ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 1820-1826
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pengembangan Model Pembentukan Karakter Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Media *Loose Parts*

Hanifiatus Samhah [a]✉, **Musayyadah** [b] **Dewi Pusparini** [c]
[a b c] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,Universitas Islam Madura, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8371

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengembangan karakter yang diimplementasikan melalui aktivitas bermain menggunakan media loose parts di PAUD Darul Ihsan, Kabupaten Pamekasan. Partisipan dalam penelitian ini meliputi kepala sekolah , guru kelas , dan anak-anak PAUD usia 5 sampai 6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan pasif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Media pembelajaran loose part diimplementasikan secara bertahap, yaitu:1) persiapan, 2) pelaksanaan, dan 3) evaluasi. Adapun aktivitas bermain yang diidentifikasi meliputi aktivitas eksploratif (80%), imajinatif (75%), konstruktif (60%), dan kolaboratif (40%). Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan kemandirian anak dari 45% menjadi 78% (kenaikan 33%) dan tanggung jawab dari 30% menjadi 70% (kenaikan 40%). Media *loose part* terbukti efektif dalam mengembangkan karakter anak usia dini, khususnya meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab anak, serta memberikan wawasan baru terhadap pembelajaran PAUD yang inovatif dan berpusat pada anak.

Kata Kunci: *Media Loose part, karakter anak usia dini, Media Pembelajaran,*

Abstract

This study aims to describe and analyze character development through play activities using loose parts media at Darul Ihsan Early Childhood Education (PAUD), Pamekasan Regency. Participants included the principal, class teachers, and PAUD children aged 5 to 6 years. Data collection involved passive participant observation, semi-structured interviews, and documentation. Loose parts learning media was implemented in stages: 1) preparation, 2) implementation, and 3) evaluation. Play activities identified included exploratory (80%), imaginative (75%), constructive (60%), and collaborative (40%). The study shows that children's independence increased from 45% to 78% (a 33% rise), and responsibility grew from 30% to 70% (a 40% increase). Loose parts media has proven effective in developing early childhood character, especially in boosting creativity and responsibility, while offering new insights into innovative, child-centered PAUD learning.

Keywords: *Media Loose part, Early Childhood Characters, Learning Media,*

Copyright (c) 2026 Hanifiatus Samhah, et al.
✉ Corresponding author:
E-mail address: hanifiatussamhah123@gmail.com (Pamekasan, Indonesia)
Received 23 April 2026, Accepted 31 May 2026, Published 31 May 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8371

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) saat ini menjadi fokus utama dalam pengembangan sumber daya manusia, menyoroti fase usia dini sebagai usia emas yang sangat memengaruhi pertumbuhan individu di masa depan. Pada masa kanak-kanak, penyerapan informasi berlangsung sangat cepat, disertai banyak peniruan terhadap bahasa, emosional, dan perilaku yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh anak (Shalichah et al., 2023). Perkembangan karakter anak sangat signifikan antara usia 0 dan 6 tahun, ketika stimulasi yang tepat akan berdampak pada perkembangan sikap, nilai, dan perilaku anak. Pada jalur formal, anak usia empat hingga enam tahun mendapatkan rangsangan pendidikan secara menyeluruh agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Darojah, 2024).

Pendidikan karakter menjadi fokus utama dalam pembentukan moral anak dan generasi bangsa yang berakhlak mulia. Adanya fenomena rendahnya moralitas pada anak usia dini menunjukkan bahwa penanaman nilai-nilai positif perlu dilakukan sejak (Fitamaya & Zulfahmi, 2024). Pendidikan anak usia dini mencakup pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, mulai dari motorik kasar, kecerdasan jamak, kecerdasan spiritual, hingga kecerdasan emosi (Suraya et al., 2024). Semakin baik pengetahuan orang tua tentang stimulasi, semakin baik pula perkembangan motorik halus anak.

