

PENGGUNAAN *LOOSE PARTS* DALAM  
MENINGKATKAN KECERDASAN NATURALIS ANAK  
USIA DINI DI RAUDHATUL ATHFAL AL-MUHAJIRIN  
KABUPATEN TANGERANG



PENELITI

Ketua :

Uyu Mu'awwanah, M. Pd.  
NIP. 197906132006042002

Anggota :

Eva Yulianingsih  
NIM 211260011

Rani Puspita Sari  
NIM 211260003

PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UIN SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN

2022



## IDENTITAS LEMBAR PENGESAHAN

### LAPORAN PENELITIAN

Judul Penelitian : Penggunaan *Loose Parts* dalam  
Meningkatkan Kecerdasan Naturalis  
Anak Usia Dini di RA Al-Muhajirin  
Kabupaten Tangerang

Ketua Peneliti : Uyu Mu'awwanah, M. Pd.  
NIP. : 197906132006042002

Pangkat/Golongan : Penata Tk. I (III/d)

Jabatan : Lektor

Biaya : Rp. 10.000.000,00

Serang, November 2022

Mengetahui:

Dekan FTK,

Ketua Peneliti,

Dr. Nana Jumhana, M. Ag.

NIP. 197110291999031002

Uyu Mu'awwanah, M. Pd.

NIP. 197906132006042002



## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui bagaimana guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan *loose parts* pada anak usia 4-5 dan 5-6 tahun di RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang, dan mengetahui apakah ada peningkatan dalam kemampuan berfikir kreatif dan naturalis setelah digunakannya media pembelajaran berbasis *loose parts* di RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang. Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang, pada tahun ajaran 2022-2023. Penelitian ini menggunakan jenis penlitian kualitatif. Di mana hasil penelitian ini berupa deskripsi. Tekhnik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil dari peneltian ini melihat guru RA Al-Muhajirin sudah menggunakan media pembelajaran berupa *Loase Part* dalam setiap kegiatan. peneliti mampu membuktikan bahwa kemampuan untuk mengenali, membedakan, mengungkapkkan dan membuat kategori terhadap apa yang dijumpai di alam maupun lingkungan dapat ditingkatkan menggunakan media pembelajaran *loose parts* yang digunakan oleh guru RA Al-Muhajirin. Hal tersebut dikarenakan seluruh subjek mampu mencapai/melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti bersama guru.

**Kata kunci:** *Loose Parts*, Kecerdasan Naturalis, Anak Usia Dini.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur dipanjatkan, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan program penelitian dan pembuatan laporan dengan judul “Penggunaan Loose Parts dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini di RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang”. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan penelitian tepat pada waktunya.

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022, tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan dan mengembangkan keilmuan dosen di Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, dalam rangka melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Ungkapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan penelitian ini dan yang bekerja sama dalam melakukan penelitian ini. Kepada semua pihak kami ucapkan ribuan terima kasih banyak karena telah mambantu menyelesaikan penelitian ini.

Atas terselesaikannya pembuatan laporan ini, kami mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Wawan Wahyudin, M.Pd Selaku Rektor UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten;

2. Dr. Nana Jumhana, M. Ag. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah menyetujui proposal penelitian tersebut.
3. Ketua Jurusan PIAUD UIN “SMH Banten” yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti program penelitian kelompok fakultas.
4. Kepala Sekolah RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang, yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.
5. Dewan guru RA Al- Muhajirin Kabupaten Tangerang, atas peran serta dan kontribusinya dalam penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan ini masih terdapat beberapa kelemahan dan kesalahan serta masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca demi perbaikan pada masa-masa berikutnya.

Demikian, semoga penelitian ini bermanfaat bagi peningkatan kemampuan Guru dan siswa dalam berinovasi dengan penggunaan *Loose Part* sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini di Kabupaten Tangerang, khususnya dan umumnya Propinsi Banten.

Serang, 1 November 2022

Peneliti,



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
ABSTRAK .....	iii
KATA PENGANTA .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian .....	7
C. Pembatasan Fokus Penelitian .....	8
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Pendidikan Anak Usia Dini .....	13
1) Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini .....	13
2) Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini .....	16
3) Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini .....	18
4) Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini.....	20
B. Kecerdasan Naturalis .....	22
1) Pengertian Kecerdasan .....	22
2) Konsep Kecerdasan Naturalis .....	27
3) Penelusuran Kecerdasan Naturalis .....	31
4) Komponen Kecerdasan Naturalis .....	32
5) Sistem Neurologis Kecerdasan Naturalis .....	33

6) Karakteristik Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini .....	33
7) Cara Mengembangkan Kecerdasan Naturalis pada Anak Usia Dini .....	37
C. Media Pembelajaran .....	43
1) Pengertian Media Pembelajaran .....	43
2) Manfaat Media Pembelajaran .....	47
3) Klasifikasi Media Pembelajaran .....	50
D. Media Loose Parts .....	52
1) Sejarah Loose Parts .....	52
2) Pengertian Loose Parts .....	54
3) Karakteristik <i>Loose Parts</i> .....	58
4) Komponen <i>Loose Parts</i> .....	60
5) Pentingnya <i>Loose Parts</i> .....	61
6) Tujuan Pembelajaran menggunakan Loose Parts .....	63
7) Manfaat penggunaan Loose Parts .....	64
8) Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Loose Parts .....	66
9) Beberapa Contoh Penggunaan Loose Pars Menggunakan Barang-Barang Yang Berada di Sekitarnya .....	66

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

A. Desain Penelitian .....	71
B. Metode dan Prosedur Penelitian .....	73
C. Jenis Data .....	74

D. Informan .....	75
E. Teknik Pengumpulan Data .....	75
F. Validitas Data .....	78
G. Teknik Analisis Data .....	78
H. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	80

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum .....	81
B. Analisis Tahap Pelaksanaan .....	83
C. Temuan Penelitian .....	84
D. Pembahasan Temuan Penelitian .....	92

#### **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	101
B. Saran .....	102

DAFTAR PUSTAKA .....	105
----------------------	-----

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya. Menurut Sisdiknas (2003) “anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 - 6 tahun”. Menurut NAEYC (*National Association Education for Young Child*) anak usia dini adalah “anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun”. Anak usia dini terbagi menjadi 4 (empat) tahapan yaitu masa bayi dari usia lahir sampai 12 bulan, masa kanak-kanak/batita dari usia 1 sampai 3 tahun, masa prasekolah dari usia 3 - 5 tahun dan masa sekolah dasar dari usia 6 - 8 tahun.

Wijaya (2011:1.6) berpendapat bahwa anak usia dini adalah “kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan”. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan serta kecerdasan yang berbeda-beda. Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki oleh manusia. Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai

permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. Kecerdasan sudah dimiliki sejak manusia lahir dan terus menerus dapat dikembangkan hingga dewasa.

Pemberian stimulasi sedini mungkin sangat baik dalam mengembangkan seluruh aspek kecerdasan anak. Salah satu kecerdasan yang perlu untuk dikembangkan adalah kecerdasan naturalis. Menurut Armstrong (2002:4) bahwa kecerdasan naturalis, yaitu kecerdasan yang distimulasi untuk mencintai keindahan alam melalui berbagai pengenalan flora dan fauna yang ada dilingkungan sekitar dan juga mengamati kejadian alam dan memiliki rasa peduli atau peka terhadap lingkungan sekitar. Kepedulian dan rasa cinta anak terhadap lingkungan harus di pupuk sedini mungkin, yaitu sejak anak mulai mengenal lingkungannya. Rasa cinta terhadap tumbuhan, hewan, dan unsur-unsur lain yang terdapat di alam ini perlu di stimulasi gar anak mampu memperlakukan alam dengan lebih baik sepanjang hidupnya.

Kecerdasan naturalis merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat. Ia memiliki pandangan yang pluralistik mengenai pemikiran. Menurutny, pandangan tentang kecerdasan harus mengakui bahwa setiap orang mempunyai kekuatan pemahaman berbeda dan berdiri sendiri, menerima bahwa orang mempunyai kekuatan berbeda dan gaya pemahaman yang kontras. Titik tekan teori kecerdasan jamak adalah pada kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan untuk

menciptakan suatu produk atau karya, menurut Gardner (dalam Sujiono, 2013: 176).

Proses perangsangan atau stimulasi mutlak diperlukan agar anak dapat mencapai tahapan perkembangannya secara optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan interaksi dengan orang dewasa terutama guru untuk memberikan program stimulasi sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Tentu saja dibutuhkan orang dewasa atau seorang guru yang mengetahui, memahami dan dapat menciptakan desain pembelajaran yang bermakna bagi anak.

Guru dituntut agar dapat berinovasi dalam pengajarannya melalui media pembelajaran yang ditampilkan, selain dapat menarik perhatian siswa dapat juga membuat siswa betah didalam kelas serta meningkatkan kualitas belajar siswa. Jika guru menggunakan media pembelajaran maka terjadilah proses penyaluran pesan atau informasi. Oleh karena itu media pembelajaran dikatakan sebagai alat komunikasi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa sehingga dapat proses belajar terjadi. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita, artinya bahwa

anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyarat perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilannya.

Kegiatan pembelajaran di RA usia 5 – 6 tahun bahwa kecerdasan naturalis pada anak usia dini masih sangat rendah dan mengalami kesulitan teramati ketika anak kurang mencintai lingkungannya dengan masih membuang sampah sembarangan, memetik tanaman yang ada di sekolah, kurang memanfaatkan barang yang sudah tidak terpakai untuk dijadikan alat untuk bermain, kurang mencintai flora dan fauna yang ada disekitarnya serta gejala-gejala alam disekitarnya. Guru kurang memaksimalkan lingkungan sebagai sumber belajar sehingga kegiatan pembelajaran lebih terfokus pada majalah dan alat permainan edukatif hasil pabrik. Penggunaan loose parts untuk pembelajaran kecerdasan naturalis.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka, guru harus kreatif dalam merancang media pembelajaran dengan baik dan



menarik. Yaitu, memperbanyak bahan alat peraga sesuai dengan lingkungan alam sekolah, media pembelajaran yang disiapkan guru harus sesuai dengan tujuan materi pembelajaran, dan penyusunan materi harus disesuaikan dengan tujuan teknis pembelajaran yang mengarah kepada lingkungan sekolah itu sendiri. Sehingga dapat menciptakan konsentrasi dan minat anak dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru kelas.

Peran media pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kecerdasan naturalis anak adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *LooseParts*. *Loose Parts* yaitu segala sesuatu atau benda yang berasal dari alam atau sintesis atau limbah yang dapat dipindahkan, dibawa, dikombinasikan, didesain ulang, dapat terpisah, dapat disatukan kembali, barang atau benda ini dapat digunakan tersendiri atau dengan menggabungkan dengan benda lain.

Riset ini dilakukan di RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang, salah satu RA di Kabupaten Tangerang, RA Al-Muhajirin terdiri dari 4 kelas yang terdiri dari kelompok Play

Group, kelompok A, serta kelompok B. Fokus penelitian ini diarahkan kepada dewan guru dan anak-anak kelompok B.

Berdasarkan observasi awal di RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang, penggunaan *loose part* belum berkembang dengan baik. Ketika pembelajaran terfokus pada lembar kerja yang tersedia dan ada di sekolah, begitu juga dengan media pembelajaran para guru di RA Al-Muhajirin masih menggunakan media berasal dari pabrik yang sudah jadi seperti balok, fuzzle, lego, belum tersedia media yang berasal dari alam atau barang-barang bekas yang bisa dimanfaatkan oleh anak-anak untuk kreatifitas pembelajaran,

Mengamati permasalahan tersebut maka peneliti dan guru sepakat untuk mengembangkan kemampuan pembelajaran anak dengan pemanfaatan barang bekas yang masih bisa dikreatifkan untuk media pembelajaran yang inovatif dan ramah lingkungan. Guru dan peneliti akan mencoba menambah wawasan kreativitas yang baru untuk anak-anak karena hakikatnya bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar dipilih supaya pembelajaran yang tersedia lebih menarik dan melibatkan peran aktif kepada anak tanpa adanya paksaan dan tekanan. *Loose part* dipilih sebagai media bermain untuk anak usia dini, yang terjangkau, dan ramah lingkungan.

Media pembelajaran berfaedah untuk memudahkan anak untuk belajar menyadari pembelajaran yang sulit atau menyederhanakan sesuatu yang begitu kompleks. Hamalik di dalam Syari'ati berpendapat bahwa media di dalam proses

pembelajaran sanggup memperjelas penyajian pesan yang diinginkan disampaikan dan kurangi verbalitas kala pembelajaran, memperdalam pemahaman anak terhadap materi pelajaran di sekolah, memperagakan sesuatu yang abstrak ke sesuatu yang lebih kongkret, menanggulangi keterbatasan ruang, waktu, dan ingatan, mendorong anak untuk berperan aktif didalam proses belajar, mengenali pembawaan unik tiap-tiap anak yang berbeda-beda di dalam proses belajar mengajar, beri tambahan kesempatan kepada anak untuk mengulang lagi pelajaran yang diberikan, dan juga memperlancar kesibukan studi mengajar dan mempermudah tugas mengajar guru.<sup>1</sup> Bersama memakai media akan lebih memudahkan guru di dalam menerangkan materi pembelajaran di kelas. Untuk mengerti seberapa besar peningkatan yang berlangsung, maka penelitian ini mengangkat judul “Penggunaan *Loose Parts* dalam meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia dini di Raudatul Atfal Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang”

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Bersumber pada latar belakang di awal, supaya penelitian ini terfokus serta tidak melaksanakan ekspansi hingga diterapkanlah pembatasan yang hendak diteliti. Riset ini hendak mengulas penggunaan barang bekas dan barang-

---

<sup>1</sup> Syari'ati Masyithoh, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Balok Huruf pada Kelompok B TK Negeri Pembina Bantul”, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 05 Edisi 2, 2016, h. 801&802.

barang yang ada di sekitar sekolah yang ramah lingkungan dapat digunakan untuk media pembelajaran anak yang sangat terjangkau. Pendekatan riset yang digunakan yakni deskriptif kualitatif, pendekatan ini digunakan sebab buat menciptakan deskripsi cerminan secara mendetail serta lengkap tentang penggunaan *Loose Part* sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.

