

***Loose Parts* Sebagai Alternatif Sumber Belajar dalam Pengembangan Sains Anak Usia Dini**

Dwi Haryanti

Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
Bangka, Indonesia
whiha90@gmail.com

Indo Assa

Pos PAUD Kemilau
Bangka, Indonesia
putriaas0301997@gmail.com

Putri Yana

Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
Bangka, Indonesia
putriyana775@gmail.com

Nelly Sanawiyah

IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
nellysanawiyah@iainsasbabel.ac.id

Abstract

Factually, there is a development of the times, so that learning resources also experience development. Entering this new era, educators in particular are required to be creative with the process, not the result. In the 21st century, educators also need to be equipped with abilities, knowledge, and skills in order to achieve optimal learning goals. The development of science is currently in line with the learning process needed in 21st century skills. The skills needed in the 21st century include students being able to be more creative, think critically, be able to communicate well, and be able to work together. So to stimulate these skills, educators must carry out fun activities and use learning resources that are in accordance with learning objectives. Nature is a place to gain knowledge. Children also gain valuable experience from their play activities. Fun play activities can make children feel happy and motivated from the experiences they get. In the development of science, learning resources that can be used are loose parts. Loose parts are a play area that is static and can also be fairly stiff that children usually face on a daily basis. The loose parts area is an environment that can be changed, moved around according to the wishes and imagination of a child, so that when children interact using loose parts media, children can be categorized as entering the world of problem solving abilities and creative thinking.

Keywords: Loose Parts, Learning Resources, Science Development.

Secara faktual, adanya perkembangan zaman, sehingga sumber belajar pun mengalami perkembangan. Memasuki era baru ini, pendidik khususnya dituntut kreatif terhadap proses, bukan hasil. Abad 21 ini, pendidik pun perlu dibekali kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Pengembangan sains saat ini sejalan dengan proses pembelajaran yang dibutuhkan dalam keterampilan abad 21. Keterampilan yang dibutuhkan abad 21 ini antara lain peserta didik dapat lebih kreatif, berpikir kritis, mampu berkomunikasi dengan baik, dan bisa bekerjasama. Sehingga untuk menstimulasi keterampilan tersebut, pendidik harus melakukan kegiatan yang menyenangkan dan menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Alam menjadi tempat dalam memperoleh pengetahuan. Anak juga memperoleh pengalaman yang sangat berharga dari kegiatan bermain mereka. Kegiatan bermain yang menyenangkan dapat membuat anak merasa bahagia dan termotivasi dari pengalaman yang anak peroleh. Dalam pengembangan sains, sumber belajar yang dapat digunakan adalah *loose parts*. *Loose parts* merupakan suatu area bermain yang statis dan bisa juga terbilang kaku yang biasanya anak hadapi sehari-hari. Area *loose parts* yakni lingkungan yang dapat diubah-ubah, dipindah-pindah sesuai keinginan serta imajinasi seorang anak, sehingga ketika anak berinteraksi dengan menggunakan media *loose parts*, anak sudah dapat dikategorikan memasuki dunia kemampuan *problem solving* (pemecahan masalah) dan berpikir kreatif.

Kata Kunci: *Loose Parts, Sumber Belajar, Pengembangan Sains.*

A. Pendahuluan

Sumber belajar adalah hal yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Hal ini, secara faktual, adanya perkembangan zaman, sehingga sumber belajar pun mengalami perkembangan. Memasuki era baru ini, pendidik khususnya dituntut kreatif terhadap proses, bukan hasil. Oleh sebab itu, sumber belajar sangat penting untuk dikembangkan dan harus selalu dibaharui.¹ Pada jenjang pendidikan usia dini sekarang, anak dipersiapkan untuk siap memasuki jenjang selanjutnya. Abad 21 ini, pendidik pun perlu dibekali kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.² Pada hakikatnya, tujuan sumber belajar untuk anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi, keunikan dan karakteristik pada diri anak. Sumber belajar yang dimanfaatkan oleh pendidik juga perlu beragam, berinovasi, dan terus berkreasi. Sumber belajar bagi anak usia dini sangat menentukan aspek perkembangan anak. Anak dapat bereksplorasi dengan alam sekitar. Anak juga memperoleh pengalaman yang sangat

¹ M Syahrani Jailani and Abdul Hamid, "Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Karakter Peserta Didik (Ikhtiar Optimalisasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI))," *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2016).

² Budi Susetyo, Masitowati Gatot, and Ida Royani, "Model Pembelajaran Sains Dan Matematika Pada Anak Usia Dini Menggunakan Pendekatan MELESAT Dan Teknik Loose Parts," *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 1 (2021): 126–34.

berharga dari kegiatan bermain mereka. Kegiatan bermain yang menyenangkan dapat membuat anak merasa bahagia dan termotivasi dari pengalaman yang anak peroleh.