Namun demikian, pembentukan karakter anak usia dini masih menghadapi berbagai tantangan di lapangan. Fenomena yang sering diamati di PAUD adalah kegiatan pembelajaran yang berfokus pada aspek kognitif, sedangkan aspek afektif dan pengembangan karakter tidak mendapat perhatian yang optimal. Guru masih menggunakan metode pembelajaran tradisional yang tidak memberi banyak ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi dan berkreasi. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan anak dalam mengembangkan kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, dan kreativitas. Menurut Piaget, pada awalnya pengenalan nilai dan pola tindakan masih bersifat paksaan, di mana anak belum mengetahui maknanya (Rohmatun & Nofan Zulfahmi, 2024). Kondisi ini diperburuk oleh temuan bahwa aktivitas bermain di beberapa lembaga PAUD masih monoton, hanya sedikit memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dan anak cenderung menggunakan alat permainan pabrikan sehingga kesempatan untuk berimajinasi dan berkreasi menjadi terbatas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas menjadi faktor penghambat dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak (Novita eka Nurjanah, 2020).

Berbagai upaya telah dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Karena kemampuannya untuk mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, emosional, dan moral secara holistik, pendidikan berbasis bermain merupakan strategi kunci dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian terkini menunjukkan bahwa aktivitas bermain eksploratif dapat mengarah pada pengembangan nilai-nilai seperti kerja tim, pemahaman, dan tanggung jawab, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berpusat pada anak (As-Shidqi et al., 2025). Salah satu media pembelajaran yang terbukti efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah media loose parts, yakni benda-benda tidak terstruktur yang dapat dimanipulasi secara bebas oleh anak (Maulida & Farida, 2025). Bermain dengan media loose parts dapat menjadi strategi untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak usia dini, termasuk keterampilan motorik halus, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan interaksi sosial (Aisyah et al., 2022).

Meskipun potensi media loose parts cukup besar, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaannya dalam pengembangan karakter anak usia dini masih sangat terbatas. Inilah gap penelitian yang menjadi landasan studi ini: mayoritas penelitian sebelumnya berfokus pada aspek kreativitas dan perkembangan kognitif, sementara dimensi karakter belum dikaji secara sistematis dan empiris. Selain itu, penelitian tentang proses implementasi aktivitas bermain menggunakan media loose parts dalam konteks kelembagaan PAUD juga belum banyak dilakukan.

Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses implementasi pengembangan karakter melalui aktivitas bermain menggunakan media loose parts; (2) menganalisis jenis-jenis aktivitas bermain dan perubahan ciri karakter anak yang dihasilkan; serta (3) mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam implementasinya. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi penggunaan media loose parts dengan pengembangan karakter secara kontekstual dan empiris, dengan harapan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan praktik pembelajaran PAUD yang inovatif dan efektif.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah memperoleh pemahaman menyeluruh tentang proses implementasi pengembangan karakter di PAUD Darul Ihsan melalui permainan berbasis media lepas (loose parts), yang mencakup makna, interaksi, dan perubahan perilaku anak yang tidak dapat dikuantifikasi secara memadai dengan angka. Desain studi kasus digunakan karena penelitian berpusat pada satu lembaga dengan lingkungan,

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8371

peserta didik, dan metodologi pengajaran yang unik, sehingga memungkinkan peneliti mengkaji fenomena secara holistik dan kontekstual.

