

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran digunakan sebagai pendukung proses atau kegiatan mengajar agar materi yang dibahas dapat dipahami oleh anak didik dengan baik dan juga dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran. Debeturu & Wijayaningsih (2019:238) menjelaskan bahwa media pembelajaran semua benda konkret atau abstrak yang digunakan dalam lingkungan belajar anak dan dengan benda tersebut anak terbantu dalam memahami pelajaran yang dipelajarinya. Pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membawa perubahan informasi dan pengetahuan melalui interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa. Dalam menggunakan media pengajaran, guru harus memiliki pengalaman, kemampuan dan kreativitas dalam menggunakan media pengajaran sehingga ketika melakukan pengajaran di kelas akan menghasilkan efisiensi yang setinggi-tingginya. Selain menggunakan bahan ajar yang tersedia, guru dapat membuat dan mendesain bahan ajar berdasarkan karakteristik bahan ajar kelas.

Penggunaan alat peraga pada umumnya membantu guru dalam menyampaikan suatu pesan atau topik kepada siswa sehingga pesan tersebut menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Maulana et al., (2020:123) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang konkret. Secara sederhana, media dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima informasi. Pembelajaran sebagai suatu bentuk komunikasi membutuhkan media untuk membantu menyampaikan pesan-pesan belajar kepada peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat mencegah agar tidak terjadi kekeliruan persepsi dalam memahami pesan. Lebih jauh, penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan fokus peserta didik, karena media dapat membawa nuansa yang menarik dalam pengalaman belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran tentunya digunakan karena memiliki fungsi yang dapat menunjang pembelajaran sehingga menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran menjadi lebih baik. Darihastining et al., (2020:1596) menambahkan

bahwa media pembelajaran diperlukan oleh guru dan anak didik. Media pembelajaran yang efektif akan memudahkan pendidik dalam memberikan bahan ajar serta materi pelajaran untuk anak didik. Media pengajaran yang ideal bisa dikombinasikan dengan mudah oleh guru ketika mengajar dengan menggunakan strategi, pendekatan dan metode yang sesuai dengan perkembangan anak.

Media pembelajaran ditujukan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan isi pelajaran agar mudah dipahami anak. Liyana & Kurniawan (2019:152) mendukung pendapat ini dengan mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi semua alat dan benda penyalur ide, pesan dan gagasan dari yang mengirimkan kepada yang menerima. Pengirim disini adalah guru sebagai pendidik sedangkan penerima adalah anak didik. Media pembelajaran digunakan untuk dapat menstimulasi anak dalam pengembangan daya ingat, perhatian dan minat anak didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Dengan demikian, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan pengajaran atas materi pelajaran oleh guru kepada anak didik. Jadi, media

pembelajaran adalah perantara atau pengantar materi pembelajaran kepada anak didik agar bisa dipahami dengan baik. Dengan demikian, media pembelajaran yang efektif dan bervariasi merupakan suatu keharusan dalam pengajaran anak usia dini karena akan berimbas kepada keefektifan pengajaran yang diberikan.

Dari berbagai penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan anak.

2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menyampaikan materi yang akan mereka

pelajari. Azhar Arsyad (2020:8). Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan, meningkatkan proses hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan, motivasi belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru.

Selain itu adapun fungsi media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan

tersebut. Ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2. Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3. Fungsi kebermanaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5. Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Dari beberapa manfaat dan fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi agar lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik.

Selain itu, media pembelajaran memberikan manfaat dalam mengkonkritkan konsep yang bersifat abstrak, menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media yang tepat juga mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan peserta didik, baik kognitif, bahasa, motorik, sosial, maupun emosional. Dengan demikian, media

pembelajaran merupakan komponen penting yang tidak terpisahkan dalam upaya meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran.

3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Untuk dapat memudahkan para orang tua dan guru khususnya bagi pendidikan anak usia dini akan dijelaskan mengenai macam-macam atau alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini guna mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Macam-macam media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Media visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Jenis media ini paling sering digunakan dalam pembelajaran. Untuk menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini media visual ini sangat tepat karena sesuai dengan sifat dan cara belajar yang menghendaki pembelajaran secara konkret. media visual ini terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non-projected visual). Adapun contoh media visual meliputi media grafis, seperti gambar, poster, buku cerita dan kartu gambar.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio visual yaitu program kaset dan speaker.

3. Media audio Visual

Media audio visual adalah kombinasi antara media visual dan media audio atau bisa disebut dengan media pandang dengar. Penggunaan media audio visual ini dapat penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu dalam batasan-batasan tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. contoh dari media audio visual ini diantaranya program televisi, video pendidikan, dan film animasi.

Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran anak usia dini harus dijadikan pegangan, dan juga harus mempertimbangkan faktor-faktor dalam pemilihan media tersebut, agar media tersebut dapat memberikan pengaruh yang besar bagi anak serta dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun dasar yang menjadi pertimbangan

yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran tersebut diantaranya, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas asas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
3. Pemilihan media pembelajaran hendaknya berposisi ganda baik berada pada sudut pandang pemakai (guru, anak) maupun dari kepentingan lembaga. Dengan demikian, kepentingan kedua belah pihak akan terpelihara dan tidak ada yang dirugikan manakala kepentingan masing-masing ada yang kurang selaras.
4. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik serta aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas.
5. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah

ditentukan antara lain relevansi dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, atraktif, dan berwarna, terkait dengan aktivitas bermain anak serta kelengkapan lainnya.

6. Pemilihan media pembelajaran hendaknya memerhatikan pula kesimbangan koleksi (*well rounded collection*), termasuk media pembelajaran pokok dan bahan penunjang sesuai dengan kurikulum baik untuk kegiatan pembelajaran maupun media pembelajaran penunjang untuk pembinaan bakat, minat, dan keterampilan yang terkait.

Dengan demikian pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Dengan memperhatikan kriteria-kriteria tersebut, media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, serta keterlibatan aktif peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

B. Media Loose Part

1. Pengertian Media Loose Part

Media loose part merupakan benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, botol plastik, kardus bekas, logam, kain dan lain-lain. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh guru dan orang tua dari manapun tanpa mengeluarkan biaya. Adapun *loose parts* adalah bahan yang mudah untuk dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara.