Bermain bagi anak adalah kegiatan yang tidak menjadi beban bagi anak.³ Salah satu pembelajaran yang dilaksanakan pada usia dini adalah pembelajaran sains. Pengembangan sains saat ini sejalan dengan proses pembelajaran yang dibutuhkan dalam keterampilan abad 21. Keterampilan yang dibutuhkan abad 21 ini antara lain peserta didik dapat lebih kreatif, berpikir kritis, mampu berkomunikasi dengan baik, dan bisa bekerjasama. Sehingga untuk menstimulasi keterampilan tersebut, pendidik harus melakukan kegiatan yang menyenangkan dan menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendidik yang melakukan kegiatan pengembangan sains dalam proses pembelajaran anak usia dini mengajak anak berpikir sains dalam perspektif konstruktivis sosial pada lingkungan belajar anak. Sebagaimana Lev Vygotsky dalam teori tersebut menyatakan bahwa anak merupakan makhluk *biososial*, yang secara sadar hidup dalam lingkungan sosial dan lingkungan fisik. Dengan kata lain, pendidik harus menciptakan lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi proses perkembangan anak.⁴

Lingkungan sekitar dapat dijadikan sebagai alternatif untuk kegiatan belajar mengajar. Alam memiliki banyak pengetahuan dan alam memberikan banyak hal. Alam adalah pendidik sesungguhnya. Alam merupakan salah satu media pembelajaran serta dapat digunakan sebagai tempat untuk melakukan proses pembelajaran. Anak dikenalkan alam sejak dini, anak diajak turun ke sawah, anak diajak menangkap ikan, hingga berjalan jalan ke hutan. Mereka diajari keterampilan hidup di alam terbuka. Bermain di alam, terutama di periode kritis dari masa kanak-kanak, menjadi waktu yang sangat penting untuk mengembangkan kreativitas, pemecahan masalah, intelektual dan perkembangan emosional.⁵

Lingkungan sosial yang baik, dapat memberikan pengalaman belajar yang baik pula bagi anak. Anak akan secara aktif mendidik dirinya sendiri. Sains sebagai proses memperoleh pengetahuan kognitif anak, akan membentuk kemampuan dasar dan perilaku mereka. Sains juga sebagai cara melatih anak untuk berpikir ilmiah

³ Nurlaili Nurlaili, "Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini," *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education* 2, no. 1 (2018): 229–41.

⁴ Marselus R Payong, "Zona Perkembangan Proksimal Dan Pendidikan Berbasis Konstruktivisme Sosial Menurut Lev Semyonovich Vygotsky," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 12, no. 2 (2020): 164–78.

⁵ Betty Yulia Wulansari and Sugito Sugito, "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Alam Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Anak Usia Dini," *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)* 3, no. 1 (2016): 16–27.

melalui proses dinamis dalam berpikir. Pengembangan kognitif pada ranah ini mempunyai peran penting untuk membentuk sumber daya manusia yang diharapkan. Bagi anak, sains merupakan sesuatu yang *amazing*, menarik, memberikan pengetahuan pada anak, sehingga merangsang anak untuk menyelidiki, mengamati dan berpikir kritis. Para ahli berpendapat bahwa pentingnya pembelajaran sains pada kegiatan sehari-hari anak usia dini dapat memberikan dampak yang positif.⁶ Rasa ingin tahu yang tinggi pada anak terhadap segala hal yang dilihat, didengar, disentuh, menjadikan anak semangat untuk menggali pengetahuan tentang hal-hal baru baginya. Melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan bermain, anak mengeksplorasi bahan dan alat yang digunakan sebagai media bermain.

Alternatif sumber belajar yang dapat digunakan oleh pendidik pada kegiatan sains yakni *Loose Parts*. *loose parts* merupakan salah satu sumber belajar yang sangat mudah diperoleh, biaya yang dikeluarkan tidak banyak, dan tentu saja sangat hemat. Barang-barang bekas yang ada di sekitar kita, di dalam rumah, di sekolah dan sudah tidak digunakan lagi, dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk anak. Biji pinus, kerang-kerangan, ranting, batu, daun, dan benda-benda alam lainnya termasuk ke dalam *Loose parts*.⁷ Sebagaimana yang telah dikemukakan, bahwa *loose parts* sangat erat kaitannya dengan pembelajaran sains. Apalagi jika sumber belajar tersebut merupakan barang-barang yang mudah ditemukan di alam sekitar. Pendidik tidak perlu mengeluarkan biaya yang mahal hanya untuk melaksanakan tema yang sudah ditetapkan sebelumnya, seperti dengan membeli Alat Permainan Edukatif (APE) dengan harga relatif mahal. Pendidik bisa memanfaatkan alam sekitar untuk memberikan informasi kepada anak terkait dengan materi yang akan disampaikan.