Hasil riset berbentuk deskripsi uraian dengan memakai perkata yang dielaborasikan dengan pemakaian bahasa yang cocok serta tersistematis bersumber pada fakta-fakta yang terdapat dalam riset ini. Penelitian ini dilakukan di RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang. Alasan pemilihan RA Al-Muhajirin ini sebab memiliki keberagaman partisipan didik serta terletak di wilayah Kabupaten Tangerang yang sudah menggunakan *Loose Part* akan tetapi belum familiar untuk guru dan siswa. Dengan nama *Loose Part*. Penelitian ini dilaksanakan sepanjang 4 bulan terhitung semenjak bulan Juni hingga dengan bulan September 2022.

### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Penelitian ini diterapkan pada RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini difokuskan sebagai upaya dalam meningkatkan perkembangan kemampuan dan pemanfaatan barang bekas sebagai bentuk kreatifitas dan inovasi pada pembelajaran anak usia dini.

Peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi dan studi dokumentasi untuk mengumpulkan data yang

diperlukan sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini Untuk melakukan analisis terhadap data penelitian, peneliti menggunakan *interactive model* dari Miles dan Huberman dengan langkah-langkah analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Sedangkan untuk menguji keabsahan data peneliti menggunakan teknik *credibility* (derajat kepercayaan) yakni, triangulasi *member check*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai“ Penggunaan *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Di Raudhatul Atfal Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang”.

The Global Creativity Indeks tahun 2015, ditunjukkan bahwa dari 139 negara di dunia, Indonesia berada pada posisi ke 115 dalam tingkat kreativitas. Diduga pendidikan selama ini tidak cukup memberikan ruang untuk siswa menjadi kreatif.

Dibeberapa daerah-daerah kecil seperti desa-desa di gunung sindur, pendidikan masih belum dapat menemukan metode dan alat yang tepat mengembangkan kreativitas anak. Terlebih lagi si anak memiliki orang tua yang minim pengetahuan. Sehingga perkembangan anak hanya terfokus pada bagaimana anak dapat membaca, menulis dan menghitung. Padahal bukan itu esensi utama dari pendidikan anak usia dini. Belum lagi adanya ketentuan membaca, menulis dan menghitung menjadi syarat utama untuk

memasuki jenjang sekolah dasar, sehingga keterampilan sebagai hal yang tidak begitu penting.

Pengembangan kreativitas sebenarnya dapat meningkatkan prestasi akademik. Jadi ketika kreativitas dikembangkan, maka prestasi akademik juga dapat meningkat. Namun yang saat ini terjadi adalah orang tua dan sekolah hanya mengedepankan peningkatan prestasi akademik dan mengesampingkan pengembangan kreativitas. Padahal kreativitas mencakup hal yang lebih luas dari itu. Kreatif dalam membuat karya, kreatif dalam memecahkan masalah, kreatif dalam membuat keputusan dan lain sebagainya. Untuk mengembangkan berbagai cakupan kreativitas, dibutuhkan media dan strategi yang berbeda diluar menggambar serta mewarnai.

Lingkungan bermain anak sebenarnya kaya dengan berbagai material-material yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, terlebih lagi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Baik material alam maupun material buatan. Namun, banyak lembaga pendidikan yang tidak menyadari hal tersebut. Sehingga anak hanya diajarkan bagaimana menghasilkan karya sesuai dengan apa yang sudah dibuat oleh gurunya. Padahal anak dapat menghasilkan berbagai karya sendiri yang merupakan bentuk visualisasi dari imajinasi yang dimiliki dengan berbagai material atau media yang ada dilingkungan sekelilingnya, salah satunya dengan menerapkan penggunaan *loose part*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana penggunaan *loose parts* pada anak usia 5 – 6 tahun dalam meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak Usia Dini di RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang.
2. Bagaimana Manfaat dari penggunaan *loose parts* pada anak usia dini 5 – 6 tahun dalam meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak Usia Dini di RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan penggunaan *loose parts* pada anak usia 5 – 6 tahun di RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang.
2. Untuk mengetahui manfaat Penggunaan *loose parts* pada anak usia 5 – 6 tahun di RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan Tujuan dan latar belakang di atas maka penelitian ini bermanfaat

1. Untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan *loose parts* pada anak usia dini di RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang.

2. Untuk dapat memberikan masukan kepada guru paud tentang pemanfaatan *loose parts* anak usia dini di RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pendidikan Anak Usia Dini

##### 1) Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Lengeveld dalam Suriansyah (2011:21) pendidikan adalah “usaha mempengaruhi, melindungi serta memberikan bantuan yang tertuju kepada kedewasaan anak didiknya atau dengan kata lain membantu anak didik agar cukup mampu dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain”.

Pengertian Pendidikan menurut “Dictionary of Education” dalam Syafril & Zen (2017:16) mengemukakan bahwa: Pendidikan ialah proses di mana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk-bentuk tingkahlaku lainnya didalam masyarakat dimana ia hidup, proses sosial dimana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah), sehingga dia dapat memperoleh atau

mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimum.

Menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children) "Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (family child care home), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD". Sedangkan menurut Trianto (2015:14) menjelaskan bahwa: "*Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (golden age) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya*".

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa keemasan (*golden age*) yaitu pada rentang usia 0-8 tahun yang membutuhkan stimulasi untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pembinaan yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak dengan tujuan dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebagaimana menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: "*Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada*

*anak sejak lahir sampai dengan usia 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”.*

Selanjutnya Susanto (2016:23) menjelaskan bahwa *“Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya”.*

Sedangkan, Mursid (2015:16) menjelaskan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pemberian upaya untuk menstimulus, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio- emosional (sikap, perilaku, serta agama), bahasa dan komunikasi. Dengan keunikan dan pertumbuhan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), maka selalu disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) adalah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak

sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan, upaya menstimulus, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak, agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

## **2) Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Tujuan pendidikan anak usia dini, secara umum, menurut Sujiono (2013:48) adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus, kegiatan pendidikan bertujuan agar:

- a) Anak mampu melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan dan mencintai sesama.
- b) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus dan gerakan kasar, serta mampu menerima rangsangan sensorik (panca indera).
- c) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
- d) Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- e) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keagamaan

sosial dan budaya, serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri.

- f) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, irama, berbagai bunyi, bertepuk tangan, serta menghargai hasil karya yang kreatif.

Senada dengan tujuan di atas Suyadi & Maulidya (2013:17) juga berpendapat bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan yaitu baik koordinasi motorik (kasar dan halus), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (multiple intelligences) maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap- tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk

menfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh dalam mengembangkan berbagai potensi anak secara optimal dan menyeluruh dalam mengembangkan berbagai potensi anak lingkungannya.

### **3) Fungsi Pembelajaran Anak Usia Dini**

PAUD memiliki fungsi yang sangat penting, seperti membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan Nomor 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan Nomor 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya”.

Fungsi pembelajaran menurut Fadillah (2016:73) menjelaskan bahwa proses pendidikan anak usia dini memiliki banyak fungsi yang dapat diambil, antara lain:

- a) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Setiap anak memiliki potensi yang bervariasi, pendidikan disini difungsikan untuk mengembangkan potensi-potensi tersebut agar lebih terarah dan berkembang secara optimal, yang selanjutnya akan memberikan dampak positif terhadap kehidupan sehari-harinya.
- b) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar. Anak merupakan bagian dari masyarakat. Masyarakat mencakup

setiap lingkungan sekitar dimana dia berada dan dia tidak bisa terlepas dari masyarakat. Fungsi pendidikan disini sebagai rangka mempersiapkan anak untuk mengenal dunia sekitar, mulai dari yang terkecil (keluarga) sampai yang lebih luas (sekolah, masyarakat, umum).

- c) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak. Peraturan merupakan sesuatu yang mutlak ada dalam kehidupan manusia. Aturan dibuat dalam rangka menciptakan kedisiplinan seseorang. Namun, untuk membentuk kedisiplinan tidaklah mudah, diperlukan proses panjang. Disinilah peran pendidikan difungsikan untuk mengenalkan peraturan-peraturan dalam diri anak sehingga kedisiplinan akan tertanam dalam dirinya.
- d) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya. Masa usia dini merupakan masa bermain. Maka tak mengherankan jika prinsip utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah bermain dan belajar. Artinya, pembelajaran dapat dilakukan dengan permainan yang mengasyikkan dan menyenangkan sehingga anak dapat bermain layaknya anak-anak seusianya dan materi pembelajaran dapat diserap oleh anak. Disini pendidikan dapat difungsikan untuk memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Sedangkan menurut Sujiono (2011:139) menyebutkan beberapa fungsi pembelajaran PAUD diantaranya: “1) untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak sesuai

dengan tahap perkembangannya, 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, 3) mengembangkan sosialisasi anak, 4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, 5) memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa fungsi PAUD adalah menumbuhkan seluruh kemampuan anak, mengenalkan anak pada dunia sekitar, mengenalkan berbagai peraturan serta menanamkan kedisiplinan, dan memberi kesempatan masa bermain untuk anak, agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

#### **4) Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini**

Ada sejumlah prinsip dalam pembelajaran anak usia dini. Mursid (2015:10) menjelaskan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan/pembelajaran pada anak usia dini meliputi:

- a) Berorientasi pada perkembangan anak dalam melakukan kegiatan
- b) Berorientasi pada kebutuhan anak
- c) Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain
- d) Stimulasi terpadu perkembangan anak bersifat sistematis, progresif dan berkesinambungan antara aspek kesehatan, gizi, dan pendidikan
- e) Lingkungan kondusif
- f) Menggunakan pendekatan tematik



- g) Aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan
- h) Menggunakan media dan sumber belajar
- i) Mengembangkan kecakapan hidup
- j) Pemanfaatan teknologi informasi

Sedangkan menurut Anita (2011:67) pembelajaran untuk anak usia dini dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) berorientasi pada kebutuhan anak, 2) belajar melalui bermain, 3) kegiatan belajar mengembangkan dimensi kecerdasan secara terpadu, 4) menggunakan pendekatan klasikal, kelompok dan individual, 5) lingkungan kondusif, 6) menggunakan berbagai model pembelajaran, 7) mengembangkan keterampilan hidup dan hidup beragama, 8) menggunakan media dan sumber belajar, 9) pembelajaran berorientasi kepada prinsip perkembangan dan belajar anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini adalah berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak, belajar seraya bermain, menggunakan pembelajaran terpadu, lingkungan yang kondusif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, pembelajaran yang terpusat kondusif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, pembelajaran yang terpusat dan tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi dan informasi dalam kegiatan pembelajarannya.

## B. Kecerdasan Naturalis

### 1) Pengertian Kecerdasan

Bandler dan grinder dalam Yuliani Nurani Sujiono berpendapat bahwa "kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar". Modalitas belajar seorang individu secara umum terbagi atas 3 yaitu: visual, audio, dan kinestetik. Seseorang yang mengutamakan modal visualnya akan menggunakan indera penglihatannya, audio belajar dengan apa yang mereka dengar dan kinestetik belajar dari apa yang mereka sentuh dan gerakkan.<sup>2</sup>

Inteligensi adalah kecerdasan yang dibawa sejak lahir yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu. Kecerdasan inilah yang nantinya dapat digunakan oleh individu untuk dapat menyesuaikan sesuatu yang dihadapinya dengan semestinya<sup>3</sup>. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kecerdasan atau intelegensi memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, sehingga kecerdasan membantu perkembangan cara berfikir dan kecerdasan melakukan sosialisasi dalam mempertahankan hidupnya dilingkungannya. Kecerdasan juga berpengaruh pada kreatifitas, bakat dan pengalaman-pengalaman seorang individu dalam kehidupannya.

---

2 Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas UI, 2010), h. 176.

3 Yuliani Nurani Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), h. 1.4

Kecerdasan merupakan kemampuan untuk menangkap situasi baru serta kemampuan untuk belajar dari pengalaman masa lalu seseorang. Sedangkan menurut Bainbridge dalam Yaumi kecerdasan didefinisikan sebagai kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan, serta kemampuan untuk berpikir abstrak.<sup>3</sup><sup>4</sup> Binet dalam Musfiroh kecerdasan adalah kemampuan yang terdiri dari tiga komponen, yaitu:

- 1) Kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan,
- 2) Kemampuan untuk mengubah arah pikiran atau tindakan, dan
- 3) Kemampuan untuk mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri atau autocritism.<sup>5</sup>

Howard Gardner dalam Musfiroh mengemukakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan seseorang dalam berpsikologi. Kecerdasan ini juga berbeda dengan bidang pekerjaan atau bidang ilmu yang ada disetiap masyarakat seperti seni, kedokteran dan pertanian.<sup>6</sup> Dapat disimpulkan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah atau pun persoalan-persoalan yang baru untuk diselesaikan ataupun produk yang dibuat

---

<sup>4</sup> Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intellegences*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2012), h. 9.

<sup>5</sup> Tadkiroatum Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk, Modul 1*, (Jakarta: Universitas Terbuka), h. 1.3.

<sup>6</sup> Tadkiroatum Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk...*, h. 1.4.

dalam satu atau beberapa budaya. Setiap kecerdasan itu didasarkan pada potensi biologis, yang kemudian diekspresikan melalui hasil dari faktor-faktor genetik atau lingkungan yang keduanya terdapat saling mempengaruhi. Secara umum, pribadi yang baik mampu menunjukkan bauran beberapa kecerdasan.

Howard Gardner dalam Yuliani Nurani Sujiono mengemukakan bahwa “Multiple intelligence merupakan cerminan bahwa ada banyak cara belajar dan anak-anak dapat menggunakan intelegensinya yang berbeda untuk mempelajari sebuah keterampilan atau konsep”.

