

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Anak Usia Dini**

##### **2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Menurut Dwi (2018:7), anak usia dini adalah anak yang setiap berusia antara 0-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2019:17) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Menurut Busthomi (2018, :37) Usia dini merupakan masa yang paling baik untuk meletakkan dasar yang kokoh bagi perkembangan mental - emosional dan potensi otak anak yang akan mempengaruhi kejiwaan anak. Teori dan penelitian Daniel Goleman tentang kecerdasan emosi (*Emotional Intelligence/EQ*), mengingatkan bahwa keberhasilan hidup manusia tidak semata-mata ditentukan oleh kecerdasan intelektual (IQ) seperti yang dipahami sebelumnya, tetapi justru ditentukan oleh *emotional intelligence*. Kecerdasan emosi ini sangat terkait dengan belahan otak kanan.

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosioemosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.(Fadillah, 2019:51)

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan.

Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak. (Susanto, 2020:28).

Dari referensi diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) perkembangan: agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.

### **2.1.2 Karakteristik Umum Anak Usia Dini**

Usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan perkembangan masa selanjutnya. Erickson mengemukakan bahwa “masa kanak-kanak merupakan gambaran manusia sebagai manusia. Perilaku yang berkelainan pada masa dewasa dapat dideteksi pada masa kanak-kanak” Menurut Busthomi (2019 :41). Karakteristik Umum atau sifat-sifat Anak Usia Dini, sebagai berikut:

- a. Unik, artinya sifat anak itu berbeda satu sama lainnya.
- b. Egosentris, artinya anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- c. Aktif dan Energik, artinya anak lazimnya senang melakukan aktivitas.
- d. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
- e. Eksploratif dan berpetualang, maksudnya terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat, anak lazimnya menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal baru.

- f. Spontan, artinya perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.

Anak ber usia antara 5-6 tahun sedang berada pada akhir dari bagian awal masa kanak-kanaknya. Karakteristik khusus bagi anak dalam kelompok usia 5-6 tahun adalah:

- a. Perkembangan kemampuan fisik

Pada usia ini anak menunjukkan keingintahuan yang besar dan aktif. Dia bisa mengatur gerakan badannya dengan lebih baik dan lebih luwes. Anak juga bisa berjalan jinjit mundur dan berjalan mundur dengan tumitnya. Dia juga bisa berlari dengan cepat, meloncat, berlari dengan satu kaki. Anak pada usia ini sudah bisa mencuci tangannya sendiri tanpa membasahi bajunya, berpakaian dan mengikat tali sepatunya sendiri. Koordinasi motorik yang baik berkembang sampai si anak dapat mencontoh segitiga dan belah ketupat. Mereka mulai dapat menulis beberapa huruf dan angka dan menuliskan namanya dengan benar. Anak juga dapat menggambar benda hidup.

- 1. Penglihatan

Anak usia 5-6 tahun dapat menguasai indera peraba, pendengaran dan penglihatan hamper sebaik orang dewasa.

- 2. Perkembangan intelektual

Stenberg (2019:27) mengungkapkan bahwa ada tiga aspek dalam kecerdasan, yaitu:

- a) Kecerdasan Analitis
- b) Kecerdasan Kreatif
- c) Kecerdasan Praktis

anak usia 5-6 tahun berada pada akhir tahap pra-operasional, tahap saat pemikiran simbolis sangat mendominasi hidupnya. Pemikiran simbolis membuat dia mampu untuk membuat susunan kata dan gambar yang menggambarkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran anak.

b. Perkembangan kemampuan bahasa

Perkembangan bahasa berlangsung dengan cepat dan membantu anak untuk mengemukakan pikirannya. Kosa kata anak meningkat sampai 8000-14000 kata pada usia 6 tahun. Kata tanya (kenapa, siapa, dimana, dan kapan) lebih banyak digunakan sehingga anak pada usia ini cenderung banyak bertanya.

c. Perkembangan kemampuan sosial

Anak usia 5-6 tahun menunjukkan lebih banyak kemampuan sosial. Hal ini dapat dilihat dari cara bermain anak yang lebih terarah dan mampu bekerja sama dalam bermain. Anak senang bermain bersama dan tolong menolong dalam mencapai keinginan tertentu. Ada kecenderungan tolong menolong ini dalam bermain dan kegiatan lainnya. Anak usia ini lebih siap untuk berpisah beberapa jam dari orangtuanya dibandingkan dengan anak yang lebih muda dari itu. Anak sudah mampu berbagi dengan oranglain, mampu bertenggang rasa, sabar menunggu gilirannya, dan mampu menerima tanggung jawab yang ringan.