Loose parts dikenalkan oleh Simon Nicholson pada tahun 1971. Menurut Nicholson dalam Nurjanah, (2020:12) *loose parts* merupakan bahan yang bisa dimanipulasi, terbuka dan keberagam bentuk yang bisa memungkinkan anak untuk mengeksplorasi lingkungan secara bebas. Sehingga dapat mengembangkan kreativitas, kognitif, sosial dan emosional. *Media Loose Part* merupakan bahan-bahan alam maupun buatan yang bisa dikombinasikan dari satu bahan dengan bahan yang lain. Selain itu *loose part* memiliki berbagai bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara.

Media *loose part* ini akan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bisa membuat kreasi tanda pada menggunakan media tersebut. Hal ini akan meningkatkan berbagai keterampilan yang dimiliki anak, yaitu kreativitas, konsentrasi, koordinasi tangan, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, penguasaan bahasa dan kosa kata, pemikiran matematika, pemikiran ilmiah, emosional, dan perkembangan sosial anak. (Hadayanti, 2021:239)

Metode bermain menggunakan permainan *loose parts* sangat cocok diterapkan pada anak usia dini. Sebab, anak usia dini belajar menggunakan seluruh panca inderanya. Jadi dengan menggunakan media *loose parts*, anak dapat langsung melihat dan meraba untuk mengenal berbagai tekstur benda menggunakan seluruh imajinasinya untuk menciptakan suatu karya dengan berbagai media. Dengan bermain *loose parts* anak usia dini dapat lebih mengenal lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitarnya, memahami bahwa benda-benda tersebut dapat dimanfaatkan atau dapat digunakan kembali untuk membentuk suatu karya baru. (Fransiska, 2021:5456)

Loose parts adalah benda-benda yang dapat dipindahkan, diubah, dan cara menggunakannya ditentukan oleh anak. *Loose parts* ialah benda yang dapat digunakan anak untuk bermain dan benda ini dapat berasal dari alam maupun benda daur ulang yang tersedia di lingkungan sekitar anak. Kiewra dan Vaselek dalam Sarifah Hairani, (2022:23) mengemukakan bahwa media loose part merupakan sebuah benda berbentuk potongan yang tidak mempunyai aturan main dan tidak dapat diperkirakan menjadi apa. Bahan-bahan tersebut dapat ditemukan ditempat terbuka seperti lingkungan sekitar yang dapat memberikan stimulasi bagi kemampuan anak untuk mengembangkan daya imajinasinya. Anak menjadi lebih bebas dalam menentukan dan menjadi seperti apa media tersebut dibuatnya.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *loose parts* adalah berbagai macam benda yang dapat dipindahkan, disusun, digabungkan, dan dibongkar oleh anak sesuai dengan imajinasinya. Penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, serta mendorong kreativitas, kemandirian, kerja sama, dan sosial emosional anak. Selain itu, anak juga dapat

belajar mengenal lingkungan sekitarnya dan memahami benda-benda yang ada disekitar dapat dimanfaatkan kembali.

2. Manfaat Media *Loose parts*

Penggunaan *Loose parts* dapat memberikan berbagai macam manfaat bagi anak, yang secara garis besar membuka kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar dengan cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas. Namun, jika diperhatikan lebih dalam, manfaat dari penggunaan *loose parts* diantaranya yaitu membantu eksplorasi anak, sebagaimana yang dipaparkan oleh Sheryl Smith dan Gilman.

Sheryl Smith dan Gilman juga memaparkan bahwa selain membantu eksplorasi anak, *loose parts* juga dapat memberikan anak rasa memiliki dan mendorong kemauan mereka sendiri. Selain itu, karena kegiatan dan sumber dayanya yang beragam dan fleksibel, anak memiliki kesempatan untuk membuat pilihan dan memutuskan bagaimana akan menggunakan bahan-bahan tersebut. Sheryl, (2018:96)

Loose parts adalah material yang sangat baik, sangat lentur mengikuti ide anak, dan bisa dibuat

menjadi apa saja. Berbeda dengan mainan buatan pabrik yang memiliki desain dan fungsi tertentu, sehingga anak bermain sesuai dengan cara yang telah ditetapkan. Berbeda dengan *loose parts*, bahan-bahan yang lebih terbuka akan mengundang anak untuk menjadi pencipta/perancang, dengan ide yang ada pada anak. sehingga akan melatih anak, menjadi anak yang kreatif dan pemecah masalah Yulianti (2019:41). diantara banyaknya manfaat tentang *loose parts*, ada 4 manfaat utama apabila anak bermain dengan *loose parts*, yaitu:

- a. Mengembangkan keterampilan inkuiri
- b. Mengajarkan anak untuk bertanya
- c. Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak
- d. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas.

Kemudian, ada beberapa manfaat dari penggunaan media *loose parts* menurut Lismayani (2023:159) yaitu:

- a. Menstimulasi kreativitas anak
- b. Mengembangkan kemandirian anak
- c. Membantu pemecahan masalah
- d. Membantu anak berkolaborasi
- e. Meningkatkan komunikasi
- f. Anak dapat bereksplorasi

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran yaitu dapat mendorong anak kreatif, berpikir kritis, mandiri, memecahkan masalah, dan berinteraksi dalam bermain.

3. Tujuan *Loose parts*

Media pembelajaran yang menjadi penghubung antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, maka bisa dipahami bahwa media pembelajaran sangatlah penting. Tujuan pembelajaran menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan, teknik penilaian terhadap media pembelajaran dan arah yang hendak dicapai oleh media pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas 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. 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 bertanggung jawab 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. Kelebihan Dan Kekurangan *Loose parts*

Selain memiliki banyak manfaat *loose parts* juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Menurut Nurliana,et. al.(2022:453) *loose parts* memiliki berbagai kelebihan dalam penggunaannya yaitu sebagai berikut:

1. Dapat digunakan untuk berbagai kegiatan
2. Dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak
3. Dapat meningkatkan anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan benda di sekitarnya
4. Lebih hemat dan mudah didapat
5. Mendorong anak menemukan pengalaman baru
6. Mengembangkan keterampilan pada anak
7. Tidak habis dalam sekali pakai

Media loose past juga memiliki beberapa kekurangan dalam penggunaannya yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan strategi dalam penggunaan *loose parts*
2. Kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi juga dapat mengakibatkan terhambatnya perkembangan anak

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *loose parts* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *loose parts* yaitu mudah didapat, dapat dipakai di berbagai kegiatan dan dapat menstimulasi aspek perkembangan anak. Adapun kekurangan penggunaan *loose parts* ialah pada kesalahan strategi yang digunakan sehingga mengakibatkan anak bosan, serta dalam penggunaan invitasi dan provokasi.