Burnard dan Swan dalam Damayanti menyatakan bahwa potensi menciptakan sesuatu atau daya kreasi dapat muncul melalui penataan ruangan yang kreatif dan menarik. Hal ini perlu mendapatkan bantuan dari orang dewasa, yakni orang tua dan pendidik dalam menata ruang tersebut. Penataan ruangan dilakukan mulai dari dalam hingga luar rumah. *Settingan* ruangan dilakukan agar dapat merangsang semua aspek kreativitas dan memberi efek positif dalam menciptakan prakarsa, karena pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang melibatkan benda-benda untuk digunakan anak bermain sambil belajar.⁸

⁶ Susetyo, Gatot, and Royani, "Model Pembelajaran Sains Dan Matematika Pada Anak Usia Dini Menggunakan Pendekatan MELESAT Dan Teknik *Loose Parts*."

⁷ Veryawan Veryawan and Ade Tursina, "Media Loose Parts: Workshop Pembelajaran Saintifik Bermuatan STEAM," *Journal Of Sriwijaya Community Service On Education (JSCSE)* 1, no. 1 (2022): 30–37.

⁸ Anita Damayanti, Sriyanti Rahmatunnisa, and Lia Rahmawati, "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts," *Jurnal Buah Hati* 7, no. 2 (2020): 74–90.

Artikel ini adalah hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai *loose parts*. Metode penelitian yang digunakan menggunakan penelitian kualitatif, pendekatan deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan media *loose parts* sebagai alternatif sumber belajar dalam pengembangan sains anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di beberapa Lembaga PAUD Pangkalpinang yang telah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan *loose parts*. Lembaga PAUD tersebut antara lain, POS PAUD Kemilau yang beralamatkan di Kelurahan Kacang Pedang Pangkalpinang, PAUD Paramarta yang beralamatkan di Jalan Terubuk Selindung Baru.

B. Pembahasan

Tantangan abad ke-21 bagi dunia pendidikan menjadi hal yang harus diprioritaskan. Pasalnya, pada abad ini, kualitas manusia menjadi pertimbangan untuk siap memasuki tahapan kehidupan selanjutnya. Salah satu yang terlihat begitu berbeda adalah Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. IPTEK menjadi pesat dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, sehingga membuat manusia tidak terlepas dari berbagai macam masalah pada berbagai sektor, baik yang besar maupun hal yang kecil, dan kemudian berdampak pada kualitas belajar manusia. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi salah satu faktor perubahan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Teknologi mempunyai peran yang sangat penting bagi proses pendidikan serta ikut memberikan arah dalam perkembangan dunia pendidikan.⁹ Pada ranah pendidikan, sumber belajar menjadi bagian dari pemecahan masalah. AECT (*Association for Education and Communication Technology*) berpendapat bahwa sumber belajar meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan.¹⁰

Sumber pembelajaran dapat di kelompokkan menjadi dua bagian yaitu: (a) sumber pembelajaran yang sengaja direncanakan (*learning resources by design*), yakni semua sumber yang secara khusus telah dikembangkan sebagai komponen sistem intruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal; (b) sumber belajar yang karena dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yakni sumber belajar yang tidak secara khusus di desain untuk

⁹ Yenti Juniarti and Eva Gustiana, "Pengembangan Sumber Belajar Bermain Berbasis Mobile Learning," *Jurnal Pendidikan Eduutama* 6, no. 1 (2019): hlm. 37-42, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v6i1.289>.

¹⁰ Nelva Rolina, "Keluarga: Sebagai Sumber Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Suatu Tinjauan Menurut Teori Sosial Kognitif Bandura)," *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 2, no. 2 (2006).

keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan dimanfaatkan untuk keperluan belajar salah satunya adalah media masa.¹¹

Pada proses pembelajaran, sumber belajar ini mempunyai ciri-ciri. Terdapat empat pokok ciri sumber belajar, yaitu:

- a) Sumber belajar mempunyai daya atau kekuatan yang dapat memberikan sesuatu yang kita perlukan dalam proses pengajaran.
- b) Sumber belajar dapat merubah perilaku yang lebih baik, sesuai dengan tujuan. Namun, jika menggunakan sumber belajar dapat membuat seseorang berbuat dan bersifat negatif maka sumber belajar tersebut tidak dapat disebut sebagai sumber belajar. Contoh dari pernyataan tersebut misalnya setelah seseorang menonton video dari youtube, ada isi atau pesan dari video tersebut mempunyai dampak negatif terhadap dirinya maka video tersebut bukanlah sumber belajar.
- c) Sumber belajar dapat dipergunakan secara individu (terpisah), tetapi tidak dapat digunakan secara kombinasi (gabungan). Contohnya sumber belajar material dapat dikombinasikan dengan *devices* dan strategi (metode).
- d) Sumber belajar modul dapat berdiri sendiri. Sumber belajar secara bentuk dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang dirancang (*by designed*), dan sumber belajar yang tinggal pakai (*by utilization*). Sumber belajar yang dirancang adalah sesuatu yang memang dari awal dirancang untuk keperluan belajar. Sedangkan sumber belajar yang tinggal pakai sesuatu yang pada mulanya tidak dimaksudkan untuk kepentingan belajar, tetapi kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. Ciri utama sumber belajar yang tinggal pakai adalah tidak terstruktur dalam bentuk isi yang sistematis, tidak memiliki tujuan pembelajaran yang eksplisit, hanya digunakan untuk tujuan tertentu dan bersifat insidental, dan dapat dipergunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang relevan dengan sumber belajar tersebut.¹²