d. Perkembangan Emosional

*Emotional intelligence* (kecerdasan emosi) adalah suatu tingkat kepandaian dalam memahami emosi oranglain dan mengatur emosinya sendiri, seperti misalnya mampu memotivasi diri sendiri dan tahan menghadapi rasa frustrasi,

mengontrol gerak hati dan menunda kegembiraan, mengatur untuk tetap berpikir, berempati (mampu membayangkan dan merasakan perasaan orang lain) dan berharap. (Goleman, 2021: 19).

Pada anak usia ini, kosa kata anak yang berhubungan dengan emosi meningkat secara bertahap, sehingga mereka mengenal lebih banyak variasi ekspresi oranglain. Bersamaan dengan itu anak juga belajar ekspresi emosi dirinya.

e. Perkembangan kepribadian

Selain karena faktor keturunan, lingkungan juga mempengaruhi perkembangan kepribadian anak. Anak mempelajari berbagai perilaku sosial dari contoh-contoh yang dilihatnya. Selain itu, pada usia ini anak tidak hanya belajar tingkah laku yang kelihatan jelas, tapi juga dapat mempelajari gagasan, harapan, dan nilai-nilai. Anak dapat mempelajari hal-hal apa saja yang boleh dan tidak boleh.

Penting untuk diperhatikan bahwa setiap anak itu unik, mereka tumbuh menurut lajunya masing-masing. Dan tidak semua aspek perkembangan tersebut diatas tumbuh bersamaan atau berurutan sehingga hal yang wajar jika terjadi variasi dalam perkembangan anak. Agar menjadi perhatian para orangtua atau pendidik bahwa kegiatan dalam mendidik anak usia dini harus direncanakan dengan mempertimbangkan karakteristik anak seperti yang telah disebutkan diatas.

## **2.2 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

### **2.2.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

Lembaga pendidikan dijadikan sebagai pelaksanaan suatu proses pembelajaran agar anak dapat mengembangkan potensi sejak dini sehingga anak dapat berkembang secara wajar sebagai seorang anak. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bisa dilakukan dengan pengajaran, penelitian maupun dengan proses pelatihan yang bisa di bimbing orang lain maupun secara otodidak untuk memperoleh suatu pengetahuan baru (Novan.2022:38).

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan sebagai proses perubahan sikap maupun tingkah laku manusia dalam proses pendewasaan diri melalui proses pembelajaran dan pelatihan. Pendidikan sebagai pengalaman belajar yang dilakukan oleh manusia yang berawal dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat untuk upaya mengembangkan dan mengolah kemampuan yang dimiliki sejak lahir secara optimal dan terarah.

Pendidikan pada anak usia dini adalah pendidikan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses dalam perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan anak selanjutnya. Pada masa ini adalah awal dari proses pertumbuhan dan perkembangan manusia. Masa inilah masa yang harus dijadikan pedoman untuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosial emosional, bahasa dan komunikasi melalui tahapan perkembangan. (Wahid. 2019:28)

Pembangunan pendidikan nasional didasarkan pada paradigma dalam membangun manusia yang seutuhnya yang berfungsi sebagai subjek dalam potensi dan kemanusiaan secara optimal sehingga dapat diarahkan kepada peningkatan mutu dan daya saing sumber daya manusia pada era perekonomian berbasis pengetahuan (*knowledge based economy*) dan pembangunan ekonomi yang kreatif. (Novan. 2022:42)

Pendidikan pada anak usia dini diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal. Pada pendidikan di sekolah di jadikan suatu wadah dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensinya secara maksimal. Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan pada anak dari lahir hingga berusia enam tahun dengan pemberian rangsangan pendidikan yang tepat untuk proses perkembangan pada kehidupan anak selanjutnya (dalam UU No 28 Tahun 2003). Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. (Lilis. 2019: 17)

### **2.2.2 Klasifikasi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

#### 1) Taman Kanak- Kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA)

Taman kanak-kanak merupakan satuan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun. Penyelenggaraan PAUD pada jalur formal baik TK maupun RA khusus ditujukan untuk anak usia 4-6 tahun.

