

LOOSE PARTS PLAY MERANGSANG KEMAMPUAN MAIN PEMBANGUNAN ANAK USIA DINI DI ERA SOCIETY 5.0

Mirabella Dian Wahyudi Putri¹⁾, Ismatul Khasanah²⁾, Nila Kusumaningtyas³⁾

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
email: mirabelladian@gmail.com

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
email: ismatulhasanahbejo@gmail.com

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
email: bundanila.tabelcan@gmail.com

Abstrak

Anak usia dini memerlukan banyak stimulasi dalam berbagai aspek perkembangan sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal. Salah satu aspek yang penting dan perlu dikembangkan adalah aspek kognitif. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif adalah kemampuan bermain pembangunan. Bermain pembangunan yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Permainan yang sekarang masih hangat di kalangan pendidikan anak usia dini yang berfungsi untuk merangsang kemampuan bermain pembangunan anak adalah *Loose Parts Play*. *Loose Parts Play* adalah sebuah permainan yang menggunakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Bahan tersebut adalah bahan yang dapat dipergunakan dengan mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan ini dapat berasal dari bahan alami maupun sintetis. Contohnya : batu, tunggul, pasir, kerikil, kain, ranting, kayu, palet, bola, ember, keranjang, krat, kotak, batang kayu, batu, bunga, tali, ban, bola, cangkang dan biji polong. Anak dapat membangun suatu tempat maupun membuat suatu kegiatan melalui imajinasi mereka dengan bahan-bahan yang telah tersedia. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengkaji lebih dalam tentang perkembangan kemampuan main pembangunan anak usia dini di era society 5.0 yang dirangsang melalui *Loose Parts Play*.

Kata kunci: *loose parts play*, kemampuan main pembangunan, anak usia dini.

Abstract

Early childhood requires a lot of stimulation in various aspects of development so that all aspects of development can develop optimally. One aspect that is important and needs to be developed is the cognitive aspect. The ability that is included in the cognitive aspect is the ability to play development. Playing development is an activity that uses various objects that exist to create a certain work. The game that is still warm among early childhood education that serves to stimulate the ability to play children's development is Loose Parts Play. Loose Parts Play is a game that uses materials that can be moved, carried, combined, redesigned, aligned, separated and put back together in various ways. These materials are materials that can be used independently or combined with other materials. This material can come from natural or synthetic ingredients. For

example: stones, stumps, sand, gravel, cloth, twigs, wood, pallets, balls, buckets, baskets, crates, boxes, boxes, logs, stones, flowers, ropes, tires, balls, shells and seed pods. Children can build a place or make an activity through their imagination with available materials.

The purpose of writing this article is to describe and examine more deeply the development of the ability to play early childhood development in the era of society 5.0 which was stimulated through Loose Parts Play.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri menurut usianya. Usia dini adalah periode awal dan paling penting dalam memulai kehidupan.

Menurut Yus (2011) Pendidikan Anak Usia Dini disebut dengan *golden age* atau periode keemasan.

Pada periode keemasan ini, anak – anak harus mengeksplorasi dan mengalami sendiri semua kejadian di sekitarnya untuk mempelajari tentang fenomena-fenomena yang terjadi di dalam kehidupan. Dengan eksplorasi maka anak akan mengenal lingkungan dan sekitarnya dengan baik. Untuk meningkatkan kemampuan anak, maka kita harus memberikan stimulasi yang memadai dan berulang-ulang karena anak usia dini masih dalam fase meniru dan mengingat-ingat dengan perulangan.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 bahwa ada 6 aspek yang harus dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini yaitu aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek sosial emosional dan aspek seni.

Aspek yang harus diberi stimulasi secara terus menerus salah satunya adalah aspek kognitif dan fisik motorik.

Aspek kognitif adalah aspek dimana anak dituntut untuk dapat berfikir logis dan memecahkan masalah sendiri bahkan dapat memecahkan masalah dengan berimajinasi. Sedangkan aspek fisik motorik yang akan dibahas adalah motorik halus, dimana anak dapat menggunakan otot jari tangan dan koordinasi mata dengan baik agar mendapatkan hasil yang memuaskan.

Kemampuan yang menggabungkan antara aspek kognitif dan fisik motorik

adalah kemampuan bermain pembangunan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Melani (2015) bahwa bermain pembangunan merupakan aktivitas yang melibatkan anak untuk melakukan proses belajar dengan menggunakan benda nyata melalui kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Menurut Tedjasaputra (2001) bermain pembangunan yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Montulalu, et. al (2009) yang menyatakan bermain pembangunan merupakan bentuk permainan aktif yang di mana anak membangun sesuatu dengan mempergunakan bahan atau alat permainan.

Permainan yang sekarang masih hangat di kalangan pendidikan anak usia dini yang berfungsi untuk merangsang kemampuan bermain pembangunan anak adalah *Loose Parts Play*.