Sumber belajar untuk anak usia dini disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Pada dasarnya, pembelajaran anak usia dini bersifat kontekstual, konkret, sederhana, dan kegiatan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Anak mendapatkan pengalaman langsung dari kegiatan yang dia lakukan, sehingga memunculkan rasa ingin tahu pada suatu hal.¹³ Pembelajaran sains pada anak usia

¹¹ Rimba Sastra Sasmita, "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 2, no. 1 (2020): 99–103.

¹² MA'RUF FAUZAN, "Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA NEGERI 1 Kutasari Kabupaten Purbalingga" (IAIN PURWOKERTO, 2021).

¹³ Anik Lestarinigrum, "Pemanfaatan Media Biji-Bijian Sebagai Sumber Belajar Bidang Pengembangan Matematika Pada Anak Usia Dini," *Efektor* 2, no. 2 (2015).

dini membutuhkan sumber belajar yang optimal. Pendidik sebagai fasilitator hendaknya mempunyai kemampuan dalam memilih sumber belajar yang tepat bagi proses pembelajaran. Ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh pendidik dalam memilih sumber belajar, yakni sebagai berikut:

1) Tujuan yang ingin dicapai

Sebelum melangkah pada tahap pelaksanaan, seorang pendidik telah menyusun atau merancang pembelajaran. Pada tahapan penyusunan tersebut, pendidik terlebih dahulu menganalisa tujuan yang hendak dicapai, sehingga pada saat menggunakan sumber belajar, akan memunculkan motivasi dari dalam diri peserta didik.

2) Ekonomis

Pendidik perlu melakukan pemilihan sumber belajar secara tepat dan murah. Sumber belajar yang dipilih tidak memerlukan biaya yang mahal. Pemilihan dari sumber belajar pun mempertimbangkan jumlah anak yang akan menggunakannya dan rentang waktu pemakaian (kadar lama dan tidaknya sumber belajar itu bisa dimanfaatkan).

3) Praktis dan sederhana

Sumber belajar harus praktis, mudah dibawa, sederhana, tidak memerlukan peralatan khusus, tidak mahal harganya, dan tidak membutuhkan tenaga terampil yang khusus.

4) Mudah didapat, fleksibel, dan luwes

Sumber belajar yang baik adalah yang ada di sekitar kita dan mudah untuk mendapatkannya, serta sumber belajar yang baik adalah sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai kondisi dan situasi.¹⁴

Pemilihan sumber belajar pada proses pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ekonomis, praktis, dan mudah diperoleh. Pendidik dapat memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitar untuk memilih sumber belajar. Artinya, sumber belajar bukan menjadi halangan bagi seorang pendidik untuk berkreasi dan berinovasi agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Akan tetapi, dengan adanya alternatif sumber belajar seperti media *loose part* ini dapat membantu penanganan untuk anak sehingga tidak merasa jenuh serta suatu cara untuk memberikan daya imajinatif anak khususnya PAUD yang mana diterapkan sesuai tahapan-tahapan perkembangan anak dengan beragam cara. Dimana dalam hal ini, mengenai esensinya suatu cara yang dapat memfasilitasi daya kreativitas dan imajinasi seorang anak yang masih dalam ranah PAUD. Demikian,

¹⁴ S Samsinar, "Urgensi Learning Resources (SUMBER BELAJAR) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2020): 194–205.

hal ini guna membantu anak untuk mengkomunikasikan apa yang telah dibuat dengan bahan-bahan yang ada di sekitarnya.

Karakteristik pembelajaran sains PAUD dengan konteks sains pada anak usia dini merujuk suatu sistem guna mendapatkan pengetahuan yang mana menggunakan pengamatan dan juga eksperimen. Tujuannya adalah untuk menggambarkan serta menjelaskan fenomena-fenomena yang terjadi di alam. Adapun terdapat dua perspektif tentang bagaimana anak belajar yakni perspektif *behaviorist* dan perspektif *konstruktivist*. Perspektif *behaviorist* ini lebih memfokuskan bahwasanya pengetahuan diberikan pada seorang anak dan anak dapat memasukkan pengetahuan yang di dapat ke dalam pikirannya. Sementara itu dalam perspektif *konstruktivist* terlihat pada pengkonstruksian pengetahuan yang di dapat seorang anak melalui proses yang terbilang interaktif dan dinamis.¹⁵ *Loose parts* suatu alternatif media dimana dapat dikatakan sebagai suatu bahan permainan yang dapat dipindah-pindahkan, digabungkan, dan dirancang ulang dengan berbagai cara.