#### 2) Kelompok bermain (KB)

Kelompok bermain merupakan salah satu satuan pendidikan untuk anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal. Kelompok bermain menyelenggarakan

pendidikan bagi anak yang berusia di bawah lima tahun. Kelompok bermain dipercaya dapat memberikan stimulasi yang baik untuk mengembangkan intelegensi, kemampuan sosial dan kematangan motorik anak.

### 3) Taman Penitipan Anak (TPA)

Taman penitipan anak merupakan salah satu bentuk pendidikan pada jalur non formal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus pengasuhan dan kesejahteraan sosial terhadap anak sejak lahir sampai berusia enam tahun. Program TPA memberikan layanan kepada anak yang berusia 0-6 tahun yang terpaksa di tinggal oleh orang tuanya karena bekerja atau halangan lainnya. Serta memberikan layanan terkait dengan pemenuhan hak-hak anak untuk dapat tumbuh dan berkembang, mendapatkan perlindungan, kasih sayang serta hak dalam berpartisipasi dalam lingkungannya. ( Yuliani, 2019: 24).

Dari referensi diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa usia dini merupakan usia dimana usia yang tepat untuk diberikan berbagai konsep kehidupan sebagai bekal di kehidupan selanjutnya. Semenjak seorang manusia tersebut lahir dari rahim seorang ibu sampai dia dapat hidup mandiri memerlukan waktu yang sangat panjang di bandingkan makhluk hidup yang lainnya.

## **2.3 Kreativitas**

### **2.3.1 Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini**

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Moreno dalam Slameto yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu

yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/ produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Pengertian kreativitas menurut para ahli yaitu:

1. Kreativitas menurut Santrock yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.
2. Mayesty menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain.
3. Gallagher mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.

4. Freeman dan Munandar mengemukakan bahwa kreativitas ialah ekspresi seluruh kemampuan anak. Oleh karena itu, kreativitas hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan.
5. Semiawan dan Munandar berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.
6. Drevdahl mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman (Masganti, 2018)

Kreativitas adalah sebuah ciri kehidupan manusia. Kemampuan kreatif ini dapat dipupuk dan dikembangkan salah satunya melalui media pendidikan Pendidikan sebagai sarana pemupukan dan pengembangan kreativitas anak, harus dikelola dengan sebaik mungkin (Fitriani, 2019).

Kreativitas merupakan suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat diartikan dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

Selain itu, kreativitas juga diartikan sebagai aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi (Hasanah, 2019)

## **2.4 Media *Loose Parts***

### **2.4.1 Pengertian Media *Loose Parts***

Media *loose parts* merupakan alat permainan yang menggunakan benda-benda dari alam dan barang bekas, bebas dibentuk, dipisahkan, dicampurkan, dan mudah dipindahkan. *Loose parts* merupakan bahan alami atau sintesis yang dapat dipindahkan, dibawa, dikombinasikan, didesain ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose parts* merupakan sekumpulan benda dari alam maupun barang bekas yang digunakan untuk memunculkan ide-ide dalam dunia permainan anak. (Imamah.2020)

Menurut Siantajani menyatakan bahwa *loose parts* adalah benda-benda yang mudah dijumpai disekitar lingkungan kita. Dengan menggunakan *loose parts* anak akan bereksplorasi menghasilkan suatu karya yang nyata sehingga anak akan merasa dirinya memiliki potensi yang luar biasa. Beberapa contoh bahan *loose parts* pada lingkungan sekolah atau prasekolah seperti, batu, pasir, cangkang kerang, ranting/ batang kayu, lidi, tutup botol, botol bekas, daun-daun, dan sebagainya. (Nugraheni. 2019)

Berkaitan dengan uraian diatas selain itu juga peneliti akan menjelaskan bahwa selama ini guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran seperti, bola-bola, lego, origami, buku gambar, krayon, dan tutup botol, dan ternyata tutup botol tersebut merupakan bagian dari media *loose parts*, tetapi kreativitas yang digunakan oleh guru anak masih diajak untuk mengikuti arahan atau contoh yang

diterapkan oleh guru, misalnya anak diajak untuk membuat bunga dari tutup botol, dan anak tidak dibebaskan membuat bunga sesuai dengan imajinasi.

#### **2.4.2 Macam-macam Media Loose Parts**

Macam-macam media *loose parts* sangat mudah ditemukan. Menurut Siantajani dalam (Rahma dkk, 2023) berpendapat bahwa terdapat beberapa jenis bahan *loose parts* yang ada disekitar anak, yaitu:

1. Bahan alam (batu, kerikil, tanah, pasir, kerang, ranting daun)
2. Plastik (sedotan, botol, keranjang, pipa)
3. Logam (kaleng, koin, sendok)
4. Kayu dan bambu (potongan kayu, ranting kayu, tongkat, balok)
5. Benang dan kain (pita, benang, kain perca, kapas)
6. Kaca dan keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng)
7. Bekas kemasan (kardus, gulungan tisu, karton telur) dan lain sebagainya.