Howard Gardner dalam Yuliani Nurani Sujiono memiliki 9 kecerdasan dalam multiple intelligences meliputi kecerdasan verbal-linguistik (cerdas kata), kecerdasan logis-matematis (cerdas angka), kecerdasan visual-spasial (cerdas gambar-warna), kecerdasan musikal (cerdas musik-lagu), kecerdasan kinestetik (cerdas gerak), kecerdasan interpersonal (cerdas sosial), kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), kecerdasan naturalis (cerdas alam), kecerdasan eksistensial (cerdas hakikat).<sup>7</sup>

Pada dasarnya, konsep yang dikemukakan oleh Howard Gardner dalam bukunya Adi Gunawan, yakni multiple intelligences ini adalah sebuah perubahan konsep tentang makna kecerdasan secara mendasar yang berbeda

---

<sup>7</sup> Tadkiroatum Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk...*, h. 1.12.

dengan konsep-konsep sebelumnya. Setidaknya ada tiga paradigma mendasar yaitu:<sup>8</sup>

- 1) kecerdasan tidak dibatasi tes formal. Kecerdasan seseorang tidak mungkin dibatasi oleh indicator-indikator yang ada dalam achievement test (tes formal) sebab setelah diteliti, ternyata kecerdasan seseorang selalu berkembang atau dinamis, tidak statis. Tes yang dilakukan untuk menilai seseorang, praktis hanya menilai kecerdasan pada saat itu, tidak untuk satu bulan lagi, apalagi sepuluh tahun lagi. Kecerdasan dapat dilihat dari kebiasaan seseorang. Padahal, kebiasaan adalah perilaku yang diulang-ulang.
- 2) kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak hanya kecerdasan verbal (berbahasa) atau kecerdasan logika. Gardner dengan cerdas memberikan label “multiple” (jamak atau majemuk) pada luasya makna kecerdasan.
- 3) kecerdasan merupakan proses discovering ability, yaitu proses menemukan kemampuan seseorang, Gardner menyakini bahwa setiap orang pasti memiliki kecenderungan jenis kecerdasan tertentu. Kecenderungan tersebut harus ditemukan melalui pencarian kecerdasan. Dalam menemukan kecerdasannya, seorang siswa harus dibantu oleh lingkungannya, baik orang tua, guru, madrasah, maupun system pendidikan yang diimplementasikan disuatu Negara.

---

<sup>8</sup> Adi Gunawan. *Born To be a Genius (Kunci Mengangkat Harta Karun dalam Diri Anak)*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2012) h. 56-60.

Menurut Adi W Gunawan, orang dengan kecerdasan naturalis yang berkembang baik mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Menjelajahi lingkungan alam dan lingkungan manusia dengan penuh ketertarikan dan antusiasme.
- 2) uka mengamati, mengenali, berinteraksi, atau peduli dengan objek, tanaman, atau hewan.
- 3) Mampu menggolongkan objek sesuai dengan karakteristik objek tersebut.
- 4) Mampu mengenali pola di antara spesies atau kelas dari objek.
- 5) Suka menggunakan peralatan seperti mikroskop, binokuler, teleskop, dan komputer untuk mempelajari suatu organisme atau sistem.
- 6) Senang mempelajari siklus kehidupan flora dan fauna.
- 7) Ingin mengerti bagaimana sesuatu itu bekerja.
- 8) Mempelajari taksonomi tanaman dan hewan.
- 9) Tertarik untuk berkarier di bidang biologi, ekologi, kimia, dan botani.
- 10) . Senang memelihara tanaman atau hewan.<sup>9</sup>

Kecerdasan tidak pernah dijumpai dalam bentuk yang murni. Untuk itu kemudian muncul suatu teori yang memberi warna baru pada bentuk kecerdasan. Kecerdasan tertanam dalam bebagai sisitem simbol, seperti bahasa, peta, gambar,

---

<sup>9</sup> 9 Adi Gunawan. *Born To be a Genius (Kunci Mengangkat Harta Karun dalam Diri Anak)*..., h. 130-131.

notasi musik, simbol matematika. Setiap anak dilahirkan dengan membawa potensi yang berbeda-beda. Masing-masing anak memiliki cara yang berbeda dalam mengembangkan pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang dimilikinya.

## 2) Konsep Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis menurut Gardner adalah kemampuan untuk mengenali, membedakan, mengungkapkan dan membuat kategori terhadap apa yang di jumpai di alam maupun lingkungan. Intinya adalah kemampuan manusia untuk mengenali tanaman, hewan dan bagian lain dari alam semesta. Kecerdasan naturalis adalah kemampuan dalam melakukan kategorisasi dan membuat hierarki terhadap keadaan organisme seperti tumbuh-tumbuhan, binatang dan alam.

Urgensi pengembangan kemampuan kecerdasan naturalis anak tidak berbeda dengan kemampuan potensi kecerdasan anak di bidang lainnya karena kecerdasan naturalis merupakan bagian dari kecerdasan anak secara keseluruhan yang berkaitan dengan otak kiri.

Setiap anak dilahirkan dengan membawa potensi yang berbeda-beda. Masing-masing anak memiliki cara yang berbeda dalam mengembangkan pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang dimilikinya. Untuk itu kemudian muncul suatu teori yang memberi warna baru pada bentuk kecerdasan. Kecerdasan tidak hanya dipandang sebagai kemampuan

intelektual, tetapi juga kemampuan lain yang terkait untuk memecahkan masalah.

Kecerdasan naturalis adalah kecerdasan untuk mengenal bentuk-bentuk alam di sekitar kita seperti bunga, burung, pohon, hewan serta flora dan fauna lainnya.<sup>10</sup> Kecerdasan naturalis menunjukkan kemampuan manusia untuk membedakan di antara benda-benda hidup (tumbuh-tumbuhan dan hewan) ataupun kepekaan dari keistimewaan yang lain dari dunia alam (awan, bentuk- bentuk batuan).

Mursid (2015: 165) Kemampuan Naturalis adalah kemampuan untuk mengenali, membedakan, mengungkapkan dan membuat kategori terhadap apa yang dijumpai di alam maupun lingkungan. Kepekaan dan kemampuan untuk mengenali bentuk-bentuk alam sekitar, seperti burung, bunga, pohon, gunung, awan, sungai, danau, dan lain sebagainya. Kecerdasan Naturalistik merupakan kemampuan seseorang siswa (peserta didik), guru (pendidik) untuk peka terhadap lingkungan alam. Misalnya senang berada di lingkungan alam yang terbuka seperti pantai, gunung, cagar alam, hutan, dan sebagainya. Anak-anak dengan kecerdasan seperti ini cenderung suka mengobservasi lingkungan alam seperti aneka macam bebatuan, jenis-jenis lapisan tanah, aneka macam flora dan fauna, benda-benda di angkasa, dan sebagainya.

---

<sup>10</sup> Adi Gunawan. *Born To be a Genius (Kunci Mengangkat Harta Karun dalam Diri Anak)*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 56.



Armstrong (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010: 62) berpendapat bahwa kecerdasan naturalis, yaitu kecerdasan untuk mencintai keindahan alam melalui pengenalan terhadap flora dan fauna yang terdapat di lingkungan sekitar dan juga mengamati fenomena alam dan kepekaan/kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Campbell, Campbell, dan Dickinson (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010: 62) menjelaskan bahwa tujuan materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan naturalis antara lain: sains permulaan, ilmu botani, gejala-gejala alam, atau hubungan antara benda-benda hidup dan tak hidup yang ada di alam sekitar.

Sujiono dan Sujiono (2004:300-301) menguraikan cara mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak, yaitu: (1) beri kesempatan pada anak didik untuk mengetahui kemampuan yang ada pada dirinya; (2) ceritakan "*kondisi akhir*" sebagai keteladanan dan inspirasi bagi mereka, misalnya: ahli-ahli binatang, para peneliti alam; (3) buatlah kegiatan-kegiatan khusus yang dapat dimasukkan kedalam kecerdasan naturalis, misal: "*career day*" di mana para dokter hewan dan ahli binatang menceritakan tentang 'kecerdasan naturalis'-nya; serta (4) karya wisata ke kebun binatang, pengalaman empiris praktis, misalnya mengamati alam dan makhluk hidup, buat rak pameran simulasi ekosistem, dan buat papan permainan.

Stimulasi bagi pengembangan kecerdasan naturalis; jalan-jalan di alam terbuka, berdiskusi mengenai apa yang terjadi dalam lingkungan sekitar, membawa hewan peliharaan

ke kelas lalu anak di beri tugas mencatat perilaku hewan tersebut, kegiatan ekostudi agar anak memiliki sikap peduli pada alam sekitar. Sebagai contoh pada saat anak belajar menghitung, ajaklah anak untuk menghitung spesies hewan yang terancam punah, tentu saja dengan memakai contoh gambar dengan penjelasan yang dapat di mengerti.

Gardner (dalam Sujiono, 2013: 193) Kecerdasan naturalis yaitu keahlian mengenali dan mengategorikan spesies (flora, fauna) di lingkungan sekitar, mengenali eksistensi suatu spesies, memetakan hubungan antara beberapa spesies. Kecerdasan ini juga meliputi kepekaan pada fenomena alam lainnya (misalnya: formasi awan dan gunung-gunung), dan bagi mereka yang dibesarkan di lingkungan perkotaan, kemampuan membedakan benda tak hidup, seperti mobil, sepatu karet, dan sampul kaset cd, dan lain-lain. Selain itu, kecerdasan natural ialah kemampuan merasakan bentuk-bentuk serta menghubungkan elemen-elemen yang ada di alam. Armstrong (dalam Musfiroh, 2014: 8.3) mengungkapkan Kecerdasan naturalis didefinisikan sebagai keahlian mengenali dan mengkategorikan spesies, baik flora maupun fauna, di lingkungan sekitar, dan kemampuan mengolah dan memanfaatkan alam, serta melestarikannya.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan naturalis adalah kemampuan seseorang untuk mencintai dan peka terhadap lingkungan sekitarnya melalui pengenalan terhadap flora dan fauna, serta mengenali gejala-gejala alam yang ada di lingkungan sekitar.

Anak yang memiliki kecerdasan naturalis yang tinggi akan mempunyai minat dan kecintaan yang tinggi terhadap tumbuhan, binatang dan alam semesta serta anak akan mulai menanamkan rasa syukur atas ciptaan Allah. Meningkatkan kecerdasan naturalis juga dapat dipastikan dapat menumbuhkan keindahan dalam dirinya.

Kecerdasan naturalis dapat disimpulkan sebagai suatu kombinasi sifat-sifat anak yang mencakup kecakapan dalam mengenal, mengklasifikasikan flora dan fauna dan benda-benda alam lainnya serta memiliki kepekaan terhadap kondisi lingkungan serta keindahan dalam dirinya. Lingkungan dan alam merupakan dasar pemikiran yang sangat penting bagi awal perkembangan pola pikir anak. Melalui lingkungan dan alam, anak bebas beraktivitas dan mengembangkan kecerdasan naturalisnya. Dengan demikian, kecerdasan naturalis dapat menghadapkan anak kepada lingkungan, maka secara tidak langsung akan melatih kepekaan dalam diri anak.

### **3) Penelusuran Kecerdasan Naturalis**

Penelusuran kecerdasan naturalis dapat diketahui melalui:

(a). Kepekaan terhadap lingkungan

Menurut Sprinthil (dalam Simanjuntak, 2012) kecerdasan naturalis adalah kemampuan beradaptasi dengan situasi baru, belajar kesalahan di masa lampau, dan mengkreasikan pola pikiran baru.

(b). Kemampuan mengklasifikasikan flora dan fauna

Rose C (dalam Simanjuntak, 2012) mengemukakan bahwa seseorang yang mempunyai kecerdasan naturalis tinggi adalah seseorang yang senang memelihara binatang, dapat mengenali dan menamai banyak jenis tanaman, mempunyai minat dan pengetahuan yang baik tentang bagaimana tubuh bekerja, dapat membaca tanda-tanda cuaca, mempunyai minat pada isu-isu lingkungan global, dan berpandangan bahwa pelestarian sumber daya alam dan pertumbuhan yang berkelanjutan merupakan keharusan.

#### **4) Komponen Kecerdasan Naturalis**

Armstrong (dalam Musfiroh, 2014: 8.3) mengungkapkan bahwa komponen inti kecerdasan naturalis adalah kepekaan terhadap alam (flora, fauna, formasi awan, gunung-gunung), keahlian membedakan anggota-anggota suatu spesies, mengenali eksistensi spesies lain, dan memetakan hubungan antara beberapa spesies, baik secara formal atau informal. Komponen kecerdasan naturalis yang lain menurut Armstrong (dalam Musfiroh, 2014: 8.3) adalah perhatian dan minat mendalam terhadap alam, serta kecermatan menemukan ciri-ciri spesies dan unsur alam yang lain. Bagi individu yang tinggal di kota besar, kecerdasan naturalis akan muncul dalam bentuk kemampuan membedakan benda-benda tak hidup, seperti mobil, sepatu karet, dan sampul kaset cd.

## 5) Sistem Neurologis Kecerdasan Naturalis

Armstrong (dalam Musfiroh, 2014: 8.3) berpendapat bahwa sistem neurologis kecerdasan naturalis di wilayah *lobus parietalkiri* yang penting untuk membedakan “makhluk hidup” dengan “benda mati”. Perbatasan *lobus parietalis* dengan *lobus oksipitalis* memungkinkan manusia dapat menyebutkan nama-nama benda yang di lihat. *Lobus* ini menentukan persepsi dan ingatan bentuk yang baik.

Menurut Markam & Markam (dalam Musfiroh, 2014: 8.4) *Lobus parietalis* berperan dalam persepsi visual. Menurut Wilson (dalam Musfiroh, 2014: 8.4), kecerdasan naturalis berkaitan dengan wilayah otak yang peka terhadap pengenalan bentuk atau pola, membuat hubungan yang sangat tidak kentara. Bukan hanya itu, kecerdasan naturalis berkaitan dengan wilayah otak yang peka terhadap sensori persepsi dan bagian otak yang berkaitan dengan membedakan dan mengklasifikasikan sesuatu, yaitu otak bagian kiri.

## 6) Karakteristik Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini

Kecerdasan naturalis muncul secara dramatis pada sebagian anak kecil. Sekolah atau pengalaman langsung dapat mengembangkan kemampuan formal atau informal, Armstrong (dalam Musfiroh 2014: 8.4). Dalam kadar kecil, kecerdasan naturalis dapat diwujudkan dalam kegiatan investigasi, eksperimen, menemukan elemen, fenomena alam, pola cuaca, atau kondisi yang mengubah karakteristik sebuah benda (misalnya es mencair ketika terkena panas matahari)

Hutinger (dalam Musfiroh 2014: 8.4). Menurut Musfiroh (2014: 8.4) Individu yang memiliki kecerdasan naturalis memiliki beberapa atau sebagian besar indikator berikut, yaitu:

- (1) Suka berkelana atau sekedar berjalan-jalan di alam terbuka;
- (2) Ikut organisasi pecinta lingkungan dan berusaha ikut menyelamatkan lingkungan dari perusakan lingkungan;
- (3) Dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang menyukai binatang peliharaan;
- (4) Melakukan hobi yang berkaitan dengan alam, flora, fauna, seperti mendaki gunung, berselancar, memelihara burung, memelihara berbagai tanaman, koleksi bunga hidup, dan memelihara ikan langka, seperti ikan *ara piama*;
- (5) Memilih mengikuti kursus atau kuliah seputar alam di pusat-pusat kegiatan masyarakat atau sekolah tinggi, seperti sekolah pertanian, kehutanan, perikanan, dan peternakan, juga astronomi;
- (6) Cukup Fasih menjelaskan perbedaan berbagai jenis flora dan atau fauna;
- (7) Senang membaca buku dan majalah atau menonton acara televisi atau film yang menggambarkan alam;
- (8) Ketika liburan lebih memilih pergi ke alam terbuka seperti taman, gunung, laut, bumi perkemahan, dari pada hotel atau pusat perbelanjaan;

- (9) Suka pergi ke kebun binatang, mengamati akuarium, dan tempat mempelajari kehidupan alam suka margasatwa, planetarium; dan
- (10) Memiliki kebun atau taman, dan senang berkebun, menanam dan merawat tanaman.