Pandangan Pestalozzi tentang perkembangan dan pendidikan anak usia dini yaitu, proses pembelajaran anak usia dini menekankan pada pengamatan alam. Kegiatan belajar dilakukan melalui pengamatan-pengamatan, dari kegiatan tersebut anak anak memperoleh berbagai pengetahuan. Anak juga menumbuhkan keaktifan jiwa dan raga anak. Aktivitas fisik, motorik dan psikis dapat merangsang keaktifan raga anak, sedangkan memberi pertanyaan-pertanyaan pada anak dapat membantu keaktifan jiwa. Pembelajaran dilakukan secara teratur dan bertahap. Mulai dari yang konkrit ke abstrak, mulai dari yang mudah ke yang sulit, dari yang paling dekat dengan diri anak sampai yang paling jauh. Prinsip ini sesuai dengan karakteristik anak yang tumbuh dan berkembang secara bertahap.¹⁶

Pembelajaran sains pada anak usia dini menekankan bahwasanya proses pengkonstruksian pengetahuan oleh anak itu sendiri, sehingga dalam hal ini pengetahuan akan lebih bermakna dan menjadi memori yang diingat kuat dalam waktu jangka panjang bagi seorang anak. Artinya, dalam hal ini ilmu sains (*science*) yakni merupakan suatu sumber belajar anak yang berasal dari hasil observasi dan juga eksperimen dimana dapat memberikan pengetahuan tentang alam dan gejala alam secara ilmiah. Oleh karena itu, berkaitan dengan pengetahuan seputar benda-benda tak hidup yang mencakup karakteristik perubahan yang terjadi, dan hal-hal yang memengaruhi. Sebagai contoh konsep warna, bentuk benda, medan magnet,

¹⁵ Mela Murti Roza, "Pelaksanaan Pembelajaran Sains Anak Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 29 Padang," *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD* 1, no. 5 (2012).

¹⁶ Alfirda Dewi Nugraheni, "Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis Loose Parts Pada Paud," in *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 2019, 512–18.

dan lain sebagainya.¹⁷ Teori *konstruktivist* lebih fokus pada dua ide utama yakni pembelajaran aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan anak itu sendiri dan interaksi sosial yang dianggap hal penting dalam mengkonstruksi pengetahuan. Hal ini berarti pembelajaran sains pada anak usia dini harus mempertimbangkan empat karakteristik terkait mengenai bagaimana anak berpikir dan belajar yaitu adalah sebagai berikut:

- (1) Anak sebagai pembangun teori.
- (2) Anak dapat membangun dasar pengetahuan fisik (*physical knowledge*), yang mana pengetahuan fisik terkait dengan pemahaman terhadap dunia fisik sebagaimana objek dan material yang terlihat di sekeliling anak dan dari ini pengetahuan yang dapat di amati serta empiris, sehingga pengetahuan fisik dapat dikonstruksi sendiri oleh anak usia dini. Sebagaimana juga dalam teori Piaget menjelaskan bahwasanya pengetahuan fisik itu berkaitan erat dengan pengetahuan logika matematika, dan juga pengetahuan sosial anak.
- (3) Anak dapat menjadi lebih mandiri secara intelektual dan moral.
- (4) Anak sebagai makhluk sosial dipengaruhi dan mempengaruhi yang lainnya.

Pengembangan pembelajaran sains pada anak termasuk bidang pengembangan lainnya yang memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu perkembangan kognitif pada anak usia dini. Pentingnya pengembangan sains pada anak, akan semakin tinggi apabila menyadari kita hidup pada dunia yang dinamis, berkembang, dan berubah secara terus menerus bahkan makin menuju masa dewasa, sehingga semakin kompleks ruang lingkungannya, dan tentunya semakin akan memerlukan yang namanya sains.¹⁸ Mendefinisikan sains sebagai suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan satu sama lain yang mana tumbuh menjadi hasil serangkaian percobaan dan pengamatan serta dapat diamati dan diuji cobakan secara lebih lanjut. Sains juga sebagai suatu ilmu pengetahuan tentang alam sekitar yang berisikan teori ataupun konsep yang diperoleh melalui pengamatan, penelitian, percobaan-percobaan atas gejala alam dan isi alam semesta.