*Loose Parts* berasal dari lingkungan terbuka yang berupa bahan alam atau sintesis. Menurut Amazihono dkk (2023) berpendapat bahwa jenis-jenis bahan *loose parts*, yaitu: Kayu, Logam, Batu, Bambu, Plastik, Bekas kemasan dan Keramik.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis bahan sangat mudah ditemukan dilingkungan sekitar, ekonomis, dan bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran peserta didik. Jenis-jenis bahan *loose parts* diantaranya: bahan alam, plastik, kayu, logam, kayu, kain, kaca, dan bekas kemasan.

### 2.4.3 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Loose Parts

Menurut Hasnida (2014:43) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menjadi perantara dan menghubungkan antar guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, maka bisa dipahami bahwa pembelajaran bagi media pembelajaran sangatlah penting dalam hal-hal berikut: tujuan pembelajaran menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan, teknik penilaian terhadap media pembelajaran dan arah yang hendak dicapai oleh media pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *loose parts* yaitu sebagai berikut:

1. Anak-anak akan bebas berkreasi dengan *loose parts* sesuai dengan imajinasi mereka yang menjadikan mereka semakin kreatif.
2. Dengan *loose parts* anak-anak akan belajar menghargai benda-benda sekeliling (benda alam).
3. Anak-anak akan belajar bertanggungjawab ikut memelihara lingkungan ketika mereka mengetahui bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dapat dijadikan sebagai bahan dalam bermain serta menjadi barang berguna ketika merakitnya sebagai bentuk kreativitas anak.
4. Sikap ekonomis anak secara otomatis berkembang dengan menggunakan *loose parts* (Buhrin. 2019)

Dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran dengan *loose parts*, terdapat beberapa alasan mengapa *loose parts* sangat penting yaitu:

1. *Loose parts* kaya dengan nutrisi sensorial.
2. *Loose parts* dapat digunakan sesuai pilihan.

3. *Loose parts* dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara.
4. *Loose parts* mendorong kreativitas dan imajinasi.
5. *Loose parts* mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi dibandingkan mainan jadi buatan pabrik.
6. *Loose parts* dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak.
7. *Loose parts* dapat dikombinasikan dengan bahan lain untuk mendukung imajinasi anak.
8. *Loose parts* mendorong pembelajaran terbuka.
9. Anak lebih memilih *loose parts* dibandingkan mainan modern (Yuliati. 2018)

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas, terperinci, terarah, serta sistematis. Supaya dapat memaksimalkan manfaat media pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran yang akan dicapai atau keterkaitan antar keduanya.

#### **2.4.4. Karakteristik Media *Loose Parts***

Buhrin (2019) mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran dalam mengantisipasi kondisi pembelajaran, pada saat guru kurang mampu dan efektif dapat melakukannya.

Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut yaitu:

1. Ciri fiksatif yaitu kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi sebuah peristiwa atau objek.
2. Ciri manipulative yaitu kemampuan dalam memanipulasi atau mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Seperti mempersingkat kejadian yang panjang maupun sebaliknya.

3. Ciri distributive yaitu kemampuan media dalam mentransportasikan kejadian objek melalui ruang dan secara bersamaan kejadian itu disampaikan atau disajikan kepada siswa yang berjumlah banyak, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian tersebut.

Karakteristik *loose parts* antara lain sebagai berikut:

1. Tidak terikat dengan cara main yang jelas dan ketika anak memutuskan untuk mengubah bentuk maupun dalam menggunakannya, guru harus sepenuhnya mendukung keinginan anak.
2. Dapat diakses anak secara fisik dan disimpan di mana anak dapat dihubungi oleh anak tanpa harus bertanya lagi kepada guru. Anak-anak harus tahu bahwa mereka dapat menggunakannya kapan saja maupun seperti apa yang mereka inginkan.
3. Secara teratur dapat diisi ulang, diubah atau ditambahkan.( Buhrin. 2019).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *loose parts* berupa balok kayu. Balok kayu yang digunakan yaitu berupa balok kayu yang sudah disiapkan dengan bentuk yang sudah disesuaikan dimana nantinya anak akan menyusun kembali balok kayu seperti bentuk semula sesuai dengan arahan guru.