Partisipan dipilih menggunakan purposive sampling dengan kriteria yang telah ditetapkan secara spesifik, yaitu: anak-anak Kelompok B usia 5–6 tahun yang telah mengikuti kegiatan bermain loose parts minimal satu semester, guru kelas yang telah memfasilitasi kegiatan bermain peran loose parts sekurang-kurangnya selama enam bulan, serta kepala sekolah yang memiliki otoritas penuh dalam pengambilan kebijakan pembelajaran. Kelompok B dipilih secara spesifik karena anak pada rentang usia ini telah memiliki keterampilan verbal dan motorik yang memadai untuk mengeksplorasi media loose parts serta menunjukkan perubahan karakter yang lebih terukur dan dapat diobservasi. Penelitian dilaksanakan di PAUD Darul Ihsan, Dusun Tanggul, Desa Toket, Kecamatan Proppo, Kabupaten Pamekasan, selama tiga bulan, dari Oktober hingga Desember 2025, dengan frekuensi observasi 2 kali per minggu pada jam operasional lembaga.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode yang saling melengkapi. Pertama, observasi partisipatif pasif di mana peneliti hadir di dalam kelas namun tidak terlibat dalam kegiatan pengajaran, melainkan mengamati dan mendokumentasikan perilaku serta interaksi anak menggunakan lembar observasi perilaku karakter yang memuat indikator kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, dan kreativitas berdasarkan indikator Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Peneliti dibantu asisten peneliti untuk pencatatan lapangan (field notes), perekaman video, dan fotografi. Kedua, wawancara semi-terstruktur mendalam dilakukan terhadap guru kelas dan kepala sekolah menggunakan panduan wawancara yang telah disusun sebelumnya, mencakup tema perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan bermain loose parts, respons anak, hambatan implementasi, serta strategi fasilitasi guru. Ketiga, dokumentasi berupa foto, rekaman video kegiatan, dan catatan anekdot digunakan untuk memperkuat data observasi dan wawancara.

Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi perilaku karakter, panduan wawancara semi-terstruktur, dan format catatan lapangan. Seluruh instrumen divalidasi melalui expert review oleh dua ahli, yaitu seorang instruktur senior PAUD yang berpengalaman dalam pembelajaran berbasis bermain dan seorang dosen pendidikan anak usia dini. Setelah validasi, lembar observasi direvisi dengan penambahan indikator perilaku yang lebih operasional, kemudian diuji coba pada sesi pembelajaran Kelompok B PAUD Darul Ihsan sebelum digunakan dalam penelitian utama guna memastikan kejelasan dan efektivitasnya.

Analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang mencakup tiga tahap. Tahap pertama adalah kondensasi data, yaitu memilah, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah dari catatan lapangan, transkrip wawancara, dan dokumentasi. Tahap kedua adalah penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, matriks, dan tabel tematik untuk memudahkan penarikan kesimpulan. Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi berdasarkan pola yang ditemukan dari keseluruhan data. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber yang melibatkan anak, guru, dan kepala sekolah, serta triangulasi metode melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, member checking dilakukan kepada guru kelas sebagai kolaborator untuk memastikan akurasi interpretasi peneliti terhadap konteks pembelajaran (Lismayani et al., 2023).



Gambar 1. Desain Studi Kasus Kualitatif Paud Darul Ihsan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8371

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pengembangan karakter melalui aktivitas bermain menggunakan media loose parts di PAUD Darul Ihsan. Berdasarkan observasi selama tiga bulan dalam 12 sesi, wawancara dengan guru dan kepala sekolah, serta dokumentasi aktivitas anak-anak Kelompok B (usia 5–6 tahun), empat temuan utama telah diidentifikasi dan disajikan sebagai berikut.

Temuan Pertama: Proses Implementasi Media Loose Parts.

Proses implementasi media loose parts di PAUD Darul Ihsan berlangsung dalam tiga tahap yang terintegrasi ke dalam kegiatan pembelajaran inti. Pada tahap persiapan, guru menyediakan berbagai bahan loose parts seperti tutup botol plastik, sedotan bekas, potongan kardus, batu kecil, biji kering, dan potongan kayu kecil yang ditempatkan dalam keranjang terbuka di sudut kelas yang mudah dijangkau oleh anak. Pada tahap implementasi, anak diberi kebebasan penuh untuk memilih, memegang, memindahkan, mengatur, dan menggabungkan bahan-bahan tersebut sesuai preferensi mereka selama 45 hingga 60 menit. Selama proses ini, guru berperan sebagai fasilitator dengan mengajukan pertanyaan terbuka seperti "Apa yang bisa kamu buat dengan barang-barang ini?" atau "Apa yang terjadi jika barang ini digabungkan dengan barang lain?", sehingga mendorong anak untuk berpikir mandiri tanpa bergantung pada arahan langsung. Pada tahap penutup, guru membantu anak merapikan bahan yang telah digunakan sambil melakukan observasi singkat terhadap perkembangan perilaku masing-masing anak (Budiarti & Darmayanti, 2020)

