



Media Loose Parts dalam Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Kelompok A di TK Baik Krapyak

Iftitahul Husniyati Arramdhani¹

¹Pendidikan Guru PAUD, Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia
Email Korespondensi: iftitahul.husniyati27@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan belajar anak usia dini memiliki prinsip belajar sambil bermain. Alat permainan yang digunakan biasanya berbentuk nyata sehingga dapat belajar mengenai bentuk, ukuran, warna, dan sebagainya. Salah satu media yang dapat mendukung untuk menstimulasi keaksaraan awal anak adalah dengan media *looseparts*. *Looseparts* merupakan bahan alam, bekas, maupun buatan yang dapat dikombinasikan dari satu bahan dengan bahan lain, sehingga anak dapat belajar secara konkrit. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media *looseparts* dalam menstimulasi keaksaraan awal untuk anak kelompok A di TK BAIK. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data diperoleh dari kelas A1 dan A2 dengan melakukan observasi kegiatan pembelajaran, wawancara, dan dokumentasi. Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *looseparts* dalam menstimulasi keaksaraan awal anak kelompok A di TK BAIK dilaksanakan dengan melakukan seluruh tahapan penggunaan *looseparts*. Tahap pertama guru adalah edukasi (menyampaikan topik) anak berada pada tahap eksplorasi (menjelajahi). Tahap kedua guru adalah ekspansi (invitasi dan provokasi) tahap kedua anak yaitu eksperimen (mencoba-coba), tahap ketiga anak yaitu kreatif (mengeksplor bahan) guru berada pada tahap perkembangan (dokumentasi), tahap keempat dilakukan anak bersama guru yaitu membangun makna dan tujuan bermain (*mereview*).

Kata kunci: Keaksaraan Awal; Media *Loose Parts*; Anak Usia Dini

Loose Parts Media in Stimulating Early Literacy Group A Children in Kindergarten Baik Krapyak

ABSTRACT

Early childhood learning activities have the principle of learning while playing. The play tools used are usually real so that you can learn about shape, size, color, and so on. One media that can support children's early literacy stimulation is loose parts media. Loosaparta is a natural, used or artificial material that can be combined from one material with another, so that children can learn concretely. The research aims to describe looseparts media in stimulating early literacy for group A children at Kindergarten BAIK. This type of research is qualitative research with a case study approach. Data collection techniques were obtained from classes A1 and A2 by observing learning activities, interviews and documentation. Checking the validity of the data was carried out using the triangulation technique. The results of the research show that looseparts stimulates early literacy in group A children at Kindergarten BAIK by carrying out all stages of using looseparts. The first stage of the teacher is edukasi (conveying the topic) the child is in the exploration stage (exploring) The second stage of the teacher is expansion (invitation and provocation) the second stage of the child is experimentation (trying out), the third stage of the child is creative (exploring the material) the

teacher is in development stage (documentation), the fourth stage is carried out by children together with the teacher, namely building the meaning and purpose of play (reviewing).

Key words: *Early Literacy, Media Loose Parts, Early Childhood*



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Yusri (2021) menyebutkan bahwa masa anak usia dini adalah masa awal anak untuk mengembangkan kemampuan nilai agama, moral, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, seni, dan kognitif. Masa ini adalah periode awal pertumbuhan dan perkembangan anak yang sangat pesat, ditandai dengan berbagai periode penting dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Stimulasi perkembangan yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan anak secara optimal adalah perkembangan bahasa, karena bahasa sebagai alat komunikasi dan interaksi dengan orang lain, serta membantu anak dalam mencapai aspek perkembangan lainnya. Novan dalam Astari & Safira (2019) menjelaskan bahwa bahasa pada anak usia dini adalah sistem lambang bunyi yang berpengaruh terhadap kemampuan berbicara, sehingga dengan kemampuan tersebut anak usia dini dapat mengidentifikasi dirinya, berinteraksi, dan bekerja sama dengan orang lain. Salah satu cara awal untuk memiliki kemampuan membaca dan menulis adalah belajar mengenali huruf abjad atau keaksaraan awal. Kemampuan keaksaraan awal adalah modal utama seorang anak untuk membuka jendela masa depan serta langkah awal dalam memahami dan menguasai ilmu pengetahuan.