5. Karakteristik *loose parts*

Material loose part merupakan bagian dari alat, serta bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran pada anak usia dini. Pembelajaran anak usia dini identik dengan bermain, maka *loose parts* sebagai bahan serta alat dalam proses kegiatan bermain mempunyai karakteristik seperti yang telah

dipaparkan dalam penelitian Puspita. Fadillah, M (2019:63) berikut ini:

- a. Keberagaman bahan. *Loose parts* seperti magnet bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan secara alamiah. Obyek seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, daun- daun kering, akan membuat anak tertantang untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya.
- b. Terbuka. *Loose parts* memungkinkan kegiatan main yang tanpa batas, tersedianya beragam. *Loose parts* memungkinkan anak dapat menggunakan sesuai dengan idenya hasil dari penggunaan *loose parts* sangat bervariasi, tergantung pada kreativitas dan imajinasi anak yang ia ciptakan.
- c. Dapat digerakkan/dipindahkan. *Loose parts* dapat dengan mudah dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat lainnya. Misalnya, potongan kayu dapat dipindahkan ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan, atau dipindahkan ke tempat lain untuk membuat tangga.

Ada beberapa macam bahan loose part yang dapat digunakan untuk media pembelajaran pada anak sebagai berikut:

- a. Bahan dasar alam, yaitu bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam. Contohnya: batu kerikil tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, bulu, potongan kayu dan sebagainya.
- b. Plastik, yaitu barang-barang yang terbuat dari plastik, contohnya: sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa paralon, dan sebagainya.
- c. Kayu dan bambu, yaitu barang-barang kayu yang sudah tidak dipergunakan, contohnya: tongkat, balok, kepingan *puzzle* dan sebagainya.
- d. Kaca dan keramik. Yaitu barang-barang berasal dari kaca dan keramik, contohnya: botol kaca, kancing baju, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik dan sebagainya.
- e. Benang dan Kain, yaitu barang-barang yang berasal dari serat, antara lain: kapas, kain perca, tali, pita, karet dan sebagainya.
- f. Bekas kemasan, yaitu barang-barang atau wadah yang sudah tidak dipergunakan, antara lain kardus, karton wadah telur dan sebagainya.



Gambar 2.1 Media *Loose parts*

6. Langkah-Langkah 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,(2020:237).

Adapun Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

1. Kegiatan apersepsi merupakan 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.

2. Guru menstimulasi ide anak, menata *loose parts*, dan memberikan kebebasan pada anak untuk membuat berbagai karya sesuai dengan ide anak.
3. Menilai perkembangan anak dengan memperhatikan kegiatan anak untuk melakukan penilaian dan melakukan evaluasi di akhir pembelajaran.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *loose parts* terdapat 3 tahapan yang dilakukan yaitu tahap edukasi, tahap ekspansi, dan tahap membangun makna dan tujuan bermain. Adapun bermain bebas menggunakan *loose parts* tentu dibolehkan untuk anak, namun tidak sembarang menggunakan dan tidak boleh digunakan untuk main-main saja. Permainan menggunakan *loose parts* tetap perlu memperhatikan perkembangan anak meski hanya bermain bebas salah satunya menstimulasi kreativitas anak.

C. Perkembangan Sosial Emosional Anak

1. Pengertian Perkembangan Sosial

Hurlock dalam Dewi (2020:185), mengatakan bahwa perkembangan sosial adalah kemampuan seseorang dalam bersikap atau berperilaku dalam berinteraksi dengan unsur sosialisasi di masyarakat

yang sesuai dengan tuntunan sosial. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. kemampuan sosial anak dapat diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya. Perkembangan sosial emosional sangat penting keberadaannya pada diri seseorang karena hubungannya dengan kemampuan anak dalam menjalin interaksi dengan orang lain. Terlebih ketika berada di sekolah, anak akan melakukan banyak interaksi secara langsung kepada guru dan teman-temannya, sehingga akan menstimulasi perkembangan sosial emosionalnya.

Perkembangan perilaku sosial seorang anak yang ditandai dengan munculnya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat agar diterima sebagai anggota baru didalam suatu kelompok, dan anak akan merasakan ketidakpuasan bila tidak bersama teman-temannya.

Hurlock mengatakan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntuan sosial. Teori psikososial erik erikson yang disebut theory of psychosocial development (teori perkembangan psikososial) yang membagi tahap-tahap perkembangan manusia menjadi

delapan tahap. Elizabeth B. Hurlock, perkembangan sosial adalah kemampuan seseorang dalam bersikap atau tata cara perilakunya dalam berinteraksi dengan unsur sosialisasi di masyarakat. Muh daud et. al (2021:128).

Perkembangan sosial merupakan peningkatan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain. Sementara itu, ia melanjutkan, perkembangan emosional adalah kemampuan individu untuk mengelola dan mengekspresikan perasaannya dalam bentuk ekspresi tindakan yang ditampakkan melalui mimik wajah maupun aktivitas lainnya (verbal atau non verbal) sehingga orang lain dapat mengetahui dan bahkan memahami kondisi atau keadaan yang sedang dialaminya. Oleh sebab itu, perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena saling berhubungan dengan interaksi antara individu dengan individu atau individu dengan masyarakat. Nurhasanah, (2021:93).