Loose parts merupakan suatu area bermain yang statis dan bisa juga terbilang kaku yang biasanya anak hadapi sehari-hari. Area *loose parts* yakni lingkungan yang dapat diubah-ubah, dipindah-pindah sesuai keinginan serta imajinasi seorang anak, sehingga ketika anak berinteraksi dengan menggunakan media *loose parts*, anak sudah dapat dikategorikan memasuki dunia kemampuan *problem solving*

¹⁷ Suci Utami Putri, *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini* (UPI Sumedang Press, 2019).

¹⁸ Rolina, "Keluarga: Sebagai Sumber Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Suatu Tinjauan Menurut Teori Sosial Kognitif Bandura)."

(*pemecahan masalah*) dan berpikir kreatif.¹⁹ Demikianlah, dalam mengembangkan kemampuan kognitif seorang anak, salah satu yang menjadi aspek penting yakni kemampuan untuk mengenal suatu objek termasuk dalam mengenal media *loose parts*. Terkait mengenal media *loose parts* akan membantu anak untuk dapat memecahkan masalah, mampu membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda-benda, mampu mengelompokkan benda sesuai dengan ciri-cirinya, mampu menyusun benda dari besar ke kecil ataupun sebaliknya, dan mampu membilang benda-benda.

Kemampuan kognitif disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini. Adanya media *loose parts* ini dapat melejitkan kreatifitas anak, dengan begitu anak bisa berkreasi sedemikian rupa dengan bahan-bahan yang disediakan oleh pengajarnya. Menggunakan bahan berbasis *loose parts* dapat memberikan pembelajaran yang fleksibel karena dapat mmberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bermain secara bebas. Dimana peran orangtua ataupun pendidik tidak mendominasi saat anak bermain. Artinya, bermain bebas untuk anak-anak akan mendapatkan berbagai macam permainan dan mampu menciptakan beragam pengalaman dalam bermain.²⁰ Melalui metode ini seorang anak akan merasa senang jika diajak bermain. Alternatif media *loose parts* dalam pengembangan sains juga mendorong anak untuk membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, bertanya, dan juga menyelidiki. Dengan begitu, anak akan mudah untuk meningkatkan daya kreativitasnya ketika bermain.



Gambar 1. Kegiatan bermain *loose parts*

¹⁹ Atika Zahra Furi, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose Parts Pada Anak Kelompok B," *Empathy Cons-Journal of Guidance and Counseling* 1, no. 2 (2021): 7–19.

²⁰ Imam Syafi'i and Nur Da'iyah Dianah, "Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini," *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* III, no. 1 (2021): 105–14.

Kegiatan bermain pada Lembaga PAUD di Pangkalpinang telah menggunakan *loose parts*. Penilik PAUD pada saat melaksanakan monitoring di Lembaga PAUD lebih menyarankan menggunakan *loose parts* untuk aktivitas bermain. Salah satu Lembaga PAUD di Pangkalpinang, yakni Pos PAUD Kemilau setiap Kamis melaksanakan aktivitas bebas. Aktivitas bebas tersebut biasanya peserta didik memilih media apa saja yang mereka inginkan. Pendidik juga memfasilitasi dengan media *loose parts* yang telah disediakan sebelumnya. Di samping murah dan terjangkau, media ini mudah didapat di lingkungan PAUD, seperti batu, ranting, pasir, dan barang bekas yang dirasa masih layak digunakan.²¹



Gambar 2. Aktivitas bermain dengan media *loose parts*

Ada juga proses pembelajaran dengan membuat media pembelajaran dari barang bekas, seperti kardus. Kardus tersebut dibuat menjadi *handphone* dan laptop dengan tema alat komunikasi. Terlihat peserta didik antusias membuat kardus tersebut.²² Tujuan dari upaya meningkatkan kemampuan kognitif ini yaitu sebagai dasar bagi pengetahuan anak mengenai pengetahuan selanjutnya yang akan menjadi bekal pengetahuan bagi anak. Hal ini sesuai dengan tahapan dari perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 4-6 tahun berada pada tahap praoperasional yang mulai mengenal beberapa simbol dan meningkat pada tahap selanjutnya yaitu mampu memecahkan persoalan sederhana secara konkrit.

Metode-metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan sains anak. Metode merupakan cara yang dalam fungsinya juga merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Sebagai alat untuk mencapai tujuan tidak selamanya berfungsi secara memadai. Oleh karena itu, dalam memilih metode yang akan dipergunakan dalam program kegiatan perlu mempunyai alasan yang kuat dan faktor-faktor yang mendukung pemilihan metode seperti *loose parts* yang bertujuan membangun karakteristik kegiatan anak yang di ajar.

²¹ Wawancara, Suryana, Guru POS PAUD Kemilau, 2 Juni 2022.

²² Observasi, POS PAUD Kemilau, 2 Juni 2022.