Morrison dalam Sari, dkk (2020) memaparkan bahwa keaksaraan awal merupakan kemampuan untuk membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Sejak usia dini, anak perlu diperkenalkan huruf abjad satu persatu dari A-Z yang terdiri dari dua puluh enam huruf, dengan dua puluh satu huruf konsonan dan lima huruf vokal a,i,u,e, dan o (Saputra & Setianingrum, 2016). Oleh karena itu, agar kemampuan keaksaraan anak dapat berkembang dengan baik maka pemberian kemampuan harus menggunakan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak. Vygotsky dalam Anggraini D. R., (2022) berpendapat bahwa dalam pembelajaran anak usia dini perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif, yaitu dapat memberikan rasa tenang, menyenangkan, aman, dapat menarik minat anak, dan merangsang pikiran anak. Kegiatan belajar anak usia dini memiliki prinsip belajar sambil bermain. Alat permainan yang digunakan anak untuk bermain biasanya berbentuk nyata, hal tersebut tentu dapat memberi stimulus perkembangan anak seperti mengenal bentuk, ukuran, warna, dan lain sebagainya. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengenalkan keaksaraan awal agar anak tertarik dan ikut aktif dalam pembelajaran adalah menggunakan media *loose parts*. Media *loose parts* merupakan bahan-bahan alam maupun bahan buatan yang dapat dikombinasikan dari satu bahan dengan bahan yang lain, sehingga anak dapat belajar tentang bentuk, ukuran, dan warna secara langsung. Sari & Linda dalam Suryana (2022) media *loose parts* dapat memberikan anak kesempatan bermain lebih banyak, dengan ini kemampuan anak dapat bertambah dari awalnya hanya meniru menjadi penemu. *Loose parts* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat bermanfaat dalam menstimulasi keaksaraan awal anak usia dini. Namun saat ini, terdapat lembaga PAUD yang masih mengalami kendala dalam penggunaan media *loose parts*.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada kelompok A di TK Masyithoh Al-Amin Saman yang beralamat di Saman, Bangunharjo, Sewon, Bantul, dari hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa sebagian kecil dari sepuluh anak di kelas A sudah dapat mengenal huruf abjad dari A-Z walaupun ada beberapa huruf yang masih terbalik dalam penulisannya dan sebagian yang lain masih harus dicontohkan. TK Masyithoh Al-Amin Saman sudah menggunakan *loose parts* dalam proses pembelajaran termasuk dalam mengenalkan keaksaraan awal. Jenis *loose parts* cukup beragam namun jumlahnya masih terbatas. Kendala yang dirasakan oleh guru dalam penggunaan media *loose parts* adalah mengenai pembuatan invitasi dan kata provokasi, padahal dalam pembelajaran dengan *loose parts*, provokasi dan invitasi menjadi kunci penting bermain. Kendala tersebut berdampak pada anak, mereka lebih suka atau lebih memilih menggunakan kertas, spidol, atau menuliskan langsung dipapan tulis dibandingkan menulis dengan bahan *loose parts* yang tersedia. Anak juga mudah bosan, tidak tertarik, dan memilih untuk berkegiatan sendiri dengan temannya.

Peneliti kemudian melakukan observasi awal di TK PPK Nogosari yang beralamat di Nogosari, Wukirsari, Imogiri, Bantul. Observasi ini dilakukan di kelas kelompok A dengan jumlah enam belas anak, dari hasil wawancara dengan guru kelas dan pengamatan langsung menunjukkan bahwa anak-anak sudah dapat menuliskan nama mereka dengan mencontoh tulisan yang terdapat dikotak hasil karya. Hasilnya ada anak yang masih terbalik menulis huruf “h”, huruf “s dengan angka 2”, dan huruf “u dengan n”. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman keaksaraan awal anak kelompok A di TK PPK Nogosari masih harus diperhatikan kembali dalam pemberian stimulasinya. Jumlah *loose parts* yang digunakan di kelas A cukup memadai, namun jenisnya kurang beragam karena sebagian besar adalah biji-bijian dan manik-manik. Saat observasi ditemukan anak yang justru memasukan bahan *loose parts* ke dalam mulut. Anak tersebut harus sering diingatkan dan diberikan pengertian oleh guru. Hasil wawancara dengan guru kelas juga ditemukan kendala yaitu guru merasa kesulitan dalam menata bahan-bahan *loose parts*, sehingga hanya menata di dalam keranjang kecil yang kemudian diletakan di atas kursi.