#### **2.4.5 Langkah-langkah dalam penggunaan media *loose parts***

Langkah-langkah dalam penggunaan media *loose parts* dilakukan dengan melewati beberapa tahapan yaitu tahap edukasi, tahap ekspansi, dan tahap perkembangan setelah itu tahapan tertinggi dalam bermain menggunakan *loose parts* adalah membangun makna dan tujuan bermain (Siantajani, 2020). Adapun langkah-langkah yang dilakukan juga sudah dilakukan dengan cukup baik, karena

langkah pertama yang dilakukan menerapkan kegiatan apersepsi, pengenalan strategi bermain, dan strategi beres-beres yang mana langkah langkah tersebut sesuai dengan tahap edukasi dalam menggunakan *loose parts*. Pada tahap edukasi ini anak berada di tahap eksplorasi (Wartisah, 2021). Sehingga, penting bagi guru untuk membiarkan anak mengeksplorasi media yang akan digunakan seluas-luasnya.

Langkah kedua yang dilakukan yaitu pada saat memulai permainan menggunakan *loose parts*, guru menstimulasi ide anak, menata *loose parts*, dan memberikan kebebasan pada anak untuk berkreasi, hal tersebut merupakan tahap ekspansi dalam menggunakan media *loose parts*, namun pada tahap ini guru belum menata *loose parts* dengan maksimal. Pada tahap ini guru melakukan invitasi dan provokasi. Invitasi memiliki maksud agar dapat mengundang anak melalui penataan material-material yang akan digunakan dengan semenarik mungkin. Penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran ternyata dapat membuat anak antusias, hal tersebut menandakan bahwa invitasi yang dilakukan berhasil, karena dapat mengundang anak untuk ikut serta dalam kegiatan.

Selanjutnya adalah guru melakukan provokasi yang berarti guru melakukan upaya untuk terus menerus memprovokasi kecenderungan anak dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menginterpretasi fenomena yang terjadi (Siantajani, 2020). Pada tahap ini anak berada di tahapan eksperimen, dimana anak mulai melakukan uji coba untuk membuat sesuatu sesuai dengan ide yang muncul dari dalam pikiran anak. Pada saat kegiatan pembelajaran mengenal konsep ukuran, guru di Taman Kanak-

Kanak X membiarkan anak untuk melakukan kegiatan sesuai idenya namun tetap berkaitan dengan konsep ukuran.

Adapun langkah terakhir yang dilakukan adalah menilai perkembangan anak dengan memerhatikan waktu untuk melakukan penilaian dan melakukan evaluasi di akhir pembelajaran, jenis penilaian yang digunakan oleh guru adalah penilaian skala rating diperoleh dari hasil observasi, yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran dengan cara melihat kemampuan anak juga bertanya pada anak, untuk mengukur tingkat pemahaman anak dalam konsep ukuran. Setelah ketiga tahapan terlewati, maka guru dan sampai pada tahap membangun makna dan tujuan bermain. Biasanya tahap ini dapat dilakukan pada saat kegiatan akhir pembelajaran yaitu evaluasi, untuk melihat kemajuan perkembangan anak yang mana anak dapat memaknai sekelilingnya dengan permainan yang telah dilakukan. (Farida, 2020).

#### **2.4.6 Kelebihan dan Kekurangan *Loose Parts***

Selain memiliki banyak manfaat *loose parts* juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Menurut Nurliana dkk (2022) *loose parts* memiliki berbagai kelebihan dalam penggunaannya yaitu sebagai berikut:

1. Dapat digunakan untuk berbagai kegiatan
2. Tidak habis dalam sekali pakai
3. Dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak
4. Dapat menstimulasi anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya
5. Dapat menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam

kehidupan sehari-hari

6. Dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki
7. Lebih hemat dan mudah didapat
8. Mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru.

*Loose parts* juga memiliki kekurangan disamping kelebihan-kelebihan yang dimiliki, menurut Nurliana dkk (2022) kekurangan dari *loose parts*, yaitu:

1. Kesalahan penggunaan strategi dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak
2. Kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi dapat mengakibatkan aspek perkembangan anak terhambat. strategi dalam penggunaan *loose parts*.
3. Kesalahan menerapkan invitasi dalam penggunaan media *loose parts*.