Anak-anak adalah makhluk naturalis sejati Armstrong (dalam Musfiroh, 2014 : 8.5). Anak-anak suka “menyelidiki” berbagai kehidupan makhluk kecil seperti cacing, semut, dan ulat daun. Anak-anak senang mengamati gundukan tanah, memeriksa jejak binatang, mengore-orek tanah, mengamati hewan yang bersembunyi lalu menangkap dan menemukannya untuk mengetahui isi perut binatang. Capung yang hinggap di jendela sore hari, ditangkap sayapnya dan diurai unsur-unsurnya. Sarang semut juga di bongkar untuk mengetahui tentang semut dan kehidupannya di sarang.

Anak-anak yang memiliki kecerdasan naturalis tinggi cenderung menyukai alam terbuka, akrab dengan hewan peliharaan, dan bahkan, menghabiskan waktu mereka di dekat akuarium. Mereka memiliki keingintahuan yang besar tentang seluk beluk hewan dan tumbuhan Armstrong (dalam Musfiroh, (2014: 8.5). Anak-anak dengan kecerdasan naturalis tinggi cenderung tidak takut memegang-megang serangga dan berada di dekat binatang Indra-Supit (dalam Musfiroh, 2014 : 8.5). Selain itu, dorongan positif dari keluarga sangat mendukung lahirnya seorang naturalis.

Menurut Musfiroh (2014 : 8.5) Pada anak-anak TK B, kecerdasan naturalis terdeteksi melalui indikator berikut: (1)

Menikmati latihan mengoleksi daun dan bunga kamboja di buku (usia 5 - 6 tahun). (2) Anak TK B (usia 5 - 6 tahun) membaca “Laba-laba balawido saga beracu” (laba-laba *blackwidows* sangat beracun) sehingga anak semakin berminat ketika pendidik memberikan bantuan yang dibutuhkan. (3) Anak memiliki kesenangan (belum dapat di sebut hobi) terhadap binatang seperti ikan, memelihara ikan di akuarium (sebagian anak memelihara ikan di dalam stoples besar). (4) Anak tampak senang berada di taman, tidak merusak tumbuhan yang ada di dalamnya, bertanya tentang nama-nama bunga, kadang-kadang tampak berbicara dengan tumbuhan (TK). (5) Anak bercita-cita ingin menjadi tukang kebun, penjual bunga (usia 5 - 6 tahun), penakluk hewan liar, pendaki gunung, peselancar, astronout (TK). (6) Anak tertarik mengamati gejala alam, seperti hujan, gunung berapi, angin, pohon yang basah atau tumbang, awan, atau banjir. Anak memperhatikan pemberitan di televisi tentang banjir, tanah longsor, angin puting beliung, gempa bumi, tsunami, dan lumpur lapindo (usia 5-6 tahun). Anak-anak TK pura-pura membaca berita surat kabar yang memuat gambar peristiwa gejala alam. Selain mengeja berita, mereka juga menggambar gunung berapi serta memberinya judul gambar. (7) Berani mendekati anak kucing dan tidak menangis ketika kucing bereaksi secara agak agresif (TK). (8) Anak memilih berlibur ke kebun binatang, gunung, pantai atau desa (usia 5 - 6 tahun).

Uraian di atas menunjukkan bahwa kecerdasan naturalis pada anak RA (usia 5 - 6 tahun) yang cerdas alam



memiliki indikator yang lebih jelas, seperti mamiliki minat terhadap alam (dengan mengamati, terlibat, mencermati gambar, mengoleksi unsur tumbuhan/hewan), merawat dan memlihara hewan-tumbuhan, mendokumentasikan melalui gambar, dan mencari informasi (bertanya, melihat tayangan, dan membaca).

### **7) Cara Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia Dini**

Brewer dalam Musfiroh “anak usia 5 tahun mulai dapat melakukan kategorisasi, mereka juga mampu memilah benda-benda berdasarkan ciri-ciri tertentu”. Usia 5 – 6 tahun, anak juga diharapkan mengembangkan kecerdasan naturalis yang paling penting yaitu menumbuhkan kecintaan terhadap keindahan, khususnya keindahan akan dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya.<sup>11</sup>

Menurut Musfiroh (2014: 8.12) Kecerdasan naturalis pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara, seperti teka-teki, cerita integratif, bercakap-cakap, observasi perilaku binatang, kategorisasi, melihat film, meniru gerak binatang,tebak cuaca, tebak musim, proyek bertanam, proyek akuarium, dan menikmati gambar. Cara-cara tersebut bertujuan untuk melatih kepekan terhadap gejala alam, kemampuan membedakan kehidupan spesies, rantai

---

<sup>11</sup> Tadjkriatum Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak...*, h. 220.

makanan, cinta hewan-tumbuhan, dan membedakan benda hidup dengan benda mati.

Musfiroh (2014: 8.12) Kepekaan terhadap alam meliputi kepekaan terhadap gejala alam (seperti gempa, tsunami, gunung meletus, banjir, tanah longsong, hujan, dan angin ribut), musim (seperti penghujan, kemarau, salju, dan gugur), dan unsur alam (tanah, air, batu, pasir, udara, tanaman, dan hewan). Kepekaan terhadap alam dapat di rangsang dengan berbagai cara, yaitu dengan tebak musim dan ada di mana.

- (1) Tebak Musim; “Tebak Musim” merupakan kegiatan menebak musim berdasarkan ciri-ciri yang di sebutkan. Kegiatan ini bertujuan merangsang kepekaan anak terhadap gejala musim, seperti musim hujan, musim kemarau, atau musim salju. Kegiatan ini di kemas dalam bentuk tanya jawab format teka-teki.
- (2) Ada Dimana; “Ada Dimana” merupakan bentuk permainan teka-teki yang mengusung unsur alam sebagai materi pembicaraan. Kegiatan ini bertujuan merangsang kepekaan anak terhadap alam, terutama kepekaan terhadap keberadaan dan sifat unsur alam.

Musfiroh (2014: 8.17) Kemampuan membedakan kehidupan spesies untuk anak-anak, meliputi kemampuan mengidentifikasi tempat hidup binatang dan tumbuhan, ciri khas dari tumbuhan dan binatang, makanan binatang, dan cara berkembang biak jika memungkinkan. Beberapa kegiatan dapat di pilih untuk mengembangkan kemampuan tersebut,

antara lain berupa kegiatan bermain teka-teki “hidup di mana”, “punya apa”, “pandai apa”, “apa makanannya”, dan “beranak atau bertelur”.

- (1) Hidup di mana; “Hidup di mana merupakan kegiatan berteka-teki untuk menguak tempat hidup hewan. Kegiatan ini bertujuan mengembangkan pengetahuan anak tentang kehidupan spesies.
- (2) Punya Apa, Pandai Apa; “Punya Apa, Pandai Apa” merupakan kegiatan cerita interaktif untuk menguak ciri hewan dan keahliannya. Kegiatan ini bertujuan mengembangkan pengetahuan anak tentang kekhasan kehidupan spesies.
- (3) Apa Makanannya; “Apa Makanannya” merupakan kegiatan mengobservasi dan tanya jawab tentang makanan khas hewan. Kegiatan ini bertujuan mengembangkan pengetahuan anak tentang kehidupan spesies, khususnya makanan khasnya.
- (4) Beranak atau Bertelur; “Beranak atau Bertelur” merupakan kegiatan berteka-teki untuk menguak cara berkembang biak hewan. Kegiatan ini bertujuan mengembangkan pengetahuan anak tentang kehidupan spesies, khususnya cara berkembangbiaknya.

Musfiroh (2014: 8.22) Rantai makanan merupakan pengetahuan tentang rantai makanan dalam dunia natural di sekeliling anak. Dengan berbagai kegiatan, anak dapat mengetahui bahwa antara tumbuhan, hewan, dan manusia

terdapat ketergantungan. Pengetahuan tentang rantai makanan diperoleh dengan teka-teki “makan apa” dan kegiatan bermain “pilih yang mana”.

- (1) Makan Apa; “Makan Apa” merupakan kegiatan menebak sesuatu yang di makan oleh sesuatu dengan cara menempelkan gambar pada rantai makanan. Kegiatan ini bertujuan merangsang pengetahuan anak tentang rantai makanan mulai dari produsen (tumbuhan).
- (2) Pilih yang Mana; “Pilih yang Mana” merupakan kegiatan bermain pengandaian yang mengharuskan para pemainnya (yang berperan sebagai binatang) memilih makanan apa yang mereka inginkan. Kegiatan ini bertujuan merangsang pengetahuan anak tentang hewan dan makanannya.

Musfiroh (2014: 8.25) Cinta alam merupakan salah satu indikator kecerdasan naturalis yang perlu di rangsang sejak dini agar pelestarian alam, kesegaran alam, dan keseimbangan dapat tertanam pada diri anak. Dengan gerakan cinta alam, anak akan mengembangkan rasa memiliki dan kasih sayang terhadap anak, hewan, dan tumbuhan. Cinta alam, hewan, dan tumbuhan dapat di rangsang dengan cerita integratif, observasi alam, meniru gerak binatang, tarian tumbuhan, proyek akuarium, dan proyek bertanam.

- (1) Cerita Integratif “Pelestarian Alam”; Cerita Integratif “Pelestarian Alam” merupakan kegiatan bercerita yang di integrasikan dengan curah gagasan tentang bagaimana melestarikan alam yakni tanah, hutan, air, dan kekayaan

alam. Kegiatan ini bertujuan merangsang kepekaan anak terhadap alam dan mendorong rasa cinta terhadap alam serta upaya melestarikannya. Pada anak-anak upaya cinta alam hanya ditekankan pada sikap tidak merusak dan tidak menyetujui upaya perusakan alam.

- (2) Melihat Film Tentang Alam; Banyak film-film yang menengahkan dunia alam yang dapat Anda temukan di televisi seperti film Dora, Si Bolang, Kisahku, film yang di jual bebas, seperti *Finding Nemo*, serta film flora dan fauna. Anda dapat memanfaatkan film-film tersebut untuk merangsang pengetahuan anak tentang alam dan menumbuhkan rasa cinta mereka terhadap alam yang di simaknya melalui film.
- (3) Meniru Gerak dan Suara Binatang; Pernahkah Anda melihat anak-anak menirukan gerakan kucing makan, ular bergerak, dan monyet menggaruk-garuk kepala? “Meniru gerak binatang” bertujuan mengasah kepekaan anak tentang karakteristik hewan, terutama kekhasan perilaku dan suaranya.
- (4) Tarian Padi Rebah; Tarian “Padi Rebah” merupakan kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas menari sebagai wujud bermain peran seperti padi yang tertiuip angin. Kegiatan ini bertujuan mengasah kepekaan anak terhadap fenomena alam, yakni rubuhnya padi akibat tiupan angin kencang atau banjir. Kegiatan untuk anak usia 4 – 6 tahun dengan pengawasan secukupnya.

- (5) Tarian Cemara; “Tarian Cemara” merupakan kegiatan integratif antara menari dan menyanyi terkait dengan materi alam, yakni cemara. Kegiatan ini bertujuan merangsang kepekaan tentang keindahan alam pegunungan dalam bentuk imajinasi.
- (6) Proyek Akuarium; Proyek akuarium merupakan kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan oleh anak bersama Anda. Proyek ini bertujuan menumbuhkan kecintaan anak pada hewan (ikan) sekaligus merangsang cakrawala pengetahuannya.
- (7) Proyek Bertanam; “Proyek Bertanam” merupakan kegiatan yang di rencanakan dan di laksanakan oleh anak bersama Anda. Proyek ini bertujuan menumbuhkan kecintaan anak pada tumbuhan sekaligus merangsang cakrawala pengetahuan berkembang biak tumbuhan.

Musfiroh (2014: 8.33) Membedakan benda hidup dan benda mati merupakan salah satu komponen utama kecerdasan naturalis. Kemampuan ini menandai kepekaan anak akan perbedaan spesies yang hidup dengan benda mati, sekaligus mengidentifikasi ciri-ciri kehidupan dan kematian spesies. Kemampuan ini dirangsang dengan kegiatan observasi yang di kemas dalam dua kegiatan yakni “Masih Hidup atau Sudah Mati” dan “Benda Hidup atau Benda Mati”

- (1) Masih Hidup atau Sudah Mati; Hewan-hewan tertentu seringkali melakukan “tipuan alam” dengan diam untuk menyelamatkan diri. Bagi anak, kondisi itu tentu membingungkan, apakah sang hewan sudah mati atau

masih hidup. “Masih Hidup atau Sudah Mati” merupakan kegiatan mengidentifikasi kondisi hidup atau mati seekor hewan. Kegiatan ini bertujuan mengembangkan kepekaan anak terhadap ciri kehidupan spesies.

- (2) Benda Hidup atau Benda Mati; “Benda Hidup atau Benda Mati” merupakan kegiatan mengidentifikasi makhluk hidup dan benda mati. Kegiatan ini bertujuan merangsang kemampuan anak membedakan benda hidup dan benda mati, serta mengkategorisasikan sesuatu sebagai benda hidup atau benda mati.

#### 4) Media Pembelajaran

##### 1) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>12</sup> Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara etimologis, media dimaknakan sebagai suatu ekstensi manusia yang memungkinkan memengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya. Media pembelajaran sebagai penyampai pesan (*the receiver of the messages*).

