak usia dini. Pertama, guru dapat memanfaatkan bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. *Loose parts* tidak harus berupa media pembelajaran yang mahal atau diproduksi secara khusus. Bahan alam dan bahan bekas yang aman dapat digunakan selama guru memperhatikan kebersihan, keamanan, ukuran bahan, dan kesesuaiannya dengan karakteristik usia anak.

Kedua, penggunaan *loose parts* memberikan peluang bagi guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih terbuka. Anak tidak selalu harus menghasilkan bentuk atau karya yang sama. Guru dapat memberikan tujuan kegiatan dan batasan keamanan, kemudian memberikan ruang kepada anak untuk memilih bahan dan menentukan cara penggunaannya. Kondisi tersebut dapat mendukung pembelajaran yang lebih berpusat pada anak.

Ketiga, kegiatan *loose parts* dapat digunakan untuk mengintegrasikan beberapa aspek perkembangan dalam satu pengalaman belajar. Ketika anak mengambil dan menyusun benda, misalnya, anak melakukan aktivitas yang melibatkan koordinasi gerak. Ketika anak menentukan bentuk atau susunan, anak melakukan proses berpikir dan pemecahan masalah. Ketika anak menjelaskan hasil karyanya atau bekerja bersama teman, anak memperoleh kesempatan untuk menggunakan bahasa dan mengembangkan kemampuan sosial-emosional.

Keempat, penerapan *loose parts* membutuhkan perencanaan yang baik. Guru perlu menyiapkan bahan sebelum pembelajaran, mengelompokkan bahan agar mudah digunakan, serta memastikan bahwa seluruh bahan aman bagi anak. Dengan pengelolaan yang baik, bahan *loose parts* dapat digunakan secara lebih efektif tanpa mengurangi kesempatan anak untuk bereksplorasi.

Bagi satuan PAUD, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan sekitar dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan bahan alam maupun bahan bekas yang aman juga dapat menjadi alternatif untuk mengurangi ketergantungan pada media pembelajaran yang sudah jadi. Namun, penerapannya tetap memerlukan pengawasan guru dan pengelolaan bahan yang sesuai dengan standar keamanan anak.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam memahami hasil penelitian. Pertama, subjek penelitian hanya terdiri atas 15 anak pada satu kelompok di satu satuan PAUD. Oleh karena itu, hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan kepada seluruh anak usia dini dengan karakteristik yang berbeda.

Kedua, penelitian hanya dilaksanakan dalam dua siklus sehingga penelitian ini belum dapat menggambarkan perubahan perkembangan anak dalam jangka panjang. Peningkatan yang diperoleh menunjukkan perubahan dalam konteks pelaksanaan tindakan selama penelitian, tetapi belum dapat digunakan untuk menyimpulkan dampak jangka panjang penggunaan *loose parts*.

Ketiga, setiap anak memiliki kemampuan awal dan karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, respons anak terhadap kegiatan *loose parts* tidak sepenuhnya sama. Hal tersebut terlihat dari masih adanya dua anak yang belum mencapai kategori minimal BSH pada akhir siklus II. Kedua anak tersebut masih membutuhkan pendampingan dalam menyelesaikan kegiatan secara mandiri dan menyampaikan hasil kegiatan secara verbal.

Keempat, penerapan *loose parts* membutuhkan waktu persiapan dan pengelolaan bahan yang cukup. Guru perlu menyiapkan bahan, mengelompokkannya, memastikan kebersihan dan keamanan, serta menyiapkan tempat penyimpanan. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan media ini tidak hanya bergantung pada ketersediaan bahan, tetapi juga pada kemampuan guru dalam merencanakan dan mengelola kegiatan.

Dengan mempertimbangkan keterbatasan tersebut, hasil penelitian perlu dipahami sesuai dengan konteks pelaksanaan penelitian, karakteristik peserta didik, dan kondisi KB Sinar Putra. Meskipun demikian, peningkatan pencapaian dari 40% pada kondisi awal menjadi 60% pada siklus I dan 86,67% pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan *loose parts* dalam penelitian ini memberikan perubahan positif terhadap keterlibatan dan pencapaian perkembangan anak serta telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, penerapan media *loose parts* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi enam aspek perkembangan anak usia 4–5 tahun di KB Sinar Putra. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pencapaian perkembangan anak dari kondisi awal sebesar 40%, meningkat menjadi 60% pada siklus I, dan mencapai 86,67% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian sebesar 80% telah tercapai pada siklus II.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pemanfaatan loose parts sebagai media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, memilih, menyusun, menggabungkan, dan menghasilkan karya sesuai dengan gagasannya. Kegiatan tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan berbagai aspek perkembangan anak, meliputi nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Dengan demikian, loose parts dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang fleksibel dan memanfaatkan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar.

Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah peserta didik dan konteks satuan pendidikan yang lebih beragam serta dilakukan dalam waktu yang lebih panjang. Penelitian berikutnya juga dapat mengkaji secara lebih khusus pengaruh loose parts terhadap salah satu aspek perkembangan anak, sehingga perubahan perkembangan dapat dianalisis secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.

Cahyani, F. I., Ahmad, N. S., & Setiawan, E. (2023). Manajemen pendidikan pada anak usia dini di TK DWP Balonggabus Kabupaten Sidoarjo. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(2), 74–82. https://doi.org/10.18860/preschool.v4i2.16333

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

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

Hakim, A. N. M. (2024). Pengembangan bahasa pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis loosepart. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar), 13*(2). https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v13i2.15724

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

Karyadi, A. C., & Rosa, M. (2023). Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun melalui pemanfaatan media loose part. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, 1*(2), 76–82. https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.508

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Remaja Rosdakarya.

Nasution, M. P., Sormin, D., Lubis, J. N., Wahyuni, S., Siregar, A. K., & Mahir, A. (2024). Harnessing loose part media for cognitive development: Evaluating its effects on early mathematics play activities in early childhood education. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE), 6*(2), 254–268. https://doi.org/10.23917/ijolae.v6i2.23184

Nurjanah, S., & Muthmainah. (2023). Pengaruh media loose part terhadap kreativitas dan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(3), 3519–3536. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434

Rahayu, F., & Prahastiwi, E. D. (2026). Meningkatkan motorik halus anak usia 5–6 tahun menggunakan kolase cangkang telur di BA Aisyiyah Punjung. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5*(1), 61–70. https://doi.org/10.35878/tintaemas.v5i1.2242

Safitri, D., & Rakhmawati, N. I. S. (2025). Pengaruh pembelajaran STEAM menggunakan loose-parts terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun. *Kumara Cendekia, 12*(4), 392–400. https://doi.org/10.20961/kc.v12i4.90763

Sativa, F. E., Buahana, B. N., & Sriwarthini, N. L. P. N. (2024). Analisis implementasi pendekatan STEAM dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9*(4), 3058–3062. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2821

Setiawati, E., Fitri, R., & Sukartiningsih, W. (2024). Implementation of differentiated learning with loose part media to foster critical reasoning skills and literacy in 4–5 year old children. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(2), 282–290. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.851

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tabi'in, A., Fauziah, S., Dea, L. F., & Prayogi, A. (2024). Reformasi pembelajaran abad 21, merdeka belajar pada anak usia dini melalui penggunaan loose part. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 6*(1), 1–11. https://doi.org/10.35473/ijec.v6i1.3001

Valentina Dewi, E. R., Hibana, & Ali, M. (2023). Pengaruh penggunaan media loose parts terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(1), 267–282. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451

Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). The utilization of loose parts media in STEAM learning for early childhood. *Early Childhood Education and Development Journal, 2*(2), 1–5. https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326

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