Secara bahasa sosial adalah sesuatu yang berkenaan dengan orang lain ataupun masyarakat, suka memperhatikan kepentingan umum, seperti suka membantu atau menolong. Sedangkan emosi, emosi secara bahasa berarti perasaan yang melingkupi seseorang pada suatu waktu. Ada perasaan senang,

suka, benci, marah, sedih, gembira, kecewa, takut, dan cemas. Berbagai perasaan yang diharapkan oleh manusia, seperti rasa senang, suka dan gembira merupakan emosi positif. Sementara berbagai perasaan yang tidak diharapkan oleh manusia, seperti kecewa, sedih, benci, dan takut merupakan emosi negatif. Malik (2019:63)

Perkembangan sosial anak diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons lingkungan terhadap anak. Perkembangan sosial yang optimal diperoleh dari respons sosial yang sehat dan kesempatan yang diberikan kepada anak untuk mengembangkan konsep diri yang positif. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan minat dan sikapnya terhadap orang lain. Sebaliknya aktivitas yang terlalu banyak didominasi oleh guru akan menghambat perkembangan sosial emosi anak. Fuadia (2022:41). Kemudian indikator sosial emosional anak menurut Permendikbud RI No. 137 tahun 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak untuk aspek perkembangan sosial emosional usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

1. Bekerja sama dengan teman.
2. Menunjukkan sikap toleran.

3. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi (senang, sedih dan antusias.)
4. Mengenal tata krama dan sopan santun
5. Memahami peraturan dan disiplin.
6. Menunjukkan rasa empati.
7. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah).
8. Bangga terhadap hasil karya sendiri.
9. menghargai orang lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan perkembangan sosial emosional anak usia dini, merupakan salah satu aspek penting bagi keberhasilan anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, anak memerlukan stimulasi yang tepat yang tepat dan pembelajaran yang bermakna. penggunaan loose part dalam pembelajaran memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, berinteraksi, dan belajar secara mandiri, dapat dilihat dari perkembangan kreativitas anak yang meningkat, dorongan anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran mereka, peningkatan kemandirian anak.

2. Perkembangan Emosional Anak

Dalam penelitian Dwi, (2020:188) Hurlock berpendapat bahwa perilaku emosional anak meliputi

sembilan aspek yaitu rasa takut, malu, khawatir, cemas, marah, cemburu, duka cita, rasa ingin tahu, dan gembira. Interaksi sosial yang baik dengan lingkungan anak dapat mengatur emosinya dengan menunjukkan beberapa emosi positif. Tetapi jika lingkungannya tidak memberi kenyamanan kepada anak, maka anak akan menunjukkan perilaku atau emosi marah, sedih, takut, kaget, dan sebagainya.

Perilaku emosi mempengaruhi perilaku sosial anak, jika emosinya terganggu maka perilaku sosial akan muncul. Interaksi sosial yang baik dengan orang lain akan berdampak baik terhadap perilaku emosinya. Anak yang memiliki emosi yang baik dan stabil akan memiliki perilaku sosial yang kompeten. Peran orangtua sangat diperlukan dalam perkembangan anak terutama dalam perilaku sosial dan emosi, sehingga anak dapat berinteraksi dengan teman, memiliki kemandirian, kepercayaan diri yang baik, menunjukkan emosi yang wajar, dan bertanggung dalam perilakunya.

Campos dalam Hidayah (2019:245), mendefinisikan emosi sebagai perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang berada dalam suatu keadaan yang dianggap penting oleh individu tersebut. Emosi diwakilkan oleh perilaku yang

mengekspresikan kenyamanan atau ketidaknyamanan terhadap keadaan atau interaksi yang sedang bentuk rasa senang, takut, marah, dan sebagainya. Secara emosional anak usia 2-6 tahun masih bersifat egosentris. Emosi anak akan berkembang dengan sehat, apabila anak mendapat bimbingan secara tepat dengan penuh kasih sayang, dan lingkungan mendukung perkembangannya.

Perkembangan emosi pada masa kanak-kanak awal ditandai dengan munculnya emosi evaluatif yang disadari rasa bangga, malu, dan rasa bersalah, dimana kemunculan emosi ini menunjukkan bahwa anak sudah mulai memahami dan menggunakan peraturan dan norma sosial untuk menilai perilaku mereka. Anzani (2020:186) Berikut penjelasan dari tiga emosi tersebut:

1. Rasa bangga

Perasaan ini akan muncul ketika anak merasakan senang setelah sukses melakukan perilaku tertentu. Rasa bangga sering diasosiasikan dengan pencapaian suatu tujuan tertentu.

2. Malu

Perasaan ini muncul ketika anak menganggap dirinya tidak mampu memenuhi standar atau target tertentu. Anak yang sedang malu sering kali

berharap mereka bisa bersembunyi atau menghilang dari situasi tersebut. Secara fisik anak akan terlihat seolah-olah ingin menghindar dari tatapan orang lain. Dan biasanya rasa malu lebih disebabkan oleh interpretasi individu terhadap kejadian tertentu.

3. Rasa bersalah

Rasa ini akan muncul ketika anak menilai perilakunya sebagai sebuah kegagalan. Dan dalam mengekspresikan perasaan ini biasa anak terlihat seperti melakukan gerakan-gerakan tertentu seakan berusaha memperbaiki kegagalan mereka.

Emosi merupakan sebuah ungkapan perasaan yang kita rasakan pada suatu situasi tertentu. Seringkali emosi diartikan sebagai sesuatu hal yang negatif, padahal perasaan senang, bahagia, sedih pun merupakan sebuah emosi positif yang dimiliki oleh setiap manusia. Karakteristik dari emosi pada anak usia dini ditandai dengan beberapa ciri, antara lain:

- a. Anak memiliki emosi yang bersifat sementara dan mudah berubah,
- b. Apabila anak bertengkar dan saling mencaci maki, itu bersifat sementara Selanjutnya terhalang beberapa jam sudah berbaikan dan bermain seperti biasa pada keesokan harinya. Berbeda dengan

orang dewasa yang bisa memakan waktu yang cukup lama.

- c. Anak memberikan reaksi yang spontan terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau tidak senang.
- d. Anak akan lebih terbuka dan jujur dalam mengutarakan perasaannya, keadaan yang sedang dihadapinya, dan informasi yang mereka terima.
- e. Mengekspresikan perasaannya secara langsung, mengenai suka atau tidak suka; senang atau tidak senang, tanpa adanya rasa bersalah dan takut menyinggung perasaan orang lain.