---

<sup>12</sup> Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 151.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Jadi media adalah suatu alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi serta memudahkan penerima dalam memahami maksud dan makna yang terkandung dari pengirim. Media sebagai bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau Pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Secara luas media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Perkembangan media telah menimbulkan empat revolusi dalam dunia pendidikan. Revolusi pertama, telah terjadi beberapa puluh abad yang lalu, yaitu pada saat orang tua menyerahkan pendidikan anak-anaknya kepada orang lain yang berprofesi sebagai guru, revolusi kedua terjadi dengan digunakannya bahasa



tulisan sebagai sarana utama pendidikan; revolusi ketiga timbul dengan Tersedianya media cetak yang merupakan hasil ditemukannya mesin dan teknik percetakan; dan revolusi keempat berlangsung dengan meluasnya media elektronik.

Materi yang disajikan dalam pembelajaran tematik disusun berdasarkan tema tertentu dan tidak lagi terfokus pada mata pelajaran. Dalam pembelajaran yang dilakukan, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Sebagai alat bantu pembelajaran, media berperan untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru agar penyampaian bahan belajar bisa efektif dan efisien.

Pembelajaran tematik pada dasarnya memerlukan optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Karena kenyataan yang didapatkan dari lapangan bahwa pembelajaran tematik memerlukan keterpaduan materi dan berbagai mata pelajaran yang memiliki keterkaitan.

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan

hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.<sup>13</sup>

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Siswa akan senang belajar, tidak cepat bosan dan materi pembelajaran yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Ketidakmampuan seorang guru dalam mengelola penggunaan media pembelajaran akan menimbulkan proses belajar yang kaku juga monoton. Karena itu penggunaan sebuah media dalam sebuah pembelajaran di kelas sangat penting dan berpengaruh terhadap aktivitas juga hasil belajar siswa.

Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (soft ware) dan alat (hardware) untuk bermain yang membuat AUD mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Media yang biasa digunakan dalam PAUD adalah Alat Permainan Edukatif (APE). APE terbagi menjadi dua golongan yaitu: APE luar yang merupakan alat permainan yang disediakan di luar ruangan, (halaman atau taman),

---

<sup>13</sup> Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak...*, h. 152.

dan APE dalam yang disediakan untuk anak bermain di dalam ruangan.<sup>14</sup>

## 2) **Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain:

- a. Pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal antara penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi dan lain-lain.

Menurut Karti dalam Hidayatullah menyebutkan ada beberapa fungsi dari media. Fungsi-fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

---

<sup>14</sup> Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak...*, h. 152.

- a. Media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (penyajian yang hanya menggunakan kata lisan atau tulisan dari guru).
- b. Media dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dikarenakan:
  - a) objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film dan model.
  - b) objek yang terlalu kecil, dapat dibantu dengan timeapes atau high-speed photography.
  - c) kejadian atau peristiwa di masa lampau bisa ditampilkan lewat rekaman film, video, foto.
  - d) objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model diagram, dll.
  - e) Konsep yang terlalu luas, dapat disesuaikan dalam bentuk film, gambar, dll.
- c. Media dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan belajar karena:
  - a) Ada kegairahan belajar.
  - b) Mungkinkannya Interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
  - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman karena adanya perbedaan karakteristik pada siswa sehingga

media dapat memberikan keseragaman, persepsi dan memberikan pengalaman yang samaan.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkat proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak 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.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan ke museum dan kebun binatang.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam pembelajaran adalah:

- a. Media pembelajaran dapat membantu seorang guru dalam memperjelas penyajian materi yang disampaikan.
- b. Media pembelajaran dapat menumbuhkan kegiatan aktivitas siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan dapat berinteraksi secara langsung dan konteks pembelajaran dapat mudah dipahami oleh siswa.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu.
- d. Memberikan pengalaman belajar siswa dengan lingkungannya secara langsung.
- e. Memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa pun berangsur-angsur memenuhi standar yang berlaku.

### **3) Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut Rudi Bertz yang dikutip oleh Hidayatullah dkk, ciri utama dari media dapat dikelompokkan menjadi tiga unsur pokok yaitu: suara, visual, dan gerak. Visual sendiri dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (Line graphic) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Di samping itu Bertz juga membedakan antara media sosial (telecommunication) dengan media rekam (recording) sehingga 7 (tujuh) klasifikasi media tersebut adalah:

- a. Media AUDIO-VISUAL-GERAK, yaitu jenis media yang paling lengkap dalam arti kegunaan segala kemampuan audio, gerak, visual, contohnya: TV Radio, rekaman, film TV.
- b. Media AUDIO-VISUAL-DIAM, yaitu jenis media kedua dari segi kelengkapan dari kemampuannya, kecuali penampilan gerak. Contohnya: film bersuara, rekaman still TV.
- c. Media AUDIO MEGRA, itu jenis media yang memiliki kemampuan untuk menampilkan suara disertai gerakan suara inier, jadi tidak menampilkan secara utuh suatu gerak yang nyata; contohnya: media bord dan telewriting.
- d. Media VISUAL-GERAK, yaitu jenis media yang memiliki kemampuan media golongan pertama, kecuali penampilan suara audio. contohnya: film bisu (silent film).
- e. MEDIA-VISUAL-DIAM, yaitu jenis media dengan kemampuan menyampaikan informasi secara visual, tetapi tidak bisa menyajikan suara maupun moation (gerak). Contohnya: facsimile, film cetak, film street, gambar, microform, video file.
- f. MEDIA AUDIO, yaitu jenis media yang menggunakan suara semata-mata contohnya: radio, telephone, audio tape.

- g. MEDIA CETAK, yaitu jenis media yang Mampu menampilkan informasi yang berupa alphanumerik dan simbol-simbol tertentu saja. Contohnya : teletype, punched paper tape, koran, dan lain-lain.

## 5) *Media Loose Parts*

Salah satu bentuk media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah loose parts. “Loose parts merupakan barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil proses bermainnya. Semuanya terjadi dalam konteks bermain, yang tentunya dilakukan anak dalam suasana riang dan gembira” Siantajani (2020:12).

Media pembelajaran berbasis *loose parts* merupakan salah satu media belajar yang memanfaatkan barang-barang yang sudah tidak terpakai untuk dimanfaatkan kembali menjadi media bermain dan belajar.

### 1) *Sejarah Loose Parts*

The Theory of Loose Parts diciptakan oleh sarjana arsitek Inggris Simon Nicholson pada tahun 1971, dia percaya bahwa LPP (Loose parts play) sangat penting untuk kreativitas dan pemikiran tingkat tinggi dan bahwa menggunakan LPP di usia dini membantu dengan berpikir kritis dan kreativitas di kemudian hari. Simon



Nicolson menyatakan bahwa lingkungan adalah tempat interaktif bagi anak, dimana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang kreatif, dengan lingkungan yang terbuka maka interaksi anak dengan lingkungan akan memberikan kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak bisa menjadi penemu. Nicolson menggambarkan dengan *Loose Parts*, anak senang bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi senang.<sup>15</sup> Teori ini cocok dengan filosofi Reggio Emilia yang sering digunakan bersama di tempat penitipan anak. Kedua ide fokus pada open ended permainan yang mendukung imajinasi dan kreativitas juga sebagai memungkinkan anak-anak untuk bermain tanpa batasan atau diharapkan hasil. Dengan demikian, kedua kepercayaan itu berpusat pada anak dan fokus pada proses kreatif yang digunakan anak-anak untuk mencari suhu dan memahami dunia di sekitar mereka. Teori ini juga mendukung adanya teori humanistik oleh Carl Rogers. Keduanya mengemukakan hal yang sependapat, yaitu bahwa lingkungan bermain anak serta interaksi anak dengan lingkungan dapat memunculkan dan mengembangkan sifat kreatif anak yang kemudian dapat pula mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Menggunakan pembelajaran berbasis *Loose Parts* dapat memberikan pembelajaran fleksibel karena

---

<sup>15</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, h. 12

memberi kesempatan kepada semua anak-anak untuk bermain secara bebas bersama imajinasinya tanpa peran orang tua ataupun gurunya. Selain itu, Loose Parts dianggap sebagai obyek atau bahan pembelajaran yang bersifat terjangkau karena berasal dari bahan-bahan terbuka, dapat dipisah dan disusun menjadi satu, mudah dibawa, dapat diajarkan dan dipindah, fleksibel karena bisa digabungkan dengan bahan-bahan lain, dan dapat berupa benda alam atau benda sintetik (Helista, 2019).

## 2) Pengertian *Loose Parts*

Istilah Loose Parts berasal dari bahasa Inggris yang jika diartikan berarti bagian yang longgar atau lepasan. Disebut Loose Parts karena material yang digunakan merupakan bagian atau kepingan yang mudah untuk dilepas dan disatukan, dapat digunakan sendiri atau dapat pula digabungkan dengan benda-benda lainnya untuk menjadi satu kesatuan dan setelah tidak digunakan dapat dikembalikan pada kondisi dan fungsi semula.<sup>16</sup> Jadi, dikatakan Loose Parts karena material yang digunakan dapat disatukan dan dapat dilepaskan kembali. Istilah tersebut mulai digunakan pada tahun 1971 setelah Simon Nicholson yang merupakan seorang arsitek kelahiran London menerbitkan karyanya tentang “*How Not to Cheat Children-the Theory of Loose Parts*” yang

---

<sup>16</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, h. 9

menyatakan bahwa lingkungan merupakan tempat yang interaktif bagi anak. Yang mana, interaksi anak dengan lingkungan akan memunculkan kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak bisa menjadi penemu yang kreatif.<sup>17</sup> Sally Haughey dalam Yuliati Siantajani menjelaskan bahwa Loose Parts diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. *Loose Parts* biasanya berupa benda-benda alam maupun sintesis.<sup>18</sup> Sejalan dengan pemaparan Sally Haughey, Maria Melita Rahardjo memaparkan bahwa *Loose Parts* merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang kembali, dipisahkan dan disatukan kembali dengan menggunakan berbagai cara.<sup>19</sup> Maria Melita Rahardjo menambahkan bahwa Loose Parts dapat dipindahkan ke seluruh ruangan baik di dalam maupun di luar ruangan, dan digunakan dengan berbagai cara yang tidak terbatas.<sup>20</sup> Merujuk pada berbagai pemaparan tersebut, Loose Parts dapat dimaknai sebagai

---

<sup>17</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, h. 12

<sup>18</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, h. 12

<sup>19</sup> Maria Melita Rahardjo, "How To Use Loose Parts in STEAM", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 13, 2019, h. 312

<sup>20</sup> Maria Melita Rahardjo, "How To Use Loose Parts in STEAM", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, h. 312

material yang dapat berupa bahan alam maupun bahan sintetis yang dapat digabungkan maupun dipindahkan dan dapat dipisahkan atau dilepaskan kembali, dapat digunakan di dalam maupun diluar ruangan dengan berbagai cara.

Wayka Buhrin (2019: 01) mengungkapkan bahwa *Loose Parts* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose Parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak.

Menurut Stepping Stone School *Loose Parts* adalah bahan yang dapat digerakkan, digabungkan, direformasi, dirancang, dan dirancang ulang dalam sejumlah cara yang berbeda) mereka lebih cenderung untuk secara kreatif terlibat dengan materi-materi dan lingkungan.

Menurut Caldwell Jenni (2016: 05) *Loose Parts* adalah bahan yang dapat dipindahkan ke sekeliling ruangan dan digunakan dengan cara yang tidak ada habisnya. Dalam pembelajaran anak usia dini *loose parts* baik untuk digunakan, menurut Buhrin (2019: 02) di antaranya karena (1) Dikarenakan *Loose parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya, (2) Juga bahan ajar *loose parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek: (*Engineering*), Teknologi (*Tecchnology*).

*Loose Parts* juga berkaitan dengan kreativitas dan berfikir kritisnya, karena dalam penggunaan loose part ini anak akan di asah kreativitas melalui ide-ide yang ada di dalam imajinasinya terhadap barang-barang yang tak terpakai yang ia lihat di sekitarnya. Sehingga kreativitas pada anak usia dini akan berkembang dengan optimal apabila terstimulus dengan baik dan tepat serta dalam hal ini juga diperlukan pendampingan dari orang tua maupun guru.

Lalu bagaimana dengan pengembangan kreativitas dan berfikir kritis melalui pembelajaran *Loose Part*?

1. Membiasakan anak agar selalu bertanya dalam proses pembelajaran.
2. Beragamnya bahan atau benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, diubah dan digabungkan kembali dengan menggunakan cara yang dapat mampu mengembangkan kreativitas anak.
3. Membiarkan anak berimajinasi dengan media atau bahan-bahan yang sudah dipersiapkan guru dalam kelas.

### 3) Karakteristik *Loose Parts*

Material loose part merupakan bagian dari alat dan bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini, bahwasanya pembelajaran anak usia dini identik dengan bermain. Maka loose parts sebagai bahan dan alat dalam proses

kegiatan bermain memiliki karakteristik seperti yang telah dipaparkan dalam Puspita (2019:19), berikut ini:

- (a). Menarik. Loose parts seperti magnet bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan yang alamiah. Obyek seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, daun-daun kering, akan membuat anak tertantang untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Secara tidak langsung, ini menumbuhkan kecakapan anak dalam berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skill/HOTS), yang ditandai dengan munculnya kemampuan untuk berpikir kritis, serta kreativitas.
- (b). Terbuka. Loose parts memungkinkan kegiatan main yang tanpa batas. Loose parts tidak hanya menawarkan satu jenis main, karena tidak ada serangkaian arahan khusus untuk penggunaan loose parts. Hasil dari penggunaan loose parts tidak tunggal, tetapi sangat bervariasi, tergantung pada kreativitas dan imajinasi anak. Potongan kayu dapat dibuat menjadi rumah, kereta api, mobil-mobilan, dan sebagainya. Anak dapat menuangkan idenya dalam berbagai bentuk karya.
- (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.

Berikut macam-macam bahan *loose part* menurut Imamah (2020:272) yang dapat digunakan untuk media pembelajaran pada anak:

- 1) Bahan dasar alam, yaitu bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam, antara lain: batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan sebagainya.
- 2) Plastik. yaitu barang-barang yang terbuat 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.
- 4) Kayu dan bambu, yaitu barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan, antara lain: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle dan sebagainya.
- 5) 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.
- 6) Benang dan Kain, yaitu barang-barang yang terbuat dari serat, antara lain: kapas, kain perca, tali, pita, karet 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.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik loose parts yaitu menarik bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, terbuka dengan kegiatan main yang tanpa batas, dan dapat dipindahkan oleh anak dari satu tempat ketempat yang lain. Berupa bahan dasar alam, plastik, logam, kayu dan bambu, kaca dan keramik, benang dan kain, dan bekas kemasan.