Metode eksperimen yakni pemberian kesempatan kepada anak didik perorangan atau kelompok, untuk dilatih melakukan suatu proses atau percobaan yang mana menggunakan metode ini mempunyai tujuan agar anak mampu mencari dan menemukan sendiri berbagai jawaban atau persoalan-persoalan yang dihadapinya dengan mengadakan percobaan sendiri secara sederhana. Kelebihan dari metode eksperimen ini ialah anak lebih percaya pada kesimpulan berdasarkan atas percobaan yang dilakukannya sendiri. Anak juga dapat terlatih dalam cara berpikir yang ilmiah dan anak dapat menemukan bukti kebenaran dari sesuatu yang sedang dipelajarinya dari apa yang bisa ia lakukan. Meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan metode eksperimen memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk dapat memecahkan masalah baru dan menambah rasa percaya diri anak atas hasil percobaan yang dipraktekkan anak.



Gambar 3. Aktivitas peserta didik dengan menggunakan *loose parts*²³

Media *loose parts* mendorong kemampuan anak untuk berpikir imajinatif dan melihat solusi, dan tentunya sensasi petualangan dan kesenangan ke dalam dunia bermain seorang anak. Adapun manfaat dari media *loose parts* adalah:

- a) Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak,
- b) Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak,
- c) Anak menjadi lebih aktif secara fisik,
- d) Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka.

Orangtua dan pendidik dapat mengumpulkan bahan-bahan media *loose parts* dari manapun, tanpa mengeluarkan biaya. Media *loose parts* ini bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Pembelajaran sains yang harus dilakukan oleh guru untuk anak usia dini diantaranya; *Pertama*, merencanakan kegiatan sains dimana memuat perkembangan fisik, sosial, moral, emosional, dan kognitif anak-anak.

²³ Dokumentasi pembelajaran menggunakan *loose parts* di PAUD Paramarta.

Kedua, mengembangkan kurikulum sains yang mencerminkan kehidupan dari setiap anak. *Ketiga*, merencanakan suatu rencana pembelajaran yang dapat mengintegrasikan sains dalam bidang studi lain.²⁴ Dalam hal ini terkait sains anak-anak yakni ilmu alam. Mereka maksudnya disini ialah seorang anak yang mana dapat dikategorikan mampu untuk menelaah alam dengan cara yang natural dan menyenangkan. Artinya, alam disini berisi tentang ilmu-ilmu yang berkaitan tentang fisik, dimana dapat dilihat, didekati, ditelaah, dan terjalin dengan kehidupan anak-anak. Sehingga sains dalam hal ini memiliki ruang lingkup untuk dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini (PAUD).

Media *loose parts* terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda. Ketujuh komponen tersebut adalah:

1) Bahan alam

Bahan alam pada *loose parts* meliputi bahan-bahan yang diperoleh di alam sekitar, antara lain: batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan sebagainya;



Gambar 4. Loose Parts bahan alam²⁵

2) Bahan plastik

Loose parts berbahan plastik diperoleh dari plastik, antara lain: sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong dan sebagainya.

3) Logam, yaitu barang-barang yang terbuat dari logam, antara lain : kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminum, plat mobil, kunci dan sebagainya.

²⁴ Imam Syafi'i and Nur Daiyah Dianah, "Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini," *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 3, no. 1 (2021): 105–14.

²⁵ Dokumentasi POS PAUD Kemilau.

- 4) Kayu dan bambu, yaitu barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan, antara lain: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle dan sebagainya.
- 5) Benang dan kain, yaitu barang-barang yang terbuat dari serat, antara lain: kapas, kain perca, tali, pita, karet dan sebagainya.
- 6) Kaca dan keramik, yaitu barang-barang terbuat dari kaca dan keramik, antara lain: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kaca mata dan sebagainya.
- 7) Bekas kemasan, yaitu barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan, antara lain : kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur dan sebagainya



Gambar 5. Media *loose parts*²⁶

Sumber belajar dalam pengembangan sains menggunakan *loose parts* menjadi alternatif bagi pendidik untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Mulai dari aspek perkembangan kognitif, bagaimana peserta didik berpikir terhadap apa yang akan dibuatnya. Perkembangan kognitif ini juga ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang sangat tinggi terhadap alam sekitar. Hal ini terlihat dengan sering atau tidaknya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat. Kegiatan bermain dan belajar anak usia dini berhubungan juga dengan perkembangan fisik motorik anak. Pada saat menggunakan *loose parts*, otot-otot kecil maupun besar anak bergerak, sehingga motorik halus dan kasar anak pun berkembang.

Sebagai sumber belajar, *loose parts* termasuk sumber belajar yang menyenangkan. Hal ini karena pada saat anak memanfaatkan media *loose parts* anak makin memiliki keinginan untuk belajar, sehingga menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk dapat memahami sesuatu, dan dalam waktu singkat anak akan beralih ke hal lain untuk dipelajari.

²⁶ Dokumentasi PAUD Paramarta.

