

## ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN UNTUK STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Rizki Surya Amanda<sup>1</sup>, Uswatul Hasni<sup>2</sup>, Hendra Sofyan<sup>3</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan<sup>1,2,3</sup>

Universitas Jambi<sup>1,2,3</sup>

Email: [uswatulhasni@unja.ac.id](mailto:uswatulhasni@unja.ac.id)<sup>2</sup>

Informasi artikel		ABSTRAK
<b>Kata kunci:</b>	<b>kunci:</b>	<p>Di era digital, aktivitas bermain anak lebih banyak menggunakan unsur gawai dibandingkan permainan yang melibatkan aktivitas motorik anak sehingga menyebabkan anak menjadi ketagihan dan menurunkan kemampuan konsentrasinya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan pengembangan model permainan. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melibatkan 15 orang guru PAUD untuk wawancara dan observasi sebagai data pendukung yang mana data tersebut dianalisis dengan teknik Miles dan Huberman yaitu reduksi data, display data dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: guru memerlukan model permainan yang menggunakan media yang membuat anak aktif seperti <i>loose part</i> karena <i>loose part</i> mudah ditemui dilingkungan sekitar. Kegiatan sekolah masih didominasi dengan penggunaan majalah dan LKPD. Selain itu berdasarkan hasil temuan bahwa anak menyukai kegiatan eksplorasi melalui alat main yang disediakan guru. Kesimpulannya bahwa guru membutuhkan model permainan yang melibatkan anak aktif untuk bereksplorasi melalui alat main seperti <i>loose part</i>.</p>
Loose Part, Model Permainan, Perkembangan Anak		
<b>Keyword:</b> <i>Loose part, Games of model, Development of children</i>		<b>Abstract</b> <i>In the digital era, children's play activities use more gadget elements than games that involve children's motor activities, causing children to become addicted and reducing their ability to concentrate. This research aims to describe the needs for developing game models. This research method uses a qualitative approach by involving 15 PAUD teachers for interviews and observations as supporting data where the data is analyzed using the Miles and Huberman technique, namely data reduction, data display and verification. The results of the research show that: teachers need a game model that uses media that makes children active, such as loose parts because loose parts are easy to find in the surrounding environment. School activities are still dominated by the use of magazines and LKPD. Apart from that, based on the findings, children like exploration activities through play equipment provided by the teacher. The conclusion is that teachers need a game model that actively involves children in exploring through play tools such as loose parts.</i>



## PENDAHULUAN

Stimulasi aspek perkembangan anak usia dini tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan kegiatan bermain. Kegiatan bermain merupakan aktivitas yang wajib dilakukan anak usia dini. kegiatan ini dapat dilakukan melalui penggunaan alat permainan edukatif ataupun tanpa alat. Adapun contohnya seperti bermain puzzle, bermain bola, finger painting dan lainnya. Kegiatan bermain pada anak usia dini memiliki makna yang berdampak pada aspek perkembangannya, sesuai slogan “bermain seraya belajar” karena melalui kegiatan ini akan merasa senang mampu eksplorasi secara bebas sehingga kemampuan anak akan optimal.

Namun pada era digital ini, kegiatan bermain anak lebih banyak menggunakan unsur gawai dibandingkan permainan tradisional atau permainan yang melibatkan keaktifan anak sehingga anak kurang aktif dan banyak pasif. Data Badan Pusat Statistik (BPS) penggunaan gadget oleh anak usia 0-6 tahun di Indonesia pada tahun 2022 sudah mencapai 33.44% yang bisa menggunakan ponsel dan 24,96% sudah mampu mengakses internet. Berdasarkan data tersebut, cukup mempriatinkan penggunaan gadget oleh anak usia karena begitu banyak dampak negatif yang ditimbulkan jika tidak diberi pengawasan dari orang sekitar. Hal ini didukung penelitian dari (Maria, 2020) dan (Chusna, 2017) bahwa dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan bisa menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak dalam menyelesaikan berbagai hal. Padahal kegiatan bermain yang menyenangkan tidak harus menggunakan media mahal dan canggih. Akan tetapi melalui penggunaan media yang tersedia dilingkungan sekitar seperti media *loose part*.

*Loose part* merupakan benda-benda sekitar yang dapat dipinda, manipulatif dan dibongkar pasang. *Loose parts* mendukung perkembangan pola pikir anak yang berbeda-beda dan unik. Hal ini dikarenakan *loose part* tidak memiliki aturan terikat untuk digunakan, kemungkinan yang dimiliki tidak terbatas dan dapat terus dieksplorasi anak. Bahan-bahan terbuka yang dapat ditemukan dimana saja dapat memberikan stimulus bagi perkembangan. Hal ini didukung pendapat (Prameswari, 2020) bahwa *loose part* dapat membantu anak mencapai aspek perkembangan melalui bermain dikarenakan barang terbuka, bisa dilepas atau bongkar pasang sesuai keinginan dan imajinasi anak. seain itu. Selain itu, Peneliti (Prameswari, 2020) menyarankan untuk melaksanakan pengembangan model pembelajaran yang menggunakan model *loose part* dalam menstimulasi capaian perkembangan anak.