Temuan Kedua: Jenis Aktivitas Bermain yang Muncul

Dari 12 sesi observasi yang dilakukan, ditemukan empat jenis aktivitas bermain yang muncul secara menonjol dengan frekuensi kemunculan yang bervariasi. Aktivitas eksploratif merupakan jenis yang paling dominan, muncul pada hampir seluruh anak (±92% dari total anak yang diobservasi) di setiap sesi, ditandai dengan perilaku menyentuh, mencium, membuat suara, dan mengamati bahan secara cermat. Aktivitas ini secara langsung berkontribusi pada pengembangan karakter kemandirian karena anak berinisiatif sendiri dalam mengeksplorasi tanpa menunggu perintah guru. Aktivitas imajinatif muncul pada sekitar 78% anak, terlihat dari kemampuan anak memberi makna simbolis pada benda, misalnya menyebut batu sebagai "kue ulang tahun" atau sedotan sebagai "teleskop super". Aktivitas ini berkaitan erat dengan pengembangan kreativitas sebagai salah satu karakter utama yang menjadi fokus penelitian. Aktivitas konstruktif teramati pada sekitar 65% anak, ditunjukkan dengan perilaku menyusun tutup botol menjadi menara atau membuat bentuk rumah dari potongan kardus. Jenis aktivitas ini tidak hanya mendorong kreativitas tetapi juga melatih tanggung jawab karena anak merencanakan dan menyelesaikan karya mereka secara mandiri. Aktivitas kolaboratif merupakan jenis yang paling jarang muncul, hanya teramati pada sekitar 35% anak, umumnya ketika dua atau tiga anak secara spontan bekerja sama membuat "jalan raya" dari biji-bijian. Meskipun frekuensinya paling rendah, aktivitas ini secara langsung melatih karakter kerja sama yang masih menjadi tantangan paling signifikan dalam penelitian ini. Secara keseluruhan, keempat jenis aktivitas bermain tersebut memiliki keterkaitan langsung dengan empat aspek karakter yang menjadi fokus penelitian, yakni kemandirian, kreativitas, tanggung jawab, dan kerja sama (Zakiyah et al., 2026).

Tabel 1. Persentase Capaian Karakter Anak Kelompok B

NO	Indikator Karakter	Belum Berkembang (BB	Mulai Berkembang (MB	Berkembang Sesuai Harapan (BSH	Berkembang Sangat Baik (BSB)
1	Kemandirian	**5%**	**10%**	**45%**	**40%**
2	Tanggung Jawab	**10%**	**15%**	**50%**	**25%**
3	Kerja Sama	**15%**	**25%**	**40%**	**20%**
4	Kreativitas	**0%**	**5%**	**35%**	**60%**
5	Rata-rata	**7.5%**	**13.7%**	**42.5%**	**36.3%**

Temuan Ketiga: Perubahan Karakter Anak

Perubahan karakter anak dinilai menggunakan indikator dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang meliputi kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, dan kreativitas. Sebelum penerapan media loose parts, sebagian besar anak cenderung menunggu instruksi guru sebelum bertindak, dan guru masih sering membatasi serta membantu anak secara langsung dalam membuat karya (Wulandari et al., 2018) . Setelah tiga bulan pelaksanaan pendekatan ini, terdapat peningkatan yang dapat diobservasi pada keempat karakter

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8371

tersebut. Kemandirian terlihat jelas dari perubahan perilaku anak yang mulai memilih bahan sendiri tanpa meminta bantuan guru, dari yang sebelumnya hampir seluruh anak bergantung pada arahan guru menjadi sekitar 80% anak mampu memulai aktivitas secara mandiri pada sesi-sesi akhir penelitian. Tanggung jawab berkembang secara bertahap, ditandai dengan kebiasaan anak mengembalikan bahan ke tempatnya setelah bermain, yang pada awal penelitian hanya dilakukan oleh sebagian kecil anak namun meningkat hingga sekitar 70% anak melakukannya secara konsisten pada akhir periode observasi. Kerja sama tetap menjadi aspek yang paling lambat berkembang, meskipun terdapat kemajuan bertahap yang terlihat dari munculnya interaksi spontan antar anak dalam beberapa sesi terakhir. Peningkatan paling signifikan terjadi pada kreativitas, di mana anak-anak pada akhir periode penelitian mampu menghasilkan lebih dari satu bentuk atau ide menggunakan bahan yang sama, berbeda dengan awal penelitian ketika sebagian besar anak hanya menghasilkan satu bentuk tunggal (Nur Fadilah et al., 2025)