C. Penutup/Kesimpulan

Sumber belajar tujuannya adalah untuk mengembangkan berbagai potensi, keunikan dan karakteristik pada diri anak. Sumber belajar yang dimanfaatkan oleh pendidik juga perlu beragam, berinovasi, dan terus berkreasi. Sumber belajar bagi anak usia dini sangat menentukan aspek perkembangan anak. Anak dapat bereksplorasi dengan alam sekitar. Anak juga memperoleh pengalaman yang sangat berharga dari kegiatan bermain mereka. Kegiatan bermain yang menyenangkan dapat membuat anak merasa bahagia dan termotivasi dari pengalaman yang anak peroleh.

Salah satu sumber belajar untuk anak usia dini adalah sumber belajar yang diperoleh dari alam. Untuk sumber belajar tersebut, media *loose parts* sangat tepat dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Media *loose parts* mendorong kemampuan anak untuk berpikir imajinatif dan melihat solusi, dan tentunya sensasi petualangan dan kesenangan ke dalam dunia bermain seorang anak. Adapun manfaat dari media *loose parts* adalah yakni meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, anak menjadi lebih aktif secara fisik, mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka.

Terdapat tujuh komponen media *loose parts* yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda. Bahan alam pada *loose parts* meliputi bahan-bahan yang diperoleh di alam sekitar. Bahan plastik *loose parts* berbahan plastik diperoleh dari plastik. Barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan. Benang dan kain, yaitu barang-barang yang terbuat dari serat. Kaca dan keramik, yaitu barang-barang terbuat dari kaca dan keramik. Bekas kemasan, yaitu barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan.

Daftar Pustaka

- Damayanti, Anita, Sriyanti Rahmatunnisa, and Lia Rahmawati. "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts." *Jurnal Buah Hati* 7, no. 2 (2020): 74–90.
- FAUZAN, MA'RUF. "Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA NEGERI 1 Kutasari Kabupaten Purbalingga." IAIN PURWOKERTO, 2021.
- Furi, Atika Zahra. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose Parts Pada Anak Kelompok B." *Emphaty Cons-Journal of Guidance and Counseling* 1, no. 2 (2021): 7–19.
- Jailani, M Syahrani, and Abdul Hamid. "Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Karakter Peserta Didik (Ikhtiar Optimalisasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI))." *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2016).
- Juniarti, Yenti, and Eva Gustiana. "Pengembangan Sumber Belajar Bermain Berbasis Mobile Learning." *Jurnal Pendidikan Edutama* 6, no. 1 (2019): 37–42. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v6i1.289>.
- Lestarinigrum, Anik. "Pemanfaatan Media Biji-Bijian Sebagai Sumber Belajar Bidang Pengembangan Matematika Pada Anak Usia Dini." *Efektor* 2, no. 2 (2015).
- Nugraheni, Alfirda Dewi. "Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis Loose Parts Pada Paud." In *Seminar Nasional*

Pendidikan Dan Pembelajaran 2019, 512–18, 2019.

Nurlaili, Nurlaili. “Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini.” *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education* 2, no. 1 (2018): 229–41.

Payong, Marselus R. “Zona Perkembangan Proksimal Dan Pendidikan Berbasis Konstruktivisme Sosial Menurut Lev Semyonovich Vygotsky.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 12, no. 2 (2020): 164–78.

Putri, Suci Utami. *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*. UPI Sumedang Press, 2019.

Rolina, Nelva. “Keluarga: Sebagai Sumber Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Suatu Tinjauan Menurut Teori Sosial Kognitif Bandura).” *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 2, no. 2 (2006).

Roza, Mela Murti. “Pelaksanaan Pembelajaran Sains Anak Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 29 Padang.” *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD* 1, no. 5 (2012).

Samsinar, S. “Urgensi Learning Resources (SUMBER BELAJAR) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2020): 194–205.

Sasmita, Rimba Sastra. “Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 2, no. 1 (2020): 99–103.

Susetyo, Budi, Masitowati Gatot, and Ida Royani. “Model Pembelajaran Sains Dan Matematika Pada Anak Usia Dini Menggunakan Pendekatan MELESAT Dan

Teknik Loose Parts.” *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 1 (2021): 126–34.

Syafi’i, Imam, and Nur Da’iyah Dianah. “Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini.” *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* III, no. 1 (2021): 105–14.

Syafi’i, Imam, and Nur Daiyah Dianah. “Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini.” *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 3, no. 1 (2021): 105–14.

Veryawan, Veryawan, and Ade Tursina. “Media Loose Parts: Workshop Pembelajaran Saintifik Bermuatan STEAM.” *Journal Of Sriwijaya Community Service On Education (JSCSE)* 1, no. 1 (2022): 30–37.

Wulansari, Betty Yulia, and Sugito Sugito. “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Alam Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Anak Usia Dini.” *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)* 3, no. 1 (2016): 16–27.