#### 4) **Komponen *Loose Parts***

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa Loose Parts merupakan material di sekitar anak dengan berbagai komponen, baik berupa benda alami (batu, daun, pasir, dan lain-lain), sintetis (lego, puzzle, dan lain-lain) maupun bahan yang dapat di daur ulang (kardus, botol plastik, dan lain-lain). Sebagaimana yang dipaparkan oleh Maria Melia Rahardjo yang memaparkan bahwa Loose Parts memberikan kesempatan untuk anak menggunakan material yang alami, sintetis dan dapat di daur ulang.<sup>21</sup>

Komponen *Loose Parts* menurut Yuliati Sintiajani sangat bervariasi, meliputi bahan alam atau bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam (batu, daun, pasir, dan lain-

---

<sup>21</sup> Maria Melita Rahardjo, "How To Use Loose Parts in STEAM", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, h. 312



lain), plastik (sedotan, botol plastik, tutup botol, dan lain-lain), logam (kaleng, sendok aluminium, dan lain-lain), kayu dan bambu (balok, kepingan puzzle, dan lain-lain), benang dan kain (aneka kain dan benang), kaca dan keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng, dan lain-lain), serta bekas kemasan (kardus, gulungan benang, karton wadah telur, dan lain-lain).<sup>22</sup>

### 5) Pentingnya *Loose Parts*

Material Loose Parts mencakup berbagai benda yang ada di sekitar anak dan memang mudah ditemukan. Namun banyak alasan yang mendasari pentingnya penggunaan Loose Parts bagi perkembangan anak usia dini. Secara garis besar, Loose Parts memberikan kesempatan lebih besar kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi. Anggard dalam Caileigh Flannigan memaparkan bahwa Loose Parts memberikan kebebasan kepada anak untuk dapat mengembangkan pengalaman bermain berdasarkan ide dan tujuan yang mereka miliki sendiri (*Loose Parts give children the freedom to develop their play experience based on their ideas and goals*).<sup>23</sup> Dengan bermain anak mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, baik sosial emosional, mengembangkan

---

<sup>22</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, h. 23

<sup>23</sup> Caileigh Flannigan dan Beverlie Dietze, "Children, Outdoor Play, and Loose Parts", *Journal of Childhood Studies*, Vol. 42, 2017, h. 54

imajinasinya, kreativitas dan kognitif.<sup>24</sup> Itu berarti anak melakukan permainan berdasarkan apa yang pernah mereka alami, sehingga mereka memiliki target tersendiri terhadap ide dan tujuan yang akan mereka capai dari permainan yang mereka lakukan.

Sejalan dengan hal tersebut, Maria Melita Rahardjo memaparkan bahwa Loose Parts menyediakan kesempatan yang sangat luar biasa bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka dengan menggunakan berbagai bahan atau material, baik yang alami, sintetis maupun yang dapat didaur ulang sehingga anak dapat memperoleh pengalamannya sendiri (*Provides exceptional opportunities for children to explore the world around them using natural, synthetic, and recyclable materials*).<sup>25</sup>

Selain itu, Yuliati juga menjelaskan beberapa alasan penggunaan Loose Parts sebagai pembelajaran anak seperti Loose Parts kaya dengan nutrisi sensorial yang mana anak-anak masih mengetahui berbagai hal secara konkret melalui alat sensorinya, dapat digunakan sesuai dengan pilihan anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara sehingga mendorong daya berpikir anak, mendorong kreativitas dan imajinasi anak,

---

<sup>24</sup> Ade Holis, "Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 9, 2016, h. 26.

<sup>25</sup> Maria Melita Rahardjo, "How To Use Loose Parts in STEAM", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, h. 312

mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi, dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak, dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak, serta dapat mendorong pembelajaran terbuka.<sup>26</sup>

#### 6) Tujuan Pembelajaran menggunakan *Loose Parts*

Tujuan pembelajaran loose part : Agar anak lebih kreatif karena secara kreatif dapat membongkar pasang bahan loose part yang disesuaikan dengan imajinasi nya. Anak juga dapat menggunakan barang-barang pribadi untuk berpartisipasi dalam perlindungan lingkungan, ketika anak memahami bahwa anak dapat mendaur ulang barang bekas dan menggunakannya sebagai mainan dan merakitnya secara kreatif agar berguna. *Loose part* juga membuat aktivitas bermain lebih bermakna dengan membuat Anda merasa sedang mencoba membuat karya baru dengan menggunakan berbagai bahan.

Haughey berpendapat bahwa ada tujuh jenis media dalam pembelajaran *loose part* yaitu : 1. bahan alam, 2. plastik, 3. logam, 4. kayu dan bambu, 5. benang dan kain, 6. kaca dan keramik, 7. limbah keemasan. Dan itu semua sangat mudah ditemukan di sekitar lingkungan kita.

---

<sup>26</sup> Yulianti Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, h. 16-21

## 7) Manfaat Penggunaan Loose Parts

Selain itu pembelajaran menggunakan *loose part* juga memiliki beberapa manfaat yakni :

1. Mengembangkan Keterampilan Motorik : Anak menggunakan otot-otot nya ketika memegang dan mengambil benda kecil, ketika memindahkan serta memanipulasi material ke tempatnya (Motorik Halus). Lalu anak juga bisa mengangkat, menarik, mendorong, dan membawa loose part yang lebih berat ke posisi yang diinginkan (Motorik Kasar).

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak berdasarkan Permen No.137 tahun 2013 tentang standar PAUD

Aspek Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik halus Anak usia 5 - 6 tahun
	Menggambar usia seusia gagasannya
Motorik Halus	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
	Meniru bentuk

	Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar
	Menggunting sesuai dengan pola
	Mengeksplorasikan diri melalui gerakan menggambar secara

2. Mengembangkan Kecerdasan : menggunakan keterampilan berpikir kritis nya, memecahkan masalah terhadap masalah yang ia hadapi ketika sedang dalam pembelajaran loose part, berpikir abstrak, mengeksplorasi dengan mencoba-coba.
3. Mengasah Kreativitas : mereka akan menggunakan keterampilan merancang dan inovasi menemukan cara kreatif dan berbeda untuk menghasilkan suatu karya.
4. Pengembangan Keterampilan Sosial : mereka berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam merancang suatu inovasi untuk menghasilkan suatu karya yang menarik dan berbeda dari yang lainnya.

**8) Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan *Loose Parts***

*Loose part* juga memiliki kelebihan dan kekurangan, di antaranya:

- 1) Kelebihan : meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif untuk anak, anak-anak menjadi lebih aktif secara fisik, lebih murah dan lebih mudah di dapati, dorong anak untuk memecahkan masalah, temukan cara baru untuk melakukan sesuatu.
- 2) Kekurangan : tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal jika dilakukan tanpa persiapan yang matang, metode ini umumnya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang harus disiapkan secara baik. Oleh karena itu ketersediaan media bermain adalah syarat yang diterapkannya metode ini. Media pada ini bukan berbentuk barang namun bisa berbentuk banyak sekali jenis permainan yang wajib dikuasai pengajar supaya pembelajaran berjalan dengan baik. Jika pengajar tidak menyediakan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai.

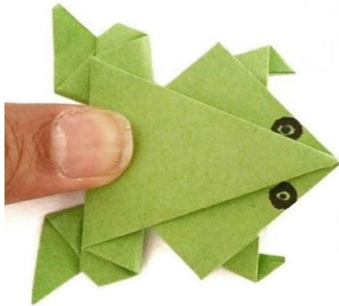
#### **9) Beberapa Contoh Penggunaan Loose Part Menggunakan Barang-Barang Yang Berada di Sekitarnya**

Berikut ini contoh-contoh gambar *loose part* sebagai media kreativitas anak usia dini:

1. Membuat mobil-mobilan dari kardus dengan bahan-bahan lain seperti kaleng bekas minuman dan tutup botol.



2. Membuat bentuk hewan (kodok) dari bahan kertas origami



3. Memanfaatkan ban yang sudah tidak terpakai sebagai pot untuk tanaman dengan dihias sehingga dapat menarik mata yang melihatnya.



4. Membuat tempat pensil atau barang dengan menggunakan stik es krim.



5. Membuat kerajinan tangan dari kacang hijau dan biji-bijian lain nya.





6. Membuat jam dinding yang terbuat dari tutup botol dengan beberapa stik kayu.



7. Membuat perahu yang terbuat dari kardus dan beberapa kertas karton



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang baik. Terlebih dahulu menyusun desain penelitiannya. Penelitian adalah studi yang dilakukan seseorang melalui penyelidikan yang hati-hati dan sempurna terhadap suatu masalah, sehingga diperoleh pemecahan yang tepat terhadap masalah tersebut.

Pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif yang disebut juga penelitian *naturalistic*. Dipilihnya penelitian dengan pendekatan metode kualitatif didasarkan pada permasalahan yang akan dikaji peneliti dalam penelitian ini.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data yang dilakukan secara *triangulasi* (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: PT. Alfabeta, 2016) h. 9.

Menurut Creswell, *qualitative reaserch is a means for exploring and understanding the meaning individuals or groups ascribe to a social or human problem. The process of research involves emerging quations and prosedures. Collecting data in the participants' setting; analyzing the data inductively, bulding from particular to generals themes; and and making interpretations of the meaning of data. The final written report has a flexible writing structure*".<sup>28</sup>

Penelitian kualitatif adalah sarana untuk mengeksplorasi dan memahami makna individu atau kelompok yang dianggap berasal dari masalah sosial atau manusia. Proses penelitian melibatkan pertanyaan dan prosedur yang muncul. Mengumpulkan data di setting peserta; menganalisis data secara induktif, membangun dari tema khusus ke umum; dan dan membuat interpretasi makna data. Laporan tertulis akhir memiliki struktur penulisan yang fleksibel.

Alasan peneliti menggunakan penelitian kualitatif yaitu untuk memperoleh gambaran dari permasalahan yang terjadi secara mendalam (berupa kata-kata, gambar, dan perilaku) yang tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistic, melainkan tetap dalam bentuk kualitatif. Di samping itu, bahwa penelitian kualitatif mempunyai adaptabilitas yang tinggi sehingga memungkinkan penulis senantiasa menyesuaikan diri dengan situasi yang berubah-ubah. Untuk membantu keberhasilan suatu penelitian serta

---

<sup>28</sup> Sugiyono, penelitian kualitatif kuantitatif dan rnd, h. 16

memperjelas langkah-langkah maupun arah dari penelitian, diperlukan suatu metode yang jelas, seperti yang diungkapkan bahwa metode dianggap sebagai cara-cara, strategi untuk memahami realitas, langkah-langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab akibat.

Peneliti menggunakan metode deskripsi. Metode deskripsi adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskripsi ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat, mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.<sup>29</sup>

Penggunaan metode penelitian deskripsi digunakan peneliti dengan maksud untuk menggambarkan penggunaan *loose parts* pada anak usia 5-6 tahun dalam meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak Usia Dini Di RA Al-Muhajirin Tangerang.

## **B. Metode dan Prosedur Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di RA Al-Muhajirin Tangerang, pada tahun ajaran 2021-2022. Jenis penelitian ini adalah merupakan penelitian *deskriptif kualitatif* yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata

---

<sup>29</sup> Mohammad Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 54.

tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang di amati, di arahkan dari latar belakang individu secara utuh (*holistic*) tanpa mengisolasi individu dan organisasinya dalam variabel tetapi memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan. Penelitian kualitatif sering pula disebut metode etnografik, metode fenomenologis, atau metode impresionistik.

Sumber data dalam penelitian ini adalah dari guru, orang tua dari anak, dan anak tersebut. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun, dengan mengambil anak untuk menjadi subjek atau biasa disebut sampel. Analisis deskriptif dalam penelitian ini di jelaskan berdasarkan *single subject*, Artinya setiap subjek penelitian akan dideskripsikan. Dengan penelitian kualitatif diharapkan dapat mengamati dan berinteraksi secara langsung dalam situasi nyata yang di alami oleh anak usia dini dan gurunya sebagai salah satu upaya dalam memahami perilaku anak usia dini serta bimbingan yang di lakukan gurunya. Hasilnya akan di gunakan sebagai informasi dalam mengembangkan program bimbingan dengan menggunakan *Loose Parts* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak usia dini.

### **C. Jenis Data**

Jenis data dalam penelitian ini diambil dari beberapa sumber data primer dan data sekunder yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Jenis data dalam penelitian ini di antaranya:

1. Data Primer adalah data yang dikumpulkan dan diolah sendiri oleh peneliti langsung dari responde. Teknik pengumpulannya observasi dan interview (langsung dan tidak langsung). Data primer dalam penelitian ini yaitu berupa wawancara yang peneliti tanyakan kepada guru dan kepala sekolah RA Al-Muhajirin Kab Tangerang.
2. Data Sekunder adalah data yang diperoleh dalam bentuk sudah jadi, yaitu diolah dan disajikan oleh pihak lain. Teknik pengumpulannya dilakukan dengan dokumentasi. Data sekunder dalam pebelitian ini adalah data yang diperoleh peneliti dari kepala sekolah dan guru RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang.

#### **D. Informan**

Metode pengambilan informan menggunakan metode *purposive sampling*. Metode *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Dalam hal ini informan yang diambil yaitu dari guru RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur yang dilakukan untuk memperoleh data dalam menyelesaikan penelitian yang dilakukan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pertama observasi, observasi dilakukan untuk mengukur sikap dari responden akan tetapi dapat merekam situasi dan kondisi di lapangan. Sedangkan yang ke

dua adalah wawancara, dilakukan sebagai pembuktian hasil dari obseravasi yang dilihat. Dan dokumentasi adalah data-data yang diambil dari hasil observasi dan wawancara sebagai pembuktian data.

1. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiono, 2016:317). Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidaknya-tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi. Dalam penelitian ini wawancara yang dilakukan oleh pebeliti adalah menanyakan kepada kepala sekolah dan guru mengenai penggunaan *Loose Part* sudah digunakan dalam pembelajaran anak-anak RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang.
2. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi tidak terstruktur. Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak disiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi.