Observasi awal selanjutnya dilakukan di kelompok A TK ABA Labbaik yang beralamat di Sonopakis Lor, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul. Kegiatan keaksaraan awal di TK ABA Labaik sudah menggunakan media *loose parts*, yang terdiri dari bahan alam, balok, dan bahan buatan pabrik. Jumlah *loose parts* di kelas masih terbatas dan jenisnya belum beragam, penataanya juga masih sederhana. Saat kegiatan pembelajaran, peneliti mengamati tiga anak yang berkegiatan menyusun huruf “p-u-a-s-a” dari kerang, dua diantara tiga anak tersebut masih kesulitan saat menulis huruf “s”, mereka menuliskan seperti angka “2”. Hal ini menandakan bahwa kemampuan keaksaraan dan stimulasinya harus diperhatikan kembali. Hasil wawancara dengan guru kelas, guru mengalami kesulitan dalam pemanfaatan bahan *loose parts* yang masih kurang dan cara mengarahkan anak agar tertarik dan kreatif menggunakan *loose parts*. Hasil observasi awal dapat disimpulkan bahwa saat ini masih terdapat lembaga PAUD yang mengalami kesulitan dalam penggunaan media *loose parts* sebagai media pembelajaran, terlebih untuk mengenalkan keaksaraan awal.

Peneliti kemudian melakukan observasi di TK BAIK yang beralamat di Krapyak Kulon, Bangunharjo, Sewon, Bantul, untuk menemukan solusi dari beberapa kesulitan tersebut. Observasi dilakukan di kelas kelompok A1 dan A2. TK BAIK adalah salah satu Sekolah Pengerak yang ada di Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, sehingga kepala sekolah, pengawas, penilik, dan pendidik mendapatkan pendampingan, pelatihan, dan penguatan dari pelatih ahli yang disediakan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, sehingga sumber daya manusia di TK BAIK dapat dikatakan unggul termasuk dalam memanfaatkan media *loose parts*. Bahan *loose parts* di TK BAIK jumlahnya memadai dan jenisnya cukup beragam. Saat melakukan observasi terlihat anak-anak sangat antusias dan tertarik dengan *loose parts* yang

telah disediakan oleh guru. Anak-anak dapat mengikuti pembelajaran dengan tertib, tidak berebut, dan bahkan saling berbagi bahan dengan teman lainnya. Hasil wawancara didapatkan hasil bahwa guru tidak merasakan kendala atau kesulitan dalam penggunaan media *loose parts*, justru merasa terbantu karena menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran menjadi berpusat pada anak, dan bahan yang digunakan tidak harus membeli karena dapat menggunakan berbagai barang yang ada di lingkungan sekitar.