## 2.5 Penelitian Relevan

Sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti menelusuri beberapa hasil penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian peningkatan motorik halus pada anak usia dini sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hidiyanti (2020) dengan judul “Analisis Media *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, penggunaan media *loose part* dalam pembelajaran di kelas sudah optimal untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini, karena media pembelajaran *loose part* ini merupakan media yang menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan serta

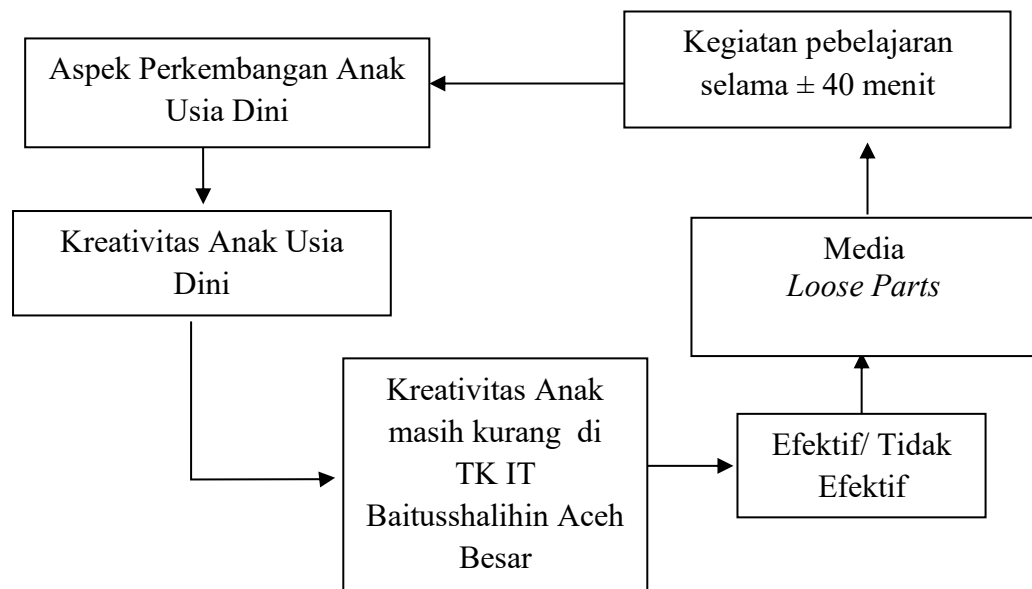
dapat menciptakan sebuah karya hasil dirinya. Kesimpulannya, Media *loose parts* juga karena bahan-bahannya mudah ditemukan di lingkungan sekitar anak, maka anak akan belajar untuk menghargai, mendaur ulang bahan-bahan yang ada di sekelilingnya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Farida (2020) dengan judul “Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran berperan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan cara melakukan seluruh tahapan penggunaan media *Loose Parts* menggunakan strategi bermain, strategi beres-beres dan menyimpan barang serta berbagai strategi peningkatan kreativitas (penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah (2022) dengan judul “Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Kecamatan Tebing Tinggi “Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Kemampuan Pra menulis Anak Usia Dini pada Kelompok B di Kecamatan Tebing Tinggi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan menuliskan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 42,5 dan 40,7, sedangkan nilai post-test anak kelas eksperimen dan kelas kontrol rata-rata 82 dan 72,3. nilai adalah 0,000, dan kurang dari 0,05 menunjukkan efek.
4. Nurjannah, 2021. Dengan judul “Pengaruh Media *Loose Parts* terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini”. Hasil penelitian

menyimpulkan bahwa: (1) media *loose part* berpengaruh terhadap kreativitas. Anak yang diberikan media *loose parts* memiliki rata-rata kreativitas lebih baik dibanding dengan anak yang diberikan lembar kerja/majalah dan berdasarkan hasil uji statistik diperoleh nilai  $Z$  sebesar  $-2,183$  dengan signifikansi  $0,029 < 0,05$ ; (2) media *loose part* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus. Anak yang diberikan media *loose part* hasil uji statistik diperoleh nilai  $Z$  sebesar  $-2,194$  dengan signifikansi  $0,028 < 0,05$ .

## 2.6 Kerangka Berpikir

Pada masa usia dini kemampuan anak akan berkembang secara optimal, sehingga diperlukan stimulus yang tepat untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir atau alur penelitian ini dapat divisualisasikan dalam sebuah skema sebagai berikut:



**Gambar. 2.1 Skema Kerangka Berpikir**