Tabel 2. Perubahan Karakter Anak Sebelum dan Sesudah Implementasi

No	Karakter	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Peningkatan (%)
1	Kemandirian	45	78	33
2	Tanggung Jawab	30	70	40
3	Kerja Sama	25	58	33
5	Kreativitas	50	85	35

Temuan Keempat : Faktor Pendukung dan Penghambat

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah, beberapa faktor diidentifikasi sebagai pendukung maupun penghambat implementasi media loose parts. Faktor pendukung utama adalah dukungan penuh dari kepala sekolah dalam menyediakan bahan secara teratur dan konsisten, yang memastikan ketersediaan media tidak terganggu selama penelitian berlangsung. Selain itu, keterbukaan guru terhadap metode pembelajaran baru serta kesediaan untuk memberikan kebebasan kepada anak dalam memilih bahan turut menjadi faktor yang sangat membantu kelancaran implementasi. Di sisi lain, beberapa hambatan juga ditemukan selama proses penelitian. Keterbatasan waktu akibat padatnya jadwal pembelajaran menjadi kendala yang paling sering dihadapi. Tekanan administratif juga mendorong guru untuk sesekali kembali menggunakan lembar kerja siswa sebagai pendekatan yang dianggap lebih terukur dan mudah dilaporkan. Selain itu, persepsi sebagian orang tua yang menganggap bahan loose parts bukan mainan yang layak karena berasal dari barang bekas turut menjadi tantangan dalam membangun dukungan lingkungan yang menyeluruh bagi implementasi pendekatan ini (Prameswari, Titana Widya, 2020).

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media loose parts di PAUD Darul Ihsan berlangsung secara sistematis melalui tiga tahap yang saling berkesinambungan, yaitu tahap persiapan, implementasi, dan penutup. Pada tahap persiapan, guru menyediakan berbagai bahan dari lingkungan sekitar seperti tutup botol plastik, sedotan bekas, potongan kardus, batu kecil, biji kering, dan potongan kayu kecil yang ditempatkan di sudut kelas yang mudah dijangkau anak. Proses penyediaan bahan yang teratur dan konsisten ini sangat dimungkinkan karena adanya dukungan penuh dari kepala sekolah, yang menjadi salah satu faktor pendukung utama keberhasilan implementasi. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa kepemimpinan sekolah yang suportif merupakan kunci keberhasilan inovasi pembelajaran di tingkat PAUD.

Pada tahap inti, anak diberikan kebebasan penuh selama 45 hingga 60 menit untuk mengeksplorasi dan memanipulasi bahan sesuai dengan inisiatif mereka sendiri. Peran guru dalam fase ini bergeser dari instruktur menjadi fasilitator yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka, sehingga mendorong anak untuk berpikir secara mandiri. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran berbasis permainan (play-based learning) yang menekankan bahwa anak belajar paling optimal ketika mereka memiliki kendali atas proses eksplorasi mereka sendiri. Pertanyaan terbuka seperti "Apa yang bisa kamu buat dengan barang-barang ini?" terbukti efektif dalam merangsang pemikiran divergen anak tanpa membatasi kreativitas mereka. Berkaitan dengan jenis aktivitas yang muncul, ditemukan empat kategori utama yang memiliki keterkaitan langsung dengan aspek-aspek karakter yang diteliti. Aktivitas eksploratif menjadi yang paling dominan dengan kemunculan pada