Berdasarkan paparan diatas, tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan kebutuhan dalam pengembangan model permainan menggunakan media *loose part* untuk stimulasi perkembangan anak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Informan dalam penelitian ini terdiri dari 15 guru PAUD dari 5 lembaga PAUD yang ada di Kota Jambi. Pengambilan informan ini menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman dengan tiga tahap yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan verifikasi kesimpulan melalui triangulasi sumber data

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Adapun uraian dari hasil penelitian dari masing-masing teknik ialah sebagai berikut:

#### 1) Media *Loose Part* untuk Stimulasi Perkembangan Anak

Kajian pustaka menurut (Prameswari, 2020) bahwa *loose part* dapat membantu anak mencapai aspek perkembangan melalui bermain dikarenakan barang terbuka, bisa dilepas atau bongkar pasang sesuai keinginan dan imajinasi anak. Hasil wawancara yang dilaksanakan pada bulan Agustus di 5 lembaga PAUD yang ada di Kota Jambi terkait media pembelajaran *loose part* yang digunakan untuk stimulasi perkembangan anak meliputi lego, puzzle, balok, pasir ajaib, bahan alam seperti kacang-kacangan, dan beras”.

“Lego, puzzle, balok, dan pasir ajaib” CW 01
“Mediannya itu seperti bahan- bahan alam, yaitu: kacangkacangan, beras.” CW 02

**Gambar 1. Hasil wawancara**

Hasil observasi yang dilaksanakan pada bulan agustus di 5 lembaga PAUD bahwa bahan loose part yang sudah digunakan meliputi manik-manik untuk meronce, balok kayu, pasir. Berdasarkan hasil kajian, wawancara dan observasi dilakukan triangulasi data secara, hasil triangulasi diperoleh bahwa media *loose part* yang telah digunakan oleh sekolah baru sebatas dari bahan alam dan bahan kayu.

#### 2) Model Pembelajaran atau Permainan

Hasil kajian menurut (Prameswari, 2020) menyarankan melakukan penelitian pengembangan model permainan yang menggunakan loose part dalam menstimulasi capaian perkembangan anak. Hasil wawancara yang dilaksanakan pada bulan Agustus di 5 lembaga PAUD ialah bahwa model pembelajaran yang telah diterapkan

guru di sekolah ialah Model pembelajaran kelompok dan model area. Sedangkan untuk kegiatan bermain anak suka bermain secara berkelompok memainkan lego dan pasir.

“Model pembelajaran kelompok”, “main Secara kelompok dengan main pasir dan lego” (CW 01)  
“Seperti balok, meronce, atau menyusun gambar”, “model pembelajaran langsung” (CW 02)

**Gambar 2. Hasil wawancara**

### **Pembahasan**

Hasil observasi yang dilaksanakan pada bulan Agustus di 5 Lembaga PAUD Kota Jambi mengenai model pembelajaran yang digunakan ialah model pembelajaran kelompok, model pembelajaran langsung bermain balok, dan meronce. Berdasarkan uraian dari tiga teknik tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran atau permainan yang digunakan oleh sekolah ialah model pembelajaran kelompok, model pembelajaran langsung dan terdapat kegiatan main balok, meronce, dan main pasir.

#### **3) Sarana dan Prasana untuk Pembelajaran**

Hasil wawancara yang dilaksanakan pada bulan agustus tahun 2023 diketahui bahwa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah meliputi APE seperti gambar-gambar, Majalah, puzzle, balok”, dan lingkungan main (indoor dan outdoor).

“ada ruang indoor dan outdoor”,  
“Majalah dan LKPD untuk belajar anak” (CW 01)  
  
“kita menggunakan *indoor* dan *outdoor* untuk kegiatan main”  
“Medianya itu seperti gambar-gambar, menyusun puzzle, balok” (CW 02)

**Gambar 3. Hasil wawancara**

Hasil observasi terkait sarana dan prasarana bahwa di lapangan sarana pembelajaran yang digunakan yaitu APE seperti, balok, puzzle, dan pasir ajaib, buku cerita, dan meronce. Tapi saat proses pembelajaran sering menggunakan LKPD yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di 5 instansi PAUD.

Berdasarkan uraian 3 teknik tersebut bahwa sarana dan prasarana dapat memenuhi stimulasi aspek perkembangan anak, akan tetapi untuk kegiatan pembelajaran kurang digunakan media-media atau alat main yang membuat anak lebih aktif karena terfokus pada penggunaan majalah dan LKPD.

4) Kesulitan dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran

Hasil wawancara berdasarkan studi pendahuluan diketahui bahwa kesulitan dalam mencapai perkembangan kognitif dan minat belajar anak.