Menurut penelitian Khoiruddin, M. A. (2018:652). Pada usia dini, standar tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak adalah mampu untuk berinteraksi dengan orang lain dan mulai dapat mematuhi peraturan, dapat mengendalikan emosinya, menunjukan sikap percaya diri, serta dapat menjaga diri sendiri, seperti:

- a. Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, pada usia 5-6 tahun, hubungan yang terjalin dengan teman sebaya akan lebih dalam dan dapat menghabiskan lebih banyak waktu.
- b. Dapat menunjukkan kepercayaan diri, sikap positif yang ditunjukkan oleh orang tua atau pendidikan

kepada anak-anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepercayaan pada anak usia 5-6 tahun. Memberi hadiah, pujian, pengasuhan yang demokratis, sikap ramah dan tersenyum dari orang tua, orang dewasa di sekitar kediaman atau pendidik adalah sikap positif yang sangat mempengaruhi perkembangan kepercayaan diri anak-anak.

- c. Dapat menunjukkan sikap kemandirian pada usia 5-6 tahun. Anak idealnya sudah bisa mengatur dirinya sendiri misalnya mengenakan dan melepaskan pakaiannya sendiri, cuci tangan, membersihkan diri di kamar mandi dan bahkan merapikan pakaiannya sendiri.
- d. Dapat menunjukkan emosi yang wajar seperti menangis, tertawa setiap anak mempunyai masalah di dalam rumahnya biasanya akan terbawa sampai di sekolah.
- e. Terbiasakan menunjukkan sikap kedisiplinan dan mentaati peraturan pada anak usia 5-6 tahun.
- f. Dapat bertanggung jawab terhadap apa yang telah ia lakukan.

3. Perkembangan Sosial Emosional Anak

Menurut Erik H. Erikson dalam Malik Dachlan (2019:63) sosial dalam pendekatannya psikososial atau psikohistoris ada hubungan timbal balik antara pribadi dan kebudayaan sampai orang tersebut menjadi dewasa. Secara bahasa sosial adalah sesuatu yang berkenaan dengan orang lain ataupun masyarakat, suka memperhatikan kepentingan umum, seperti bekerja sama dan suka membantu atau menolong orang lain. Sedangkan emosi, secara bahasa berarti perasaan yang meliputi perasaan senang, suka, marah, sedih, takut, gembira dan cemas. Melalui emosi, anak belajar cara mengubah perilaku agar dapat menyelesaikan diri dengan tuntutan dan ukuran sosial.

Emosi dapat dipahami sebagai perasaan batin yang kompleks, yang meliputi pikiran, keadaan mental, dan fisik seseorang. Emosi ini dapat muncul dalam berbagai bentuk atau gejala, seperti rasa takut, kecemasan, kemarahan, kesedihan, kekesalan, rasa iri, cemburu, kegembiraan, kasih sayang, dan rasa ingin tahu. Sementara istilah sosial berkaitan dengan kemampuan individu dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Menurut Howard Gardner, hubungan semacam itu disebut sebagai hubungan interpersonal. Hubungan interpersonal merupakan

bagian dari kehidupan sehari-hari manusia dalam kapasitasnya sebagai makhluk sosial. Perkembangan sosial dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk membentuk relasi yang memungkinkan mereka memenuhi kebutuhan dan keinginan, baik dengan diri sendiri maupun dengan orang lain. Khulusinniyah & Masruroh, (2019:578).

Perkembangan sosial emosional sangat penting keberadaannya pada diri seseorang karena hubungannya dengan kemampuan anak dalam menjalani interaksi dengan orang lain. Terlebih ketika berada di sekolah anak akan melakukan banyak interaksi secara langsung kepada guru dan teman-temannya, sehingga akan menstimulasi perkembangan sosial emosionalnya. Begitu juga dengan emosional anak perlu dikembangkan ke arah yang positif sehingga anak mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan lingkungan agar dapat diterima oleh lingkungan yang ada disekitar anak berada. Nurhasanah (2021:93).

Perilaku sosial emosional yang ditunjukkan oleh anak menjadi dasar bagi lingkungan sosial dalam memberikan respon dan penilaian terhadap dirinya. Emosi yang diekspresikan anak juga berperan sebagai bentuk umpan balik atas reaksi yang muncul dari

lingkungan selama proses interaksi sosial berlangsung. Melalui pengalaman tersebut, anak belajar menyesuaikan perilaku agar dapat diterima oleh lingkungan sekitarnya. Perkembangan sosial emosional menurut Maria & Amalia (2018:4) adalah proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya baik orang tua, saudara, teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran sosial emosional dilakukan dengan mendengar, mengamati dan meniru hal-hal yang dilihatnya.

Selain itu, perkembangan sosial emosional juga mencakup kemampuan anak untuk membangun rasa percaya diri, mengembangkan keterampilan sosial seperti, berbagi, berkomunikasi, dan bekerja sama. Proses ini penting dalam membentuk dasar yang kuat bagi kemampuan anak untuk membentuk hubungan dan membangun kemampuan adaptasi sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan dilingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional merupakan aspek penting yang berkaitan erat dengan kemampuan individu dalam berinteraksi dan menyesuaikan diri

dengan lingkungan. Membantu anak memahami dan mengekspresikan emosi secara tepat, serta menyesuaikan perilaku sesuai dengan sekitarnya. Dengan demikian, perkembangan sosial emosional tidak hanya berperan dalam membentuk kepribadian anak, tetapi juga menjadi dasar bagi kemampuan adaptasi sosial yang positif dalam kehidupan sehari-hari.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak

Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya sebagai berikut ini:

a. Keluarga

Keluarga adalah lingkungan pertama yang membentuk berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan sosialnya. Lingkungan dan pola kehidupan dalam keluarga menjadi tempat awal anak belajar bersosialisasi. Pendidikan karakter, pola interaksi, serta etika dalam berhubungan dengan orang lain, sebagian besar dibentuk melalui kehidupan keluarga.

b. Kematangan

Agar anak mampu berinteraksi sosial dengan baik, dibutuhkan kematangan fisik dan

mental. Ini mencakup kesiapan untuk mempertimbangkan interaksi sosial, menerima serta memberi nasihat, serta membutuhkan kematangan intelektual dan emosional. Selain itu, kematangan dalam berbahasa juga sangat penting dalam membangun hubungan sosial.

c. Status Sosial Ekonomi

Kondisi sosial ekonomi keluarga turut mempengaruhi kehidupan sosial anak. Cara anak berperilaku dalam masyarakat banyak dipengaruhi oleh nilai-nilai dan norma-norma yang ditanamkan keluarga, yang biasanya berkaitan erat dengan latar belakang sosial ekonomi.

d. Pendidikan

Pendidikan berfungsi sebagai sarana sosialisasi anak secara terarah. Melalui pendidikan, anak diperkenalkan dengan berbagai nilai dan norma sosial yang akan membentuk karakter dan perilaku sosial mereka, baik dalam kehidupan sekarang maupun di masa depan.

e. Kapasitas Mental: Emosi dan Intelegensi

Kemampuan berpikir anak sangat berpengaruh dalam berbagai aspek seperti belajar, memecahkan masalah, dan keterampilan berbahasa. Perkembangan emosional yang sehat

mendukung pertumbuhan sosial anak. Anak dengan kecerdasan intelektual tinggi cenderung memiliki kemampuan bahasa yang lebih baik. Karena itu, keseimbangan antara perkembangan intelektual, emosional, dan bahasa menjadi sangat penting untuk mendukung perkembangan sosial mereka. Saefullah (2016:351).