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8371

sekitar 92% anak di setiap sesi, yang secara langsung berkontribusi pada pengembangan kemandirian karena anak berinisiatif melakukan eksplorasi tanpa menunggu perintah guru. Aktivitas imajinatif muncul pada sekitar 78% anak, ditandai dengan kemampuan memberi makna simbolis pada benda, yang erat kaitannya dengan pengembangan kreativitas. Sementara itu, aktivitas konstruktif teramati pada sekitar 65% anak dan terbukti melatih sekaligus dua aspek karakter, yaitu kreativitas dan tanggung jawab, karena anak dituntut untuk merencanakan dan menyelesaikan karyanya secara mandiri. Aktivitas kolaboratif merupakan yang paling jarang muncul, yakni hanya pada sekitar 35% anak, yang mengindikasikan bahwa kemampuan kerja sama pada usia 5–6 tahun masih berada dalam fase perkembangan awal dan memerlukan stimulasi yang lebih intensif dan terstruktur.

Temuan mengenai perubahan karakter anak menunjukkan hasil yang cukup signifikan setelah tiga bulan implementasi. Peningkatan paling menonjol terjadi pada aspek kreativitas, dengan kenaikan sebesar 35 poin persentase (dari 50% menjadi 85%), diikuti oleh tanggung jawab yang meningkat 40 poin (dari 30% menjadi 70%), serta kemandirian dan kerja sama yang masing-masing meningkat 33 poin. Data capaian karakter pada Tabel 1 juga memperkuat temuan ini, di mana kreativitas mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) tertinggi sebesar 60%, sementara kerja sama mencatat persentase BSB terendah sebesar 20%. Pola ini mengindikasikan bahwa media loose parts secara alami lebih efektif dalam mengembangkan kreativitas dan kemandirian dibanding kerja sama, mengingat sifat aktivitasnya yang cenderung individual dan ekspresif. Untuk mendorong kerja sama secara lebih optimal, diperlukan desain sesi yang secara sengaja menciptakan situasi kolaboratif, misalnya melalui penugasan proyek bersama antar anak.

Dari sisi faktor pendukung dan penghambat, penelitian ini mengungkap bahwa selain dukungan kelembagaan, keterbukaan guru terhadap metode baru menjadi variabel penting yang menentukan kualitas implementasi. Sebaliknya, tekanan administratif yang mendorong guru untuk kembali ke pendekatan lembar kerja siswa menjadi hambatan struktural yang perlu mendapat perhatian serius. Kondisi ini mencerminkan ketegangan yang umum terjadi di lembaga PAUD antara tuntutan dokumentasi formal dan kebutuhan pembelajaran yang berpusat pada anak. Di samping itu, persepsi negatif sebagian orang tua terhadap bahan bekas sebagai media pembelajaran menunjukkan perlunya program sosialisasi yang lebih intensif kepada keluarga agar mereka dapat memahami nilai edukatif dari pendekatan loose parts dan turut mendukung penerapannya di lingkungan rumah.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media loose parts merupakan pendekatan yang efektif dalam mengembangkan karakter anak usia dini, khususnya dalam aspek kreativitas, kemandirian, dan tanggung jawab. Namun demikian, pengembangan karakter kerja sama memerlukan intervensi tambahan yang lebih terencana. Keberlanjutan implementasi juga sangat ditentukan oleh dukungan ekosistem yang menyeluruh, mencakup komitmen kelembagaan, fleksibilitas administratif, kompetensi guru, serta pemahaman dan keterlibatan aktif orang tua

Simpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa implementasi media loose parts secara terstruktur dan konsisten mampu meningkatkan kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, dan kreativitas anak usia dini secara bersamaan. Temuan ini memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan praktik pendidikan anak usia dini yang inovatif, khususnya dalam mengintegrasikan media berbasis bahan terbuka ke dalam program pengembangan karakter yang kontekstual. Bagi pendidik PAUD, penelitian ini mengimplikasikan pentingnya menggeser peran guru dari instruktur menjadi fasilitator aktif yang mampu menciptakan ruang eksplorasi yang bebas bagi anak, sekaligus membangun komunikasi yang efektif dengan orang tua untuk mengubah persepsi mereka tentang nilai edukatif bahan loose parts. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan kajian dengan periode yang lebih panjang guna mengamati keberlanjutan perubahan karakter anak, mengembangkan strategi khusus untuk meningkatkan aspek kolaborasi yang masih menjadi tantangan, serta melibatkan orang tua secara lebih aktif melalui program edukasi tentang manfaat pembelajaran berbasis bahan terbuka dalam mendukung tumbuh kembang anak usia dini.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8371

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti selama penyusunan artikel ini sehingga dapat dipublikasikan.