No	Lembar pengamatan
1	Mampu menyesuaikan diri saat belajar Steam menggunakan Loose Parts
2	Menunjukkan sikap percaya diri saat belajar Steam menggunakan Loose Parts



3	Mampu mentaati peraturan selama belajar
4	Mampu bermain dengan teman sebaya
5	Mampu menunjukkan sikap menghargai terhadap satu sama lain
6	Bertanggung jawab atas perilakunya dalam belajar Steam menggunakan Loose Parts
7	Mampu bersikap sopan santun ketika bermain Steam menggunakan Loose Parts
8	Mampu bekerja sama dengan teman dalam belajar Steam menggunakan Loose Parts
9	Mampu berekspresi ketika belajar
10	Mampu berbagi dengan orang lain

Tabel di atas merupakan instrument yang digunakan dalam observasi terkait perkembangan kecerdasan naturalis anak.

3. Adapun observasi ini adalah melihat dan menganalisis mengenai penggunaan media *Loose Part* oleh guru kepada peserta didik.
4. Dokumentasi ini digunakan untuk mendukung kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan berkaitan

observasi dengan permasalahan yang diteliti dengan tujuan untuk melengkapi teknik pengambilan data yang lain.

## **F. Validitas Data**

Penelitian ini menggunakan validitas data berupa triangulasi teknik. Menurut Sugiono (2015:241) mengatakan bahwa dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data, yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.

Triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi tak terstruktur, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang serempak.

## **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data yang baik membutuhkan pengelolaan data yang dilakukan secara efisien. Data yang diperoleh dari berbagai sumber melalui wawancara, dokumentasi, kuisioner maka dilakukan pengelolaan data dan analisis data. Analisis data memberikan makna terhadap data yang telah dikumpulkan sehingga merupakan langkah suatu proses yaitu menyusun, mengkategorikan data, mencari tema untuk mendapatkan maknanya.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, analisis data sebelum peneliti memasuki lapangan. Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan atau sekunder, yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Namun demikian fokus penelitian ini masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah peneliti masuk dan selama di lapangan.

Analisis data di lapangan dalam penelitian kualitatif, dilakukan saat pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melakukan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel.

Dalam penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa analisis data merupakan langkah yang panjang dalam mengolah hasil dari suatu penelitian. Artinya, analisis data tidak hanya dilakukadengan tahapan pengorganisasian data saja, akan tetapi sampai memutuskan dan mencari apa yang lebih penting dari hasil penelitian. Dalam mengumpulkan data, peneliti melakukan tiga tahapan yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/ verication*.

#### 1) Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari tema dan polanya. Reduksi data bertujuan untuk

mempermudah pemahaman terhadap data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian di lapangan dengan cara merangkum, mengklarifikasi sesuai dengan masalah diteliti.

## 2) Display Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, baga hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.

## 3) Verifikasi

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap ini peneliti berusaha menganalisis hasil display data, diteliti sekaligus dapat memberikan solusi. Tujuan dari kesimpulan dan verifikasi ini adalah untuk mendapatkan temuan baru yang sebelumnya masih belum jelas, dapat berupa hubungan kasual atau interaktif, hipotesis atau teori.

## H. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dimulai pada bulan September 2022. Lokasi penelitian dilaksanakan di RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum

##### 1. Profil Sekolah RA Al-Muhajirin

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan dewan guru dan hasil dokumentasi di RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang, berdiri pada tahun 2007. Latar belakang berdirinya RA Al-Muhajirin adalah Pendidikan sejak dini merupakan salah satu kunci mengatasi keterpurukan bangsa, khususnya dalam menyiapkan sumber daya manusia yang handal dan agamis nantinya. Sebagai penelitian bidang neurologi menunjukkan, bila anak distimulasi sejak dini, maka akan ditemukan genius (potensi paling baik/unggul) dalam dirinya.

Kebutuhan masyarakat terhadap layanan Pendidikan sejak dini cukup besar. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya masyarakat yang mengikut sertakan anak-anaknya pada program Pendidikan Raudhatul Athfal baik itu usia 4-5 dan 5-6 tahun. Sementara itu lembaga Pendidikan Raudhatul Athfal, Kabupaten Tangerang belum mencukupi. Dengan alasan lokasi yang strategis, keberadaan layanan RA Al-Muhajirin ini dapat dirasakan sekali manfaatnya oleh masyarakat khususnya di lingkungan sekitarnya.

## 2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Pembelajaran

Waktu Pembelajaran berlangsung dari hari senin s/d jumat, dimulai dari jam 07.30 s/d 10.30 Tempat Pembelajaran. Tempat Pembelajaran dilaksanakan di RA Al muhajiri dengan Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten.

## 3. Tujuan

- a) Mewujudkan anak yang memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan yang seimbang pada setiap aspek perkembangannya sebagai bekal mengikuti pendidikan lebih lanjut.
- b) Mewujudkan anak yang sehat, ceria, mampu merawat diri serta peduli terhadap diri sendiri, teman, dan lingkungan sekitarnya.
- c) Menjadikan anak cinta qur;an dan islami sejak dini sebagai bekal menjalani kehidupan dimasa dewasanya.

## 4. Visi Dan Misi

### a) Visi :

Berkarakter dan Berakhlak Mulia.

### b) Misi :

Menyelenggarakan layanan pengembangan holistik integratif, Memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan

perkembangan, minat, dan potensi anak, Membangun pembiasaan perilaku hidup berkarakter, sehat dan berakhlak mulia serta mandiri, membangun kerjasama dengan orang tua, masyarakat dan lingkungan sekitar.

## **B. Analisis Tahap Pelaksanaan**

Penggunaan media dalam sebuah pembelajaran dapat membantu dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak serta dapat mempermudah anak dalam memahamisesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret dan anak lebih termotivasidalam menjalankankegiatan pembelajaran. Sehingga secara tidak langsung penggunaan media pembelajaran *Loose Part* dapat menumbuhkan kecerdasan naturalis siswa.

Dengan memperhatikan langkah-langkah penggunaan *Loose Part* yang dilakukan oleh guru RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang. (1) Perencanaan yang dilakukan oleh guru dengan mengumpulkan barang-barang bekas yang layak pakai, berupa kardus, tutup botol, botol plastik, kaleng, stik es krim, batu krikil, kerang, daun, sedotan, ranting, pasir.

Pada tahap ini peneliti berdiskusi dengan guru RA Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang, dalam menentukan tujuan umum dan tujuan khusus dari penelitian ini. Tujuan umum didapatkan untuk menggunakan media *Loose Part* pada anak RA Al-Muhajirin usia 4 - 5 dan 5 - 6 tahun. Tujuan

khususnya ialah untuk mempraktikkan bersama anak-anak RA Al-Muhajirin usia 4-5 dan 5-6 tahun sesuai dengan bahan yang ada.

## C. Temuan Penelitian

### 1.1 Pembelajaran Menggunakan *Loose Parts* Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun di RA Al-Muhajirin.

Berdasarkan hasil penelitian (observasi, wawancara, dan dokumentasi), kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan loose parts pada anak usia 5 – 6 tahun di RA Al-Muhajirin bahwa pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode kelompok dimana anak di bagi dalam beberapa kelompok main dan anak sendiri yang menentukan kelompok mainnya. Pemanfaatan *Loose Parts* sebagai media pembelajaran sangat menarik perhatian anak ketika belajar, anak-anak begitu bersemangat dan antusias. Pada awalnya memang anak-anak kebingungan dengan media kardus bekas, botol bekas, tutup botol air mineral, daun kering yang telah mereka siapkan, setelah diberikan penjelasan dan arahan anak-anak mulai mengerti. Menurut Ibu Rani guru kelas B “Pembelajaran menggunakan loose parts memang sangat menarik perhatian anak ketika belajar, ini merupakan metode baru dan terobosan baru dalam pembelajaran anak-anak”.





(CD04-F04)

Menurut Ibu Yayat Kepala Sekolah RA Al-Muhajirin “Pembelajaran menggunakan loose parts ini sudah pernah dilakukan serta telah mengikuti pelatihan, hanya saja saya mengenal istilah dengan bahan bekas atau bahan yang ramah lingkungan serta banyak ditemui di lingkungan sekolah, serta telah diterapkannya di RA karena beberapa alasan” yaitu: (1) Memanfaatkan bahan bekas yang ada di rumah, (2) anak mudah mendapatkan barang-barang, (CWK01).

Ketika pembelajaran menggunakan *Loose Parts* berlangsung ada 1 orang anak yang merasa bingung, apa yang harus dia kerjakan dan dia buat ketika melihat alat

dan bahan mainnya karena di RA Al-Muhajirin pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode kelompok. Tetapi secara keseluruhan anak-anak mudah tanggap, mudah mengerti dan kreatif dalam pembelajaran dengan menggunakan *Loose Parts* ini, anak-anak menjadi tahu dalam membuat tas dokter dari kardus bekas. Mereka juga senang belajar menggunakan *Loose Parts*, mereka menjadi tahu bahwa barang yang ada di sekelilingnya bisa dijadikan sebagai media dalam belajar bahkan barang yang sudah tidak terpakai pun bisa menjadi media dalam belajar.

## **1.2 Manfaat dan Tujuan Pembelajaran Dengan Menggunakan *Loose Parts* Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun di RA Al-Muhajirin.**

Berdasarkan hasil penelitian (observasi, wawancara, dan dokumentasi), bahwa manfaat dan tujuan dari pembelajaran menggunakan *Loose Parts* ini adalah anak-anak menjadi lebih mandiri, kreatif, dan percaya diri, anak-anak juga menjadi lebih memanfaatkan barang-barang di sekitarnya untuk di jadikan alat mainnya, hal ini terbukti ketika setelah pembelajaran menggunakan *Loose Parts* anak berbicara “bu semalem aku membuat bunga dari bekas minuman”. Anak-anak menjadi lebih memanfaatkan barang-barang yang ada disekitar untuk dijadikan media dalam belajarnya, mereka menjadi tahu bahwa media dalam belajar tidak harus yang baru dan

yang mahal, barang bekas pun bisa dijadikan media dalam belajar.



Gambar di atas merupakan contoh lain ketika siswa RA Al Muhajirin memanfaatkan kardus dalam membuat tas, antusiasme mereka sangat terlihat, apalagi ketika mereka mampu menyelesaikan tugasnya dalam memanfaatkan loose part. Dengan pembelajaran menggunakan *Loose Parts* ini anak-anak bebas mengekspresikan ide-ide mereka karena dalam pembelajaran tidak ada kata salah, pembelajaran lebih mengutamakan proses dari pada hasil.



(CD06-F06)

Menurut ibu AH “Saya senang dengan pembelajaran menggunakan loose parts ini, karena anak saya di rumah menjadi lebih kreatif dia memanfaatkan apa saja barang yang ada untuk di jadikan alat mainnya”. Menurut Ibu Rani Guru Kelas B “Pembelajaran ini membuat anak berpikir lebih tinggi dan mendalam, anak diajak untuk lebih kreatif dan mandiri lagi”. (CWG01).

Pembelajaran menggunakan *Loose Parts* ini memang manfaat dan tujuannya adalah menjadikan anak lebih kreatif, mandiri, anak-anak juga lebih memanfaatkan barang-barang yang ada untuk digunakan dalam belajar, lebih hemat dalam pembelajaran dan menjadikan anak lebih HOTS (*high Order Thinking Skill*).

### **1.3 Pembelajaran Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Muhajirin**

Berdasarkan hasil penelitian (observasi, wawancara, dan dokumentasi) bahwa kecerdasan naturalis anak tidak sama satu dengan yang lainnya, hal ini terbukti ketika pembelajaran berlangsung, ada salah satu anak yang merasa jijik dengan bahan yang di sediakan yaitu pasir. kecerdasan naturalis anak akan tumbuh jika anak sering diajak belajar di alam terbuka, mereka akan lebih banyak menemukan informasi-informasi tentang hewan, tumbuhan maupun gejala alam karena mereka melihat langsung di lapangan.

Ketika penelitian anak-anak diajak ke kandang kambing terlebih dahulu untuk melihat secara langsung kandang kambing seperti apa, makanannya kambing apa, kaki kambing ada berapa, warna bulu kambing apa saja, dan suara kambing seperti apa. Anak-anak juga diajak memegang secara langsung badan kambing, dan ada salah satu anak yang merasa ketakutan dan jijik untuk memegang kambing, tetapi ketika melihat teman-temannya berani memegang dia juga memberanikan diri untuk memegang kambing. Dengan melihat langsung diharapkan anak-anak menjadi lebih memahami dalam pembelajaran.



mengenal lingkungannya. Kecintaan terhadap tumbuhan, hewan, dan unsur-unsur lain di alam ini perlu di rangsang agar anak mampu memperlakukan alam dengan lebih baik kelak di kemudian hari.

#### **1.4 Pembelajaran Dengan Menggunakan Loose Parts Kaitannya Dengan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5 – 6 Tahun Di RA Al-Muhajirin .**

Berdasarkan hasil penelitian (observasi, wawancara, dan dokumentasi) pembelajaran menggunakan *loose parts* itu berkaitan dengan kecerdasan naturalis anak karena dengan menggunakan lose parts secara tidak langsung merangsang anak untuk lebih mencintai lingkungannya dengan menggunakan alat dan

bahan main menggunakan barang bekas dan bahan alam. Dalam pembelajaran menggunakan *Loose Parts* ini peneliti menggunakan *Loose Parts* bahan alam dan barang bekas atau barang yang sudah tidak terpakai lagi contohnya sendok plastik bekas, sedotan bekas, pecahan genteng, kulit kerang, daun kering, stik bekas es krim, bahkan



Menurut Ibu Rani Guru Kelas B “Pembelajaran menggunakan loose parts ini jelas berkaitan dengan kecerdasan naturalis anak, dimana kecerdasan naturalis itu kan kemampuan seseorang untuk mencintai lingkungannya dengan memahami flora dan fauna, dan memahami gejala-gejala alam dengan pembelajaran loose parts ini anak diajak untuk menggunakan bahan main

dari lingkungan dengan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai lagi”.

Memang benar pembelajaran menggunakan loose parts ini berkaitan dengan kecerdasan naturalis, kita ajak anak untuk mengenal gejala alam banjir misalnya, penyebab banjir itu apa, kita kaitkan dengan pembelajaran loose parts, misalnya kita tanya kepada anak “penyebab banjir apa?” Dan anak menjawab “gara-gara membuang sampah sembarangan bu” maka kita jawab “betul nak, salah satu penyebab banjir itu adalah dengan kita membuang sampah sembarangan”, kita belajar dengan loose parts berarti kita sudah mengurangi kemungkinan banjir karena kita belajar dengan menggunakan barang bekas, kita tidak membuang sembarangan lagi barang yang sudah tidak terpakai.