5. Bentuk-Bentuk Tingkah Laku Sosial Emosional Anak

Dalam perkembangan menuju kematangan sosial, anak mewujudkan dalam bentuk interaksi sosial, Abdullah (2016:350), diantaranya sebagai berikut:

1. Pembangkang

Bentuk tingkah laku melawan, tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua, serta lingkungan yang tidak sesuai dengan keinginan anak.

2. Agresi

Perilaku menyerang baik secara fisik ataupun kata-kata. Agresi merupakan bentuk reaksi terhadap rasa frustrasi atau rasa kecewa karena tidak terpenuhinya kebutuhan dan keinginannya. Biasanya bentuk ini diwujudkan dengan

menyerang, seperti mencubit, menggigit, dan menendang.

3. Berselisih (bertengkar)

Sikap ini terjadi jika anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap atau perilaku anak lain.

4. Menggoda

Menggoda merupakan bentuk lain dari sikap agresif, menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan) yang menimbulkan marah pada orang yang digodanya.

5. Persaingan

Keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain. Sikap ini mulai terlihat pada usia 4 tahun.

6. Kerja sama

7. Tingkah laku berkuasa

Tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap. Wujud sikap ini adalah memaksa, meminta, menyuruh, mengancam, dan sebagainya.

8. Mementingkan diri sendiri

Sikap egosentris dalam memenuhi *interest* atau keinginannya

9. Simpati

Sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain yang mendekati atau bekerja sama dengan dirinya.

D. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu lembaga pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yang meliputi kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik dan motorik. Dengan kegiatan yang bervariasi dan sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan, maka anak akan berkembang potensinya dengan baik dan seimbang Masdudi, M.(2016:5).

Pengertian pendidikan anak usia dini sebagaimana yang tertulis dalam undang-undang sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang

dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan adalah usaha sadar dan telah dirancang untuk menciptakan berbagai lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dan mengembangkan berbagai bakat atau potensi dalam dirinya untuk memiliki berbagai kekuatan, baik spritual, keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan, diperlukan oleh dirinya sendiri dan masyarakat. Pendidikan yang mencakup berbagai pengajaran atau pembelajaran tentang keterampilan tertentu, serta sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam, yaitu dengan memberikan pengetahuan, pertimbangan, dan kebijaksanaan Rofiah & Fatonah (2021: 23).

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada penetapan dasar yang mengarah pada pertumbuhan dan perkembangan fisik yang meliputi koordinasi motorik halus dan kasar, kognitif yang meliputi pemecahan masalah, kreativitas, dan daya pikir. Aspek sosial emosional anak meliputi sikap dan etika. Untuk itu mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak yang sesuai dengan

tahapan perkembangan usianya. Beberapa fungsi pendidikan bagi anak usia dini yang perlu diperhatikan, dan dapat dijelaskan sebagai berikut Surnaya (2016:569)

1. Mengenalkan anak usia dini dengan dunia sekitar
2. Mengembangkan tentang sosialisasi anak
3. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin bagi anak usia dini
4. Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya
5. Memberikan stimulasi pada anak.

Selain itu adapun karakteristik anak usia dini menurut Tatminingsih, Lulu, dan Cintasih (2019:112), anak usia dini secara umum memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Memiliki keunikan masing-masing

Anak usia dini bersifat unik berarti setiap anak memiliki keunikan atau kekhasan sendiri dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan yang dibawa masing-masing anak ini sesuai dengan bawaan lahir, minat, kemampuan, serta bagaimana latar belakang budaya kehidupan.

2. Berada dalam masa potensial

Usia dini adalah rentang usia yang paling potensial atau paling baik bagi anak untuk belajar dan berkembang, yang di mana optimal atau tidaknya

perkembangan yang dicapai pada masa ini akan berpengaruh secara krusial pada tahap usia perkembangan berikutnya.

3. Relatif spontan

Pada masa usia dini, anak bersikap dan berperilaku apa adanya dan tidak berpura-pura. Mereka juga dapat secara ekspresif mengutarakan pikiran dan perasaan tanpa memikirkan dan mempedulikan bagaimana respon orang-orang di sekitarnya.

4. Cenderung ceroboh dan kurang perhatian

Anak usia dini cenderung ceroboh dan kurang perhitungan. Mereka akan melakukan hal apapun yang mereka inginkan tanpa mempertimbangkan bahaya

5. Aktif dan energik

Anak usia dini sangat aktif bergerak, bersemangat, dan sangat energik dalam kesehariannya. Mereka tidak bisa diam kecuali hanya saat mereka sedang tertidur.

6. Egosentris

Anak usia dini memandang segala sesuatu dengan sudut pandang diri sendiri dan sesuai apa yang ia pahami secara subjektif. Anak juga melakukan segala sesuatu hanya untuk kepentingan dan kesenangannya sendiri.

7. Memiliki rasa ingin tahu yang besar dan gemar mengeksplorasi

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar. Hal inilah yang menyebabkan anak usia dini selalu mengajukan pertanyaan secara acak, meski berulang-ulang, tanpa pernah merasa bosan. Anak memandang dunia dan apa yang ada di sekelilingnya merupakan hal yang menarik dan menakjubkan, sehingga anak selalu meletakkan perhatian pada apa yang membuatnya merasa tertarik. Rasa ingin tahu ini juga menuntun anak usia dini untuk mengeksplorasi lingkungannya.