Penelitian ini dilakukan di TK BAIK yang didasarkan pada pertimbangan bahwa TK BAIK sudah menggunakan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran keaksaraan awal. Pembelajaran keaksaraan awal di TK BAIK dilakukan dengan melakukan tahapan penggunaan *loose parts*, memperhatikan strategi bermain *loose parts*, dan mengaplikasikan media *loose parts* dengan program keaksaraan yang dibuat oleh guru kelas A yaitu *my alfabet in the morning* dan kalderas (membaca kartu dengan keras). Penelitian ini dimaksudkan untuk menggali lebih dalam terkait bagaimana media *loose parts* dalam menstimulasi keaksaraan awal anak kelompok A di TK BAIK. Berdasarkan uraian di atas itulah yang menjadi alasan penulis untuk meneliti lebih jauh tentang media *loose parts* dalam menstimulasi keaksaraan awal anak kelompok A di TK BAIK.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif agar dapat mendeskripsikan dengan jelas, rinci, dan memperoleh data yang mendalam. Lokasi penelitian bertempat di TK BAIK yang beralamat di Krapyak Kulon, Panggunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari dua kelas partisipan, yaitu kelas A1 dan A2 yang masing-masing kelas terdiri dari satu orang guru kelas, satu guru pendamping, dan dua puluh tujuh siswa. Peneliti perlu menyusun kisi-kisi instrumen wawancara dan observasi yang didasari pada teori strategi penggunaan media *loose parts* untuk keaksaraan awal anak yang merujuk pada piramida *loose parts*, berupa tahapan penggunaan pada anak dan tahapan peran guru, serta memperhatikan strategi bermain, beres-beres, dan menyimpan barang. Kisi-kisi instrumen juga merujuk pada indikator keaksaraan anak usia 4-5 tahun yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Penelitian ini memiliki deskripsi tentang sifat khas yang terdapat di TK BAIK tentang media *loose parts* dalam menstimulasi keaksaraan awal anak kelompok A, sehingga penelitian ini menggunakan studi kasus sebagai analisis datanya. Studi kasus bertujuan untuk menggambarkan secara detail tentang latar belakang, sifat, dan karakter yang khas dari kasus ataupun status dari individu kemudian dijadikan satu dalam sifat yang umum (Rusandi & Rusli, 2022). Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi metode dan triangulasi sumber. Triangulasi metode digunakan untuk menguji kredibilitas dan memastikan data dengan cara penggunaan metode pengumpulan data observasi, wawancara, serta dokumentasi. Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas dengan membandingkan data yang diperoleh dari beberapa sumber melalui wawancara kepada kepala sekolah guru kelas, dan guru pendamping.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Stimulasi Keaksaraan Awal Anak Kelompok A di TK BAIK

TK BAIK menerapkan kegiatan wajib stimulasi keaksaraan melalui salah satu kegiatan main di kelas dan melalui program khusus yang dibuat oleh guru. Stimulasi keaksaraan tersebut berupa pengenalan huruf alfabet, menulis atau meniru huruf alfabet, mengucapkan atau membaca huruf alfabet, dan menghafal huruf-huruf tersebut. Hal ini senada dengan pendapat Hofifah, Aisyah & Riana (2022) yang menjelaskan bahwa pendidikan keaksaraan merupakan upaya mengenal simbol huruf, menulis, membaca, berhitung, dan berbahasa. Stimulasi

keaksaraan yang diberikan, dilakukan sambil bermain, sehingga anak akan belajar tanpa ada rasa terpaksa, tegang, dan melebihi dari kemampuannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Anggraini (2022) dalam penelitiannya yang menyebut keaksaraan awal pada anak usia dini diperkenalkan melalui kegiatan bermain agar mengoptimalkan potensi anak melalui pengalaman belajar bermakna.

Kemampuan keaksaraan awal anak kelompok A sudah cukup baik, didukung dengan stimulasi yang dibuat oleh guru kelompok A1 yaitu melalui program *my alfabet in the morning* dan A2 melalui program kalderas (membaca kartu dengan keras). Melalui program tersebut menjadikan anak lebih mudah dalam pengenalan huruf. Anak juga antusias berkegiatan, tidak mudah bosan, dan berani mengucapkan atau membaca huruf yang sudah mereka tulis dengan percaya diri. Program tersebut, senada dengan pendapat Eriffa Susilo dalam Nisa, Amal, & Nilawati (2021) yang menyebutkan bahwa belajar keaksaraan awal bukan tindakan alamiah dari seorang anak, diperlukan suatu proses belajar, lingkungan, dan orang tua yang mendukung. Stimulasi lain yang diberikan adalah dengan memberikan contoh tulisan. Kelompok A masih berada pada tahap mencontoh atau meniru, sehingga biasanya guru akan memberikan contoh tulisan terlebih dahulu di papan tulis maupun dikertas. Contoh tulisan tersebut kemudian dibacakan huruf-hurufnya sambil dieja lalu anak-anak mengikuti agar mereka mudah menghafal. Cara tersebut sejalan dengan Chairunnisa & Masyhuri (2019) yang menyampaikan bahwa melalui metode meniru atau mengikuti bentuk huruf akan meningkatkan keterampilan keaksaraan anak.