Karena masih kurangnya kemampuan anak usia dini dalam bermain pembangunan di era society 5.0 maka penulis akan membahas tentang metode permainan baru yaitu *Loose Parts Play*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian artikel ini menggunakan kajian pustaka. Dalam Penelitian biasanya diawali dengan ide-ide atau gagasan dan konsep-konsep yang dihubungkan satu sama lain melalui hipotesis tentang hubungan yang diharapkan. Ide-ide dan konsep-konsep untuk penelitian dapat bersumber dari gagasan peneliti sendiri dan dapat juga bersumber dari sejumlah kumpulan pengetahuan hasil kerja sebelumnya yang kita kenal juga sebagai literatur atau pustaka. Literatur atau bahan pustaka ini kemudian kita

jadikan sebagai referensi atau landasan teoritis dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Loose Parts Play adalah sebuah permainan yang menggunakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Bahan tersebut adalah bahan yang dapat dipergunakan dengan mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan ini dapat berasal dari bahan alami maupun sintetis. Contohnya : batu, tunggul, pasir, kerikil, kain, ranting, kayu, palet, bola, ember, keranjang, krat, kotak, kotak, batang kayu, batu, bunga , tali, ban, bola, cangkang dan biji polong. Anak dapat membangun suatu tempat maupun membuat suatu kegiatan melalui imajinasi mereka dengan bahan-bahan yang telah tersedia.

Memiliki "*loose parts*" yang tersedia di ruang bermain memungkinkan anak-anak untuk menggunakan bahan-bahan ini sesuai pilihan mereka. Seringkali Anda akan menemukan bahwa anak-anak lebih suka bermain dengan bahan-bahan yang dapat mereka gunakan dan beradaptasi sesuka mereka, daripada peralatan bermain yang mahal.

Mendorong anak-anak untuk menggunakan sumber daya yang mereka pilih dapat memberikan berbagai peluang yang lebih luas daripada yang dipimpin orang dewasa. Anak-anak yang bermain dengan *loose parts* menggunakan lebih banyak kreativitas dan imajinasi dan mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi daripada yang mereka mainkan dengan kebanyakan mainan plastik modern. Mungkin kita mengambil pikiran yang sangat terbuka (sering kali banyak pembersihan dilakukan karena bahan-bahan berakhir di tempat-tempat yang

tidak pernah Anda harapkan), tetapi ketika anak-anak menyeberangi materi permainan dan area dengan cara yang kreatif, itu adalah tanggung jawab kita untuk mendukung dan mendorong karya dan gagasan mereka.

Loose Parts Play sebaiknya

1. Tidak memiliki penggunaan yang jelas dan pendamping harus mendukung anak-anak ketika mereka memutuskan untuk mengubah bentuk atau menggunakannya.
2. Dapat diakses secara fisik dan disimpan di mana mereka dapat ditemukan oleh anak-anak tanpa harus bertanya kepada pendamping. Anak-anak harus tahu bahwa mereka dapat menggunakannya kapan saja dan bagaimanapun mereka inginkan.
3. Secara teratur diisi ulang diubah dan ditambahkan.

Teori '*loose parts*' adalah mengingat bahwa permainan terbaik berasal dari hal-hal yang memungkinkan anak-anak bermain dengan berbagai cara dan pada berbagai tingkatan. Lingkungan yang mencakup '*loose parts*' jauh lebih merangsang dan melibatkan daripada permainan statis. Lingkungan bermain perlu mempromosikan dan mendukung permainan imajinatif melalui penyediaan '*loose parts*' dengan cara yang tidak mengarahkan peluang bermain dan cara bermain, tetapi memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan ide mereka sendiri dan menjelajahi dunia mereka.

Dengan menggunakan *Loose Parts Play* untuk anak usia dini, maka kemampuan bermain pembangunan akan meningkat dan anak akan menjadi lebih nyaman dalam bermain dengan imajinasinya, karena metode *Loose Parts* tidak mengenal benar dan salah dan perangkatnya dapat dibongkar dan

dipasang kembali sesuai dengan kebutuhan anak masing-masing. Menurut Piaget (2010) yang mengemukakan bahwa seiring dengan berbagai macam bahan main untuk bermain pembangunan, koordinasi motorik halus berkembang, dan secara kognisi bergerak mendekati pikiran operasional kongkrit, hasil karya mereka menjadi semakin nyata

PENUTUP

Berdasarkan bahasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode permainan *Loose Parts Play* sangat bagus dan efektif untuk merangsang kemampuan bermain pembangunan karena mereka dapat berimajinasi dan membentuk sesuatu benda sesuai dengan keinginan mereka. *Loose Parts Play* adalah permainan yang memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi dengan imajinasi dan membuat bentuk yang hanya dimengerti oleh anak yang memainkannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Sofia, A., & Fatmawati, N. (2019). Bermain Pembangunan Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Ningrum, W. P., Haenilah, E. Y., & Sasmiami, S. (2017). Bermain Pembangunan Meningkatkan Kemampuan Meniru Bentuk. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2).
- PRATIWI, W. (2017). PENGARUH BERMAIN PEMBANGUNAN TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL UKURAN

PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN DI PAUD SEKAR
MELATI KOTAAGUNG
TANGGAMUS.

<https://www.readingplay.co.uk//>