“Menghadapi sikap anak yang berbeda-beda dan minat belajarnya”

**CW 01**

“Sebagian anak kognitifnya belum berkembang, kurang fokus”

**CW 02**

**Gambar 3. Hasil wawancara**

5) Aktivitas Belajar yang disukai Anak

Hasil wawancara di 5 lembaga diketahui bahwa dalam aktivitas belajar anak menyukai mencobal hal-hal baru dan kegiatan yang membebaskan dia bereksplorasi.

“aktivitas berkelompok dan menyukai hal baru seperti loose part karena sesuatu yang baru bagi anak”

**CW 01**

“Kegiatan bermain balok, karena anak bebas bereksplorasi membuat apa saja menggunakan balok “

**CW 02**

**Gambar 4. Hasil wawancara**

Hasil observasi terkait aktivitas belajar yang disukai dari 5 lembaga PAUD di kota Jambi meliputi anak menyukai kegiatan yang menggunakan APE, serta aktivitas mewarnai dan menggambar. Berdasarkan uraian teknis pengumpulan data tersebut dilakukan triangulasi yang diperoleh kesimpulan bahwa anak-anak menyukai aktivitas yang melibatkan kemampuan eksplorasinya melalui alat main atau APE yang disediakan guru.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil triangulasi teknik dari data wawancara dan observasi bahwa guru memerlukan bimbingan dalam melaksanakan penggunaan media loose part untuk kegiatan pengembangan model permainan. seperti contoh permainan yang dapat dimainkan oleh anak, langkah-langkah bermain yang mudah diterapkan pada anak, media bagian lepas apa yang dapat digunakan, setting lingkungan bermain anak, peran guru dan anak serta perkembangan apa saja yang dapat dirangsang darinya. menggunakan media-media tersebut.

Hasil penelitian tersebut relevan dengan pernyataan Hurlock (1978: 320) bahwa kegiatan bermain merupakan “suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Wasik dan Jacobi

Vessel (2017) Bermain adalah cara mereka menegosiasikan pembelajaran di lingkungan mereka dan merupakan kegiatan yang sesuai secara perkembangan untuk anak-anak, dan karena itu, belajar mungkin lebih mungkin terjadi selama bermain. Oleh karena itu bermain merupakan sangat penting bagi anak usia dini karena akan mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhannya. Kegiatan ini dilakukan berdasarkan inisiatif dan kemauan anak sendiri tanpa adanya paksaan. Kegiatan bermain dapat dilaksanakan menggunakan media loose part untuk stimulasi aspek perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan pernyataan Handyman, Benson, Ullah dan Telford, (dalam Caser dan Robinson, 2016) memiliki manfaat dalam proses pembelajaran di antaranya : 1) meningkatkan level permainan kreatif dan imajinatif, 2) anak bermain lebih kooperatif dan mampu bersosialisasi, 3) anak-anak secara fisik lebih aktif, 4) meningkatkan keterampilan komunikasi.

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memerlukan bimbingan dalam melaksanakan penggunaan media *loose part* untuk kegiatan pengembangan model permainan. seperti contoh permainan yang dapat dimainkan oleh anak, langkah-langkah bermain yang mudah diterapkan pada anak, media bagian lepas apa yang dapat digunakan, setting lingkungan bermain anak, peran guru dan anak serta perkembangan apa saja yang dapat terstimulasi, dan menggunakan media-media tersebut. Hasil penelitian ini memberikan gambaran untuk langkah penelitian selanjutnya yaitu mengembangkan model permainan menggunakan media *loose part* untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bloom, Benjamin S. *Early Learning in the Home*. The First B. J. Polly Lecture. ERIC No. ED 019 127. Los Angeles: University of California, 1965. 30 pp
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330. <https://doi.org/10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330>
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1, 28-37.
- Ketut, P. I. A., Nyoman, S. S. L., & Made, L. I. (2021). BELAJAR SAMBIL BERMAIN DI MASA PANDEMI MELALUI MEDIA LOOSE PART DI TK SHANTI KUMARA DENPASAR BARAT KOTA DENPASAR. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 68-77.

- Kiewra, C., & Veselack, E. (2016). Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 4(1), 70-95.
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). Efek Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74-81 <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/atfaluna/index>
- Osborn, D. Keith. "Some Gains from the Head Start Experience." *Childhood Education* 44: 8-11; September 1967
- Permendikbud No 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD
- Permendikbudriset No. 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah
- Prameswari, T. W., & Lestaringrum, A. (2020). STEAM based learning strategies by playing loose parts for the achievement of 4c skills in children 4-5 years. *Jurnal Efektor*, 7(1), 24-34.
- Siantajani, Y. 2020. Loose Parts. Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD. Semarang; PT sarang Seratus Aksara.
- Sutapa, P. (2018). Aktivitas fisik motorik dan pengembangan kecerdasan majemuk usia dini. Yogyakarta: PT Kanisius
- Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Wagiran. 2015. Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori dan Implementasi. Yogyakarta: Deepublish
- White, Burton. "Informal Education During the First Months of Life." *Early Education*. (Edited by Robert D. Hess and Roberta M. Bear.) Chicago: Aldine Publishing Co., 1968. Chapter 12, pp. 143-69