Kemampuan keaksaraan awal anak di kelompok A TK BAIK dapat dilihat melalui kemampuan mereka dalam menuliskan namanya, menunjukkan ketertarikan membaca buku, memahami beberapa tanda tertulis, mengenal huruf besar dan huruf kecil, dan beberapa anak sudah memahami invented spelling (mengeja satu persatu). Hal ini sesuai dengan Snow dan John Sulzby dalam Novitasari (2019) yang menyebutkan tahap perkembangan literasi atau kemampuan keaksaraan awal anak usia 3-5 tahun adalah mampu memahami beberapa tanda tertulis, menunjukkan ketertarikan terhadap buku, dapat menuliskan pesan sendiri. Sedangkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5 tahun adalah dapat mengenal huruf besar dan kecil, dapat menuliskan namanya sendiri, membaca buku cerita, dan invented spelling (mengeja). Melalui stimulasi yang baik, maka kemampuan keaksaraan awal anak akan berkembang dengan maksimal sesuai dengan usia perkembangan anak. Hal tersebut sejalan dengan Tom & Harriet Sobol dalam Nisa, dkk (2021) yang menjelaskan bahwa anak yang sudah memiliki kesiapan membaca di TK akan lebih percaya diri dan penuh kegembiraan.

Media Loose Parts dalam Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Kelompok A di TK BAIK

Pemilihan media pembelajaran yang tepat di TK BAIK merupakan hal penting, yang mempengaruhi dan akan menentukan keberhasilan belajar mengajar. Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan Hofifah, Aisyah, & Riana (2022) yang menyatakan bahwa media termasuk hal yang krusial dalam menentukan keberhasilan proses belajar. Media yang digunakan oleh guru memiliki kontribusi besar dalam capaian hasil belajar anak. Sehingga, memilih media yang tidak tepat dapat menjadi kegagalan proses belajar mengajar. Media *loose parts* di TK BAIK digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya digunakan untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan awal. Keaksaraan awal yang juga bisa disebut dengan literasi memiliki arti kemampuan anak dalam menulis, membaca, mengucapkan, dan menggunakan aksara yang sudah harus dimiliki sebelum anak belajar baca tulis yang sesungguhnya. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Morrison dalam Sari, Hafidah & Nurjanah (2020) yang menjelaskan bahwa keaksaraan awal merupakan kemampuan untuk menulis, membaca, mendengarkan, dan berbicara. Langkah-langkah dalam melaksanakan stimulasi keaksaraan awal menggunakan media *loose parts* di TK BAIK adalah dengan melakukan seluruh tahapan penggunaan media

loose parts yang dilakukan oleh anak dan guru dan dengan memperhatikan strategi bermain *loose parts*.

Tahap edukasi adalah peran pertama yang dilakukan guru. Pada tahap ini guru akan menyampaikan topik serta memfasilitasi dan membimbing anak untuk membuat aturan main melalui “keyakinan kelas” yang sudah dibuat oleh guru dan anak saat awal semester. Tahap edukasi yang dilakukan guru juga diberikan dengan memperkenalkan komponen *loose parts*, nama bahan dan cara menggunakannya. Stimulasi keaksaraan yang diberikan guru pada tahap ini dengan memberikan contoh tulisan sesuai topik. Tulisan kata atau huruf-huruf akan dicontohkan oleh guru dipapan tulis, dikertas, dan langsung dengan *loose parts*, kemudian dieja oleh guru lalu anak-anak akan mengikuti untuk membacanya. Tahap pertama yang dilakukan anak adalah tahap eksplorasi. Guru memberikan stimulasi keaksaraan dengan memprovokasi anak agar memahami dan bisa bereksplorasi lebih. Tahap eksplorasi dilakukan anak dengan bertanya kepada guru tentang kegiatan main, mengamati dan menyentuh bahan-bahan yang disediakan, bertanya nama bahannya, memilih bahan apa yang akan digunakan, lalu mulai mencoba menulis dengan bahan pilihannya. Pendapat tersebut sesuai dengan Siantajani (2021) yang menjelaskan dalam bukunya bahwa tahap eksplorasi dilakukan anak untuk memenuhi rasa ingin tahunya dan mulai menjelajahi benda-benda dengan berbagai bentuk, tekstur, dan warna.