8. Memiliki daya imajinasi yang tinggi

Anak usia dini memiliki daya imajinasi yang tinggi. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan kognitif pra-operasionalnya, di mana pada usia ini anak mengenali dunianya melalui gambar, warna, dan simbol, serta cara berpikir anak pada masa ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini pula yang membuat anak cenderung senang bermain pura-pura atau yang disebut dengan pretend play.

E. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang diajukan oleh peneliti mengenai “pengaruh pembelajaran media *loose parts* terhadap

peningkatan perkembangan sosial anak usia dini.” Berikut uraian dari penelitian yang relevan:

1. Nurjanah (2020), dengan judul “Pembelajaran STEM berbasis *Loose parts* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran melalui STEM berbasis *loose parts* yang dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Aisyiyah Sumber III Surakarta Tahun 2019. Subjek penelitian ini berjumlah 20 anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara selama penelitian dengan langkah-langkah reduksi data, display data dan verifikasi data. Analisis data kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari pra-intervensi, siklus pertama dan siklus kedua. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya

peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran STEM berbasis *loose parts*, dapat dibuktikan ketuntasan kreativitas pra-intervensi sebesar 20%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 55% dan siklus II sebesar 90%.

Persamaan dari penelitian Nurjanah dan peneliti, terletak pada media yang digunakan yaitu media *loose parts*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian, subjek, objek, dan waktu penelitian. Nurjanah melakukan penelitian di kelompok B TK Aisyiyah Sumber III Surakarta Tahun 2019. Subjek penelitian berjumlah 20 anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Febriyanti, Febriyanti, Rahmah Novianti, dan Syarwani Ahmad (2023). "Pengaruh Media *Loose Part* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B Di PAUD Taam An Nuur Palembang Tahun 2023." Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana kemampuan motorik halus dapat dikembangkan pada anak melalui penggunaan media *loose parts*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, yaitu suatu strategi untuk mengetahui apakah suatu variabel memiliki pengaruh terhadap variabel lain atau terdapat hubungan sebab akibat antara dua variabel. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Taam An Nuur dengan

tujuan mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penelitian ini dapat dibuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di PAUD Taam An Nuur. Hal ini dapat dilihat dari kondisi awal pada hasil pretest yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 54,539. Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 88,778. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest, yaitu $88,778 \geq 54,539$. Selanjutnya, hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai Sig. (1-tailed) = $0,000 < \alpha = 0,05$, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di PAUD Taam An Nuur.

Persamaan penelitian dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan *loose part* sebagai media pembelajaran yang bersifat bebas dan berpusat pada anak. Sedangkan Perbedaannya terletak pada

lokasi penelitian, subjek, dan aspek perkembangannya.

3. Penelitian oleh Umi Suciati (2023). Membahas penelitian yang berjudul “Menumbuhkan Aspek Sosial Emosional Melalui Pembelajaran *Loose Part* Berbasis Proyek.” Implementasi pembelajaran *loose part* berbasis proyek untuk menumbuhkan aspek sosial emosional kelas B di TK Negeri Pembina Kota Pekalongan bertujuan untuk mengetahui pembelajaran *loose part* berbasis proyek untuk menumbuhkan aspek sosial emosional serta untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pembelajaran *loose part* berbasis proyek untuk mengembangkan aspek sosial emosional. Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran *loose part* berbasis proyek untuk menumbuhkan aspek sosial emosional kelas B di TK Negeri Pembina Kota Pekalongan memuat tahap perencanaan, pembelajaran, dan evaluasi. Adapun faktor pendukung berupa pendidik yang kompeten dan keluarga, serta faktor penghambat berupa keadaan emosional anak. Persamaan dengan penelitian ini adalah pada penggunaan media *loose parts* dan aspek sosial

emosional anak. Serta perbedaannya terletak pada lokasi, jenis penelitian yang digunakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif.

4. Dalam penelitian Eny Widyastutik dan Dian Tias Aorta (2025). Membahas tentang "Pengaruh Media *Loose Part* Terhadap Kreativitas Anak Dan Interaksi Sosial Anak Di Ba Aisyiyah Ketoro II (2025)." Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Loose Part* dalam mengembangkan kreativitas dan interaksi sosial di BA Aisyiyah Ketoro II. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Intact-Group Comparison*. Sampel dalam penelitian ini diambil secara acak menggunakan teknik random sampling, yaitu pemilihan sampel dari populasi secara acak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, daftar pertanyaan, serta lembar penilaian hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelompok A menggunakan media *Loose Part* lebih baik dibandingkan kelompok B. Kelompok yang menggunakan media *Loose Part* menjadikan siswa lebih kreatif dan antusias dalam kegiatan belajar serta

melatih siswa untuk bekerjasama dengan temannya sehingga, kreativitas dan interaksi sosialnya meningkat. Sedangkan kelompok yang tidak menggunakan media *Loose Part* dalam kegiatan belajarnya lebih monoton dan cenderung pasif.

Persamaan dalam penelitian ini terdapat pada media *loose parts*, dan menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada variabel terikat jumlah sampel yang digunakan, tempat penelitian, dan penelitian terdahulu meneliti kreativitas dan interaksi sosial emosional anak, sedangkan peneliti membahas peningkatan perkembangan sosial emosional anak.

5. Penelitian Sumarseh dan Delfi Eliza (2022), yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbahan *Loose Part* In Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini” Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya kemandirian anak dalam mengembangkan kemampuan sesuai yang diinginkan. Keadaan ini terlihat pada saat anak menyampaikan kalimat “tidak bisa bunda” atau “bagaimana bunda” untuk menyelesaikan kegiatan main yang dapat menghasilkan sebuah hasil karya bebas. Adapun tujuan dari penelitian ini tentang pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbahan *loose part*

untuk membangun merdeka belajar anak usia dini dengan jumlah subjek penelitian 12 anak yaitu 5 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini adalah bagian dari penelitian deskriptif kualitatif. Adapun langkah-langkah dari pembelajaran diawali dari perencanaan pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan sumber data penelitian yaitu bersumber dari kegiatan anak saat bermain lompat dan hasil karya anak secara langsung yang merupakan informan utama. Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbahan loose part dapat membangun merdeka belajar anak usia dini dengan kebebasan bermain. Strategi yang dilakukan oleh guru seperti penataan lingkungan yang berbeda, penggunaan bermacam bahan *loose part*, pertanyaan-pertanyaan terbuka yang diajukan baik dari guru maupun anak didik, kebebasan memilih kegiatan main dan memilih bahan yang diinginkan pada saat proses dan hasil karya yang telah diamati guru diharapkan dapat membangun kemerdekaan belajar bagi anak usia dini secara optimal.