#### **D. Pembahasan Temuan Penelitian**

##### **1) Pembelajaran dengan Menggunakan *Loose Parts* Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun di RA Al-Muhajirin.**

Menurut Bambang (2020) adalah sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong siswa untuk berpikir lebih luas tentang masalah di dunia nyata. Menurut Sub direktorat bidang kurikulum Paudkementrian pendidikan dan budaya (2019) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mengakomodir tercapainya implementasi pembelajaran berbasis Abad 21, karena di dalam pembelajaran anak-



anak di belajarkan untuk berpikir kritis dan kreatif sehingga mereka bebas berkreasi. Kreativitas anak-anak akan muncul apabila di dorong dengan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran berbasis *loose parts* merupakan salah satu media belajar yang memanfaatkan barang-barang yang sudah tidak terpakai untuk dimanfaatkan kembali menjadi media bermain dan belajar. Sehingga pengintegrasian dan media *loose parts* sangat direkomendasikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian (observasi, wawancara dan dokumentasi) bahwa pembelajaran dengan menggunakan Lose Parts sangat menarik perhatian anak ketika belajar, anak-anak begitu bersemangat dan antusias ketika belajar. Pada awalnya memang anak-anak kebingungan dengan pembelajaran tetapi setelah di berikan penjelasan dan aturan main anak-anak mulai mengerti. Pembelajaran sebenarnya anak-anak sering melakukan hanya saja anak tidak tahu apa yang mereka mainkan mengandung pembelajaran di dalamnya.

Ketika pembelajaran menggunakan *Loose Parts* berlangsung ada 1 orang anak yang merasa bingung, apa yang harus dia kerjakan dan dia buat ketika melihat alat dan bahan mainnya karena di RA Al-Muhajirin pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode kelompok, dimana anak di bagi dalm beberapa kelompok main dan anak sendiri yang menentukan kelompok

mainnya. Tetapi secara keseluruhan anak-anak mudah tanggap, mudah mengerti dan kreatif dalam pembelajaran dengan menggunakan *Loose Parts*, anak-anak menjadi tahu dalam membuat kandang kambing misalnya, di dalamnya *sains* nya apa, *technology* nya apa, *engineering* nya apa, *art* nya apa dan *mathematic* nya apa. Mereka juga senang belajar menggunakan *Loose Parts*, mereka menjadi tahu bahwa barang yang ada di sekelilingnya bisa dijadikan sebagai media dalam belajar bahkan barang yang sudah tidak terpakai pun bisa menjadi media dalam belajar.



Pembuatan tas yang mereka praktekkan langsung menggunakan kardus bekas susu yang sudah tidak terpakai, hal ini pun menjadi pengalaman baru buat anak, dan dapat merangsang ide-ide baru bagi

peserta didik. Respon pertama terkait kecerdasan naturalis yang peneliti ingat ketika anak mengatakan “ibu di rumah saya akan membuat lagi” hal ini tentu saja mencerminkan kecerdasan naturalis anak yang meningkat dengan memiliki rasa ketertarikan dalam memanfaatkan barang bekas yang lainnya.

## 2) Manfaat dan Tujuan Pembelajaran Dengan Menggunakan *Loose Parts* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Muhajirin

Menurut Wayka Buhrin (2019) manfaat pembelajaran dengan menggunakan *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.
- e) Memberikan pengalaman bermain yang kaya akan kualitas, memungkinkan anak-anak untuk sepenuhnya terlibat, serta menginspirasi kemampuan kreativitas mereka (Wyse, 2004; Mc Clintic, 2014; Daly dan Beloglovsky, 2015; Houser et al. 2016; Gibson et al. 2017).
- f) Lebih hemat, karena murah dan mudah di dapat.

- g) Menjadi lebih menarik dari waktu ke waktu, seiring dengan meningkatnya keterampilan anak-anak, karena dapat di desain ulang setiap hari.

Menurut Wayka Buhrin (2019) tujuan pembelajaran dengan menggunakan *loose parts* adalah:

- a) Anak-anak akan menjadi kreatif dengan adanya prinsip penggunaan bahan ajar *loose parts*, mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan ajar sesuai dengan imajinasi mereka.
- b) Anak-anak akan belajar menghargai bahan-bahan atau benda-benda di sekeliling mereka, seperti bahan *loose parts* alam.
- c) Anak-anak juga akan dapat ikut memelihara lingkungan ketika mereka memahamai bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan beraktivitas merakitnya menjadi barang yang berguna.
- d) Akan mengembangkan sikap ekonomis anak.

Berdasarkan hasil penelitian (observasi, wawancara, dan dokumentasi), bahwa manfaat dan tujuan dari pembelajaran menggunakan *Loose Parts* ini adalah anak-anak menjadi lebih mandiri, kreatif, dan percaya diri, anak-anak juga menjadi lebih memanfaatkan barang-barang di sekitarnya untuk di jadikan alat mainnya, hal ini terbukti ketika setelah pembelajaran menggunakan *Loose Parts* anak berbicara “bu semalem aku membuat sarang lebah dari sendok plastik bekas dan sedotan”. Anak-anak

menjadi lebih memanfaatkan barang-barang yang ada disekitar untuk dijadikan media dalam belajarnya, mereka menjadi tahu bahwa media dalam belajar tidak harus yang baru dan yang mahal, barang bekaspun bisa dijadikan media dalam belajar. Dengan pembelajaran menggunakan *Loose Parts* ini anak-anak bebas mengekspresikan ide-ide mereka karena dalam pembelajaran tidak ada kata salah, pembelajaran lebih mengutamakan proses dari pada hasil.

### **3) Pengembangan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Muhajirin**

Menurut Mursid (2015: 165) Kemampuan Naturalis adalah kemampuan untuk mengenali, membedakan, mengungkapkan dan membuat kategori terhadap apa yang dijumpai di alam maupun lingkungan. Kepekaan dan kemampuan untuk mengenali bentuk-bentuk alam sekitar, seperti burung, bunga, pohon, gunung, awan, sungai, danau, dan lain sebagainya. Kecerdasan Naturalistik merupakan kemampuan seseorang siswa (peserta didik), guru (pendidik) untuk peka terhadap lingkungan alam. Misalnya senang berada di lingkungan alam yang terbuka seperti pantai, gunung, cagar alam, hutan, dan sebagainya. Anak-anak dengan kecerdasan seperti ini cenderung suka mengobservasi lingkungan alam seperti aneka macam bebatuan, jenis-jenis lapisan tanah, aneka macam flora dan fauna, benda-benda di angkasa, dan sebagainya.

Sujiono dan Sujiono (2004:300-301) menguraikan cara mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak, yaitu: (1) beri kesempatan pada anak didik untuk mengetahui kemampuan yang ada pada dirinya; (2) ceritakan “*kondisi akhir*” sebagai keteladanan dan inspirasi bagi mereka, misalnya: ahli-ahli binatang, para peneliti alam; (3) buatlah kegiatan-kegiatan khusus yang dapat dimasukkan kedalam kecerdasan naturalis, misal: “*career day*” di mana para dokter hewan dan ahli binatang menceritakan tentang ‘kecerdasan naturalis’nya; serta (4) karya wisata ke kebun binatang, pengalaman empiris praktis, misalnya mengamati alam dan makhluk hidup, buat rak pameran simulasi ekosistem, dan buat papan permainan.

Berdasarkan hasil penelitian (observasi, wawancara, dan dokumentasi) bahwa kecerdasan naturalis anak tidak sama satu dengan yang lainnya, hal ini terbukti ketika pembelajaran berlangsung, ada salah satu anak yang merasa jijik dengan bahan yang di sediakan yaitu pasir. kecerdasan naturalis anak akan tumbuh jika anak sering diajak belajar dialam terbuka, mereka akan lebih banyak menemukan informasi-informasi tentang hewan, tumbuhan maupun gejala alam karena mereka melihat langsung dilapangan. Ketika penelitian anak-anak diajak kekandang kambing terlebih dahulu untuk melihat secara langsung kandang kambing seperti apa, makanannya kambing apa, kaki kambing ada berapa,

warna bulu kambing apa saja, dan suara kambing seperti apa. Anak-anak juga diajak memegang secara langsung badan kambing, dan ada salah satu anak yang merasa ketakutan dan jijik untuk memegang kambing, tetapi ketika melihat teman-temannya berani memegang dia juga memberanikan diri untuk memegang kambing. Dengan melihat langsung diharapkan anak-anak menjadi lebih memahami dalam pembelajaran.

#### 4) Pembelajaran Dengan Menggunakan *Loose Parts* Kaitannya Dengan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5 – 6 Tahun Di RA Al-Muhajirin

Dalam pembelajaran anak usia dini *loose parts* baik untuk digunakan, menurut Wayka Buhirin (2019) diantaranya karena (1) *Loose parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya, (2) Juga bahan ajar *loose parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek: Pemecahan masalah, Kreativitas, Konsentrasi, Motorik halus, Motorik kasar, Sains (*Science*), Pengembangan bahasa (*Literasi*), Seni (*Art*), Logika berpikir Matematika (*Math*), Teknik (*Engineering*), Teknologi (*Tecchnology*).

Berdasarkan hasil penelitian (observasi, wawancara, dan dokumentasi) pembelajaran menggunakan *loose parts* itu berkaitan dengan kecerdasan naturalis anak karena dengan

menggunakan *lose parts* secara tidak langsung merangsang anak untuk lebih mencintai lingkungannya dengan menggunakan alat dan bahan main menggunakan barang bekas dan bahan alam. Dalam pembelajaran menggunakan Loose Parts ini peneliti menggunakan *LooseParts* bahan alam dan barang bekas atau barang yang sudah tidak terpakai lagi contohnya sendok plastik bekas, sedotan bekas, pecahan genteng, kulit kerang, daun kering, stik bekas es krim, bahkan tempat-tempat yang digunakan untuk menaruh media pembelajaranpun dari kardus bekas, dengan begini jelas kaitan antara pembelajaran dengan menggunakan Loose Parts ini yaitu anak-anak menggunakan media belajar dari barang bekas yang secara tidak langsung anak-anak sudah mengurangi sampah di lingkungannya, lebih memilih memanfaatkan barang yang ada sebagai media belajar, anak-anak juga diajak melihat langsung kealam terbuka.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pembelajaran menggunakan *Loose Parts* sebagai pembelajaran kecerdasan naturalis anak usia 5-6 tahun, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Lose Parts* sangat menarik perhatian anak ketika belajar, anak-anak begitu bersemangat dan antusias ketika belajar, anak-anak menjadi lebih mandiri, kreatif dengan adanya prinsip penggunaan bahan ajar *loose parts*, mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan ajar sesuai dengan imajinasi mereka, anak-anak akan belajar menghargai bahan-bahan atau benda-benda di sekeliling mereka, seperti bahan *loose parts* alam, anak-anak juga akan dapat ikut memelihara lingkungan ketika mereka memahamai bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan beraktivitas merakitnya menjadi barang yang berguna. Anak-anak juga lebih percaya diri, pembelajaran menggunakan *loose parts* ini berkaitan dengan kecerdasan naturalis anak karena dengan menggunakan *lose parts* secara tidak langsung merangsang anak untuk lebih mencintai lingkungannya dengan menggunakan alat dan bahan main menggunakan barang bekas dan bahan alam.

## B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Anak

Anak diharapkan untuk selalu aktif dalam setiap pembelajaran sehingga kecerdasan yang dimilikinya pun dapat berkembang secara optimal, khususnya dalam kecerdasan naturalis, agar anak mampu mencintai dan memelihara lingkungan sekitarnya.

### 2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memperkaya model penyampaian materi dalam proses pembelajaran sebagai alternative untuk mengatasi kesulitan yang ada dalam proses pengembangan kecerdasan naturalis, selain itu juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pesan-pesan yang penting di dalam kegiatan main.

### 3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil Penelitian ini dapat dijadikan salah satu metode belajar anak untuk mengembangkan kecerdasan naturalis dengan sangat menarik semangat anak.

### 4. Bagi Orang Tua Subyek

Perlu adanya kerja sama dan kontribusi antara ayah ibu atau anggota keluarga yang lain dalam mengembangkan kecerdasan naturalis anak.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang akan mengadakan penelitian yang sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang pembelajaran dengan menggunakan *Loose Parts* sebagai pembelajaran kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Gunawan. 2012. *Born To be a Genius (Kunci Mengangkat Harta Karun dalam Diri Anak)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Buhrin, Wayka. 2019. *Efek Metode pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Hal. 2-4 ([https://www.researchgate.net/publication/338334980\\_Efek\\_Metode\\_pada\\_Kreatifitas\\_Anak\\_Usia\\_5-6\\_Tahun](https://www.researchgate.net/publication/338334980_Efek_Metode_pada_Kreatifitas_Anak_Usia_5-6_Tahun)). Diakses tanggal 15 Mei 2020.
- Hurlock, Elizabeth B. 2013. *Perkembangan Anak*, Jilid 1 Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Maria Melita Rahardjo, "How To Use Loose Parts in STEAM", Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 13, 2019, h. 312
- Moleong, Lexy J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Rosdakarya.
- Muhammad Yaumi. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intellegences*. Jakarta: Dian Rakyat.

- Mursid, 2016. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Siantajani, Y., (2020). Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Sub Direktorat Bidang Kurikulum Paud Kementerian Pendidikan dan Budaya. 2019. (<https://subditkurpaudkemdikbud.blogspot.com/2019/09/-dengan-menggunakan-loose-parts.html>). Hal. 01. Diakses 15 Mei 2020.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta:PT. Indeks.
- Suriansyah. A. (2011). *Landasan Pendidikan*. Banjarmasin : Comdes
- Susanto, Ahmad. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Syafril, & Zen, Z. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Syari'ati Masyithoh, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Balok Huruf pada Kelompok B TK Negeri Pembina Bantul", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 05 Edisi 2, 2016
- Tadkiroatum Musfiroh. 2013. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk, Modul 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Trianto. (2015). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Kelas awal SD*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuliani Nurani Sujiono (2010). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas UI
- Yuliani Nurani Sujiono dkk. 2013. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.