Tahap ekspansi adalah tahap kedua yang dilakukan guru, yaitu membuat invitasi dan provokasi untuk memperluas ide anak dalam menstimulasi keaksaraan awal menggunakan media *loose parts*. Invitasi yang disiapkan adalah penataan lingkungan main berupa pengelompokan bahan *loose parts* dengan pemberian provokasi berupa kalimat pematik. Guru menyiapkan invitasi dengan bahan *loose parts* yang berukuran kecil, karena kelompok A masih berada pada tahap meniru sehingga diharapkan karena bahan yang kecil mudah digunakan maka anak akan lebih mengeksplor bentuk huruf yang dibuat. Tahap kedua yang dilakukan anak adalah tahap eksperimen. Anak akan mencoba-coba membuat tulisan dengan berbagai bahan yang ada dan mencoba kira-kira bahan apa yang cocok atau mudah untuk menulis. Setiap anak akan memilih lebih dari satu bahan yang digunakan untuk menulis, jika bahan yang ia pilih ternyata menyulitkan atau dirasa tidak bisa untuk menulis, anak akan memilih bahan lain.

Tahap kreatif adalah tahap ketiga yang dilakukan anak. Pada tahap ini anak akan memilih lebih dari satu bahan *loose parts* untuk membuat tulisan sesuai dengan imajinasinya. Terlihat ada anak yang menambahkan bahan untuk membuat hiasan disekeliling tulisannya agar indah. Kegiatan keaksaraan menjadi lebih variatif yang sebelumnya hanya coret-corek dikertas lalu dengan *loose parts* anak bisa sambil mengenal bentuk, tekstur, warna dari bahan-bahan yang disiapkan. Stimulasi keaksaraan yang diberikan pada tahap ini adalah dengan memberikan provokasi sesuai dengan topik, agar anak mengeluarkan kreativitasnya. Saat anak berada pada tahap kreatif, guru melakukan tahap perkembangan. Guru akan mereview kegiatan yang telah dilakukan anak. Pada stimulasi keaksaraannya, guru akan memberikan tanya jawab tentang huruf atau kata apa yang sudah dipelajari dan ditulis anak, menggunakan bahan apa dalam menulisnya, dan bertanya apakah mengalami kesulitan. Setelah anak menyelesaikan tugasnya, guru lalu mendokumentasikan hasil perkembangan setiap anak untuk dijadikan penilaian dan sebagai bahan untuk melaporkan perkembangan anak kepada wali siswa.

Tahap terakhir yang dilakukan guru dan anak adalah tahap membangun makna dan tujuan bermain. Tahap ini merupakan tahap tertinggi yang dicapai anak, pendidik juga melakukan peran yang tertinggi. Guru merefleksikan anak dengan bertanya kegiatan hari ini, tadi belajar apa saja, menulis apa saja, dengan bahan apa, bagaimana perasaan anak, apakah ada yang kesulitan. Terlihat anak-anak antusias menjawab pertanyaan dari guru. Sebelum kegiatan wudhu, anak-anak secara bergiliran juga diberi tanya jawab mengenai kegiatan keaksaraan yang dilakukan anak dengan bantuan kartu huruf dan tulisan yang sudah dibuat guru. Stimulasi

ini dilakukan agar anak tidak lupa dengan huruf atau kata yang baru saja mereka pelajari dihari tersebut.

Langkah dalam menstimulasi keaksaraan awal anak kelompok A di TK BAIK juga dengan memperhatikan strategi penggunaan *loose part*. Strategi bermain *loose parts* adalah sebuah cara yang dilakukan guru agar anak tertarik untuk menggunakan *loose parts*. Strategi yang pertama adalah mengenalkan *loose parts* kepada anak. Strategi ini dimulai dari guru saat menyampaikan topik yang akan dipelajari, kegiatan mainnya apa saja, membuat aturan main, mengenalkan bahan yang disiapkan, dan melakukan pendampingan saat anak bermain. Strategi yang kedua adalah beres-beres dan menyimpan komponen *loose parts*. Pada strategi ini anak distimulasi agar memahami bahwa setelah selesai berkegiatan harus membereskan dan mengembalikan barang ketempatnya. Guru membiasakan anak dengan mengambil *loose parts* yang kecil menggunakan piring, tidak boleh mencampur *loose parts*, dan mengembalikan *loose parts* sesuai dengan tempatnya. Agar anak mau dan memahami strategi beres-beres, guru juga ikut melakukan beres-beres dan memberi pujian kepada anak karena sudah mau membantu membereskan.