Persamaan dalam penelitian ini terdapat pada pembelajaran media *loose parts* dan subjek penelitian anak kelompok B. Perbedaannya terletak pada tempat penelitian, jenis penelitian yang digunakan kualitatif

deskriptif sedangkan peneliti menggunakan kuantitatif. serta variabel terikat yang dibahas dalam penelitian ini ialah untuk membangun merdeka belajar anak usia dini

6. Dalam artikel Leoni, R., Handayani, T., & Putri, Y. (2022), yang berjudul “Pengaruh Media *Loose parts* Terhadap Kemampuan Pra Menulis anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Kecamatan Tebing Tinggi.” Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Pra menulis Anak Usia Dini pada kelompok B di Kecamatan Tebing Tinggi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media *loose part* berpengaruh terhadap kemampuan menulis anak kelompok B di Tebing Tinggi. Subjek penelitian ini adalah 20 anak yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif melalui metode eksperimen, dan menggunakan desain eksperimen semu dan desain kelompok kontrol pre-test dan post-test. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan wawancara. Teknik analisis data dalam bentuk statistik non parametrik uji tingkat *Kolmogrov Smirnov* dengan data hasil penelitian pretest dan posttest. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata

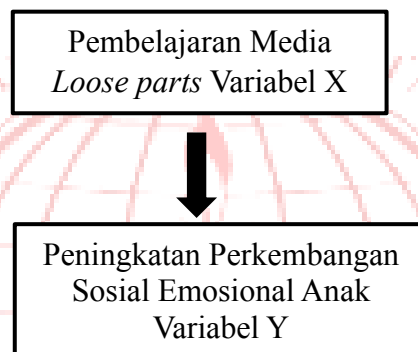
kemampuan menulis anak kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 42,5 dan 40,7, sedangkan nilai post-test anak kelas eksperimen dan kelas kontrol rata-rata 82 dan 72,3. nilai adalah 0,000, dan kurang dari 0,05 menunjukkan efek.tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah penggunaan media *loose parts* berpengaruh terhadap kemampuan menulis anak kelompok b, dalam penelitian ini subjek penelitian berjumlah 20 anak yang dibagi menjadi dua kelompok. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh media *loose parts* terhadap kemampuan pra menulis anak kelompok b tebing tinggi diperoleh sig (2-tailed) =0,000 dan nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis anak kelompok B di tebing tinggi.

Persamaan dalam penelitian ini terdapat pada media *loose parts*, subjek penelitian anak kelompok B dan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Perbedaannya pada jumlah sampel yang digunakan, tempat penelitian, desain penelitian, serta variabel terikat dan fokus penelitian. Leonia meneliti

kemampuan pra-menulis anak, sedangkan peneliti meneliti perkembangan sosial emosional anak.

F. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar: 2.2 Kerangka Berpikir

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1
pretetest		
Based on Mean	.267	
Based on Median	.332	
Based on Median and with adjusted df	.332	
Based on trimmed mean	.278	

Loose parts merupakan benda yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, botol plastik, kardus bekas, logam, kain dan lain-lain. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh guru dan orang tua di rumah tanpa mengeluarkan biaya. Adapun *loose parts* adalah bahan yang mudah untuk dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose parts* juga akan menciptakan kemungkinan kreasi yang baru tanpa batas dalam aktivitas pretesposttest

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F
Between Groups	307.200	1	307.200	10.23
Within Groups	840.800	28	30.029	
Total	1148.000	29		

pembelajaran dan mengundang kreativitas anak. Hadiyanti et. al (2021:239)

Pengaruh Pembelajaran dengan Media *Loose Part* dengan pembelajaran melalui media loose part memberikan pengalaman bermain yang bermakna dan mendorong anak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan ide-ide kreatif. Anak-anak juga akan lebih aktif berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga kemampuan sosial mereka seperti berbicara, berbagi, dan bekerjasama akan meningkat.

Perkembangan sosial emosional anak usia dini merupakan aspek penting yang perlu distimulasi sejak dini karena berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam berinteraksi, bekerja sama, mengendalikan emosi, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. Namun, dalam praktik pembelajaran di PAUD, masih ditemukan kegiatan belajar yang bersifat monoton dan berpusat pada guru, sehingga kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan mengekspresikan emosi secara optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak adalah melalui penggunaan media loose parts dalam pembelajaran. Media loose parts merupakan bahan-bahan lepas yang dapat dimanipulasi, disusun, dan digunakan

secara bebas oleh anak sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya. Penggunaan media ini mendorong anak untuk aktif, berinteraksi dengan teman sebaya, berbagi alat bermain, bekerja sama, serta menyelesaikan masalah bersama.

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, anak memiliki kesempatan untuk belajar mengendalikan emosi, menghargai pendapat orang lain, menunjukkan tanggung jawab, dan membangun kepercayaan diri. Interaksi sosial yang terjadi selama proses bermain dan belajar secara langsung dapat menstimulasi peningkatan kemampuan sosial emosional anak. Pembelajaran melalui media *loose part* berpotensi mengembangkan aspek kognitif (seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan logika) dan aspek sosial (seperti kerjasama dan komunikasi) secara bersamaan karena anak belajar dalam konteks sosial yang aktif dan interaktif.

Dengan demikian, kerangka berpikir dalam penelitian ini menggambarkan penerapan pembelajaran media *loose parts* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna. Melalui kegiatan bermain yang terarah, perkembangan sosial emosional anak dapat meningkat.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan hipotesis penelitian, yaitu ada pengaruh media *Loose parts* terhadap perkembangan sosial anak di TK Aisyiyah Kabupaten Kaur. Kriteria pengujian hipotesisnya, sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a): Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media loose part terhadap perkembangan sosial anak usia dini.
2. Hipotesis Nol (H_0): Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media loose part terhadap perkembangan sosial anak usia dini.