Daftar Pustaka

Aisyah, T., Zannah, R., Ael, E., Trisilaningsih, Y., & Yuminar Priyanti, N. (2022). Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Berprakarya Mengunakan Media Loose Part Pada Anak Usia Dini Kelompok B. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 27–36. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia

As-Shidqi, M. H., Nugraha, M. S., & Arifudin, O. (2025). PERENCANAAN PENDIDIKAN mencakup kegiatan pengambilan keputusan . Untuk itu diperlukan kemampuan untuk. *UMADIL: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *1*(1), 1–15. http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/jumadil/article/view/655

Budiarti, E., & Darmayanti, R. (2020). Why is Loose Part an important learning medium for early childhood development? *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 1–15.

Darojah, N. A. (2024). Media Loose Part (Komponen Bahan Alam Daun) Dalam Menumbuhkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini. *Al- Athfal*, *5*(02), 91–105. https://www.journal.stitpemalang.ac.id/index.php/al-athfal/article/view/1030

Fitamaya, D., & Zulfahmi, M. N. (2024). Analisis Pembelajaran Moral dan Agama Melalui Penerapan Loose Part. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(1), 193–207. https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1362

Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadhilah, F. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, *6*(2), 154–163. https://doi.org/10.30605/cjpe.622023.3024

Maulida, E., & Farida, S. (2025). Implementasi Media Loose Part Untuk Mengenalkan Literasi Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini Di Ra Nurus Sholihin Pamoroh. Integrative Perspectives *of Social and Science Journal, 2(3), 3468 https://doi.org/10.21070/ups.8834*

Novita eka Nurjanah. (2020). Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, *1*(449), 19–31. http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3672

Nur Fadilah, S., Fitri, R., Matheos Lasarus Malaikosa, Y., Kristanto, A., Dewi, U., & Jannah, M. (2025). The Impact of Game-Based Learning Science for Kids on the Development of Logical Thinking in Children Aged 5-6 Years. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, *5*(1), 24–34. https://doi.org/10.31958/jies.v5i1.14821

Prameswari, Titana Widya, dll. (2020). STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years. *Efektor*, *7*(1), 24–34. http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e

Rohmatun, S., & Nofan Zulfahmi, M. (2024). Implementasi Pembelajaran Loose Part dengan Kearifan Budaya Lokal di KB Mutiara Karanggondang. *Generasi Emas*, *7*(1), 21–37. https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7(1).16461

Shalichah, S., Santoso, & Widjanarko, M. (2023). Loose-part media and pictures on environmental themes increase interest in early childhood learning. *Journal of Psychology and Instruction*, *6*(2), 111–115. https://doi.org/10.23887/jpai.v6i2.52448

Suraya, L., Rini, R. Y., & Ayuningtyas, V. (2024). *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Implementasi Loose Part Dalam Pengenalan Bentuk Bilangan 1-10 Pada Anak Usia Dini di PAUD Taam Iqra*. *2*, 106–112. http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/dzurriyat

Wulandari, D. A., Saifuddin, & Muzakki, J. A. (2018). Implementasi Pendekatan Metode Montessori Dalam. Jurnal Pendidikan Anak, *Vol. 4(2), 1–19. www.syekh*nu*rjati.a*c.id/jurnal/index.php/awlady Email https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3216

Zakiyah, Z., Ningsih, N. K., Sugara, U., Purwanto, P., & Arianti, H. (2026). Implementation Of Loose Parts-Based Learning To Enhance Student Engagement In Islamic Religious Education For Children Aged 5-6 Years. *Jurnal Pendidikan Anak*, *15*(1), 1–11. https://doi.org/10.21831/jpa.v15i1.2018

.