Strategi yang ketiga yaitu memberikan invitasi. Invitasi merupakan penataan material *loose parts* yang akan digunakan, yaitu dengan menyediakan enam bahan *loose parts*. Pendapat ini sesuai dengan Siantajani (2021) dalam bukunya yang menjelaskan bahwa jumlah yang terbatas itu agar membantu anak dalam pengenalan benda-benda tersebut serta memudahkan saat belajar untuk bertanggungjawab dalam menggunakan dan membereskan. Bahan tersebut bisa berupa bahan bekas, bahan alam, manik-manik, biji-bijian dengan tujuan agar anak banyak mengeksplor. Bahan tersebut ditata dengan estetika agar saat dilihat anak menjadi indah dan mengundang untuk memainkannya. *Loose parts* yang dipilih adalah yang berukuran kecil, karena kelas A masih tahap meniru kata atau tulisan sehingga diharapkan anak akan mudah untuk menggunakannya. Strategi yang keempat yaitu memberikan provokasi. Provokasi adalah upaya guru agar anak dapat memperluas dan mengembangkan ide-idenya. Provokasi yang dibuat sesuai dengan topik dan berupa kata ajakan yang kemudian dibacakan untuk memprovokasi anak.

Setelah memperhatikan seluruh tahapan dan strategi bermain *loose parts*, selanjutnya adalah mengaplikasikan media *loose parts* untuk menstimulasi keaksaraan awal anak kelompok A di TK BAIK. Cara pengaplikasian tersebut adalah dengan menyiapkan invitasi berbagai komponen *loose parts*, baik bahan alam, bahan buatan, bahan bekas, biji-bijian, manik-manik, plastisin, dan komponen *loose parts* yang lain. Selain invitasi, guru juga menyiapkan provokasi sesuai dengan topik. Selesai berkegiatan, guru memberikan tanya jawab huruf apa saja yang anak tulis agar mereka juga bisa sambil menghafal. Selama anak berkegiatan, guru memfasilitasi anak dengan mendampingi agar anak bisa bereksplorasi lebih. Pengaplikasian juga dilakukan pada program kelas yang dibuat oleh guru kelas A1 yaitu *my alfabet in the morning*, dan guru kelas A2 membuat program kalderas “membaca kartu dengan keras”. Kedua program tersebut juga menggunakan media *loose parts* dalam menstimulasikannya yang dilaksanakan setiap hari Senin dan Kamis. Dalam kegiatan ini guru menyiapkan kartu huruf, *loose parts*, kertas, dan spidol. Anak akan duduk melingkar kemudian bebas mengambil kartu huruf, huruf yang ada dikartu tersebut kemudian ditulis oleh anak menggunakan bahan *loose parts* yang sudah disediakan. Anak-anak boleh menggunakan bahan pilihannya untuk menulis dan boleh mengambil lebih dari satu kartu huruf. Setelah selesai, guru akan memberikan tanya jawab kepada anak terkait nama huruf yang anak tulis, bisa jadi kata apa saja dengan huruf tersebut, bahan yang digunakan apa saja, kemudian anak disuruh membacakan huruf tersebut dengan keras. Terlihat anak-anak antusias mengikuti kegiatan tersebut, bahkan anak yang sudah selesai berkegiatan akan bangga menceritakan pengalamannya menulis huruf kepada temannya. Huruf-huruf yang sudah ditulis, akan

direview oleh guru pendamping sebelum kegiatan wudhu. Sebelum wudhu anak-anak berbaris di depan kelas, satu persatu mereka akan diberi pertanyaan mengenai huruf apa saja yang ditulis tadi pagi, anak diminta untuk menyebutkannya dengan keras.

Guru menyampaikan bahwa dengan *loose parts* anak yang tidak suka tulis menulis tetap bisa mengenal huruf dengan bermain menggunakan bahan *loose parts* yang beraneka macam bentuk, warna, tekstur, dan ukurannya. *Loose parts* lebih memerdekakan anak, lebih asyik, lebih menarik, tidak monoton menggunakan spidol dan kertas. Pendapat tersebut sesuai dengan Leonia, Handayani & Putri (2022) dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa walaupun media *loose parts* bukan menjadi faktor utama keberhasilan anak dalam kemampuan keaksarannya, namun setidaknya memberikan pengaruh, dimana saat anak belajar dengan *loose parts* anak lebih bisa mengekspresikan tulisannya dengan leluasa serta anak bisa mengenal konsep menulis saat mereka belum bisa menulis dengan alat tulis yang sesungguhnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK BAIK, dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* dalam menstimulasi keaksaraan awal anak kelompok A di TK BAIK dilaksanakan dengan melakukan seluruh tahapan penggunaan media *loose parts* yang dilakukan oleh anak dan guru, yang terdiri dari empat tahapan. Tahap pertama yang dilakukan guru adalah tahap edukasi (menyampaikan topik dan membuat aturan main) sedangkan anak berada pada tahap eksplorasi (menjelajahi dan bertanya). Tahap kedua guru adalah ekspansi (membuat invitasi dan provokasi) sedangkan anak berada pada tahap eksperimen (mencoba-coba sesuai ide), tahap ketiga yang dilakukan anak yaitu tahap kreatif (mengeksplor semua bahan yang disediakan) guru berada pada tahap perkembangan (memberikan tanya jawab dan dokumentasi), serta tahap keempat yang dilakukan anak bersama guru yaitu tahap membangun makna dan tujuan bermain (*mereview*). Selain melakukan tahapan bermain, juga dengan memperhatikan strategi penggunaan media *loose parts* yang terdiri dari empat strategi, yaitu strategi mengenalkan *loose parts*, strategi beres-beres dan menyimpan komponen *loose parts*, strategi invitasi, serta strategi provokasi.

Media *loose parts* untuk menstimulasi keaksaraan awal anak kelompok A di TK BAIK wajib dilakukan setiap hari melalui salah satu kegiatan main dikelas serta melalui program guru kelas A1 yaitu *my alfabet in the morning* dan kelas A2 yaitu kalderas (membaca kartu dengna keras). Program keaksaraan tersebut distimulasikan menggunakan media *loose parts* karena dinilai lebih memerdekakan anak. Keberhasilan program tersebut dapat dilihat dari kemampuan anak dalam memahami keaksaraan awal. Anak kelompok A di TK BAIK menunjukkan kemampuan dalam mengenal nama dan simbol huruf alfabet, menulis atau meniru huruf alfabet, dan mengucapkan atau membaca huruf alfabet dengan percaya diri, serta memudahkan anak dalam menghafal bentuk-bentuk huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini. (2019). Stimulasi Keterampilan Menyimak terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. Raudhatul Athfal : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 30-44.
- Anggraini, D. R. (2022). KEAKSARAAN AWAL PADA ANAK USIA DINI : TINJAUAN DARI SUDUT PANDANG ORANG TUA DAN PENDIDIK. as-sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 221-234.
- Barat, K. P. (2020). *PANDUAN PENGELOLAAN LOOSEPARTS*. Jawa Barat: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat.

- Chairunnisa, & Masyhuri, A.A. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Meniru Tulisan. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Dasar*, 3(1), 72-82.
- Hofifah, D. A., Aisyah, D. S., & Riana, N. (2022). Peningkatan Keaksaraan pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Gambar Variasi. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 5(1), 62-71.
- Leonia, R. A., Handayani, T., & Putri, Y. F. (2022). Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Usia Dini Pada Kelompok B di Kecamatan Tebing Tinggi. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 9(2), 9-17.
- Margono. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nisa, Amal, & Nilawati (2021). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergambar. *PROFESI KEPENDIDIKAN*. 2(1), 225-234.
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50-56.
- Rusandi, & Rusli, M. (2022). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 2(1).
- Safira, T. A. (2019). Penerapan Permainan Modifikasi Tapak Gunung Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di RA Mutiara Ciputat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 43-56.
- Sari, A. M., & Linda, L. (2020). Sikap dan Respon Anak PAUD dalam Mengenal Metamorfosis Serangga melalui Media Animasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1083-1100.
- Setianingrum, S. &. (2016). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di Kelompok Bermain Cendekia Kids School Madiun dan Implikasinya Pada Layanan Konseling. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 1-11.
- Siantajani, Y. (2021). *Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Ksara.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suryana, R. R. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6, 49-58.
- Yusri, N. (2021). Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Loose Parts. *Jurnal Adzkiya*, 5(2), 24-39.