

Pemanfaatan Media Aja *Loose Part* Dalam Meningkatkan *Curiosity* Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Gkpi Tarutung Kota

Inda Sari Zendrato, Ledyana Dwi Mei Situngkir, Endang Junita Sinaga, Adiani Hulu

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

E-mail; indazendrato@gmail.com

ledyanadmsitungkir@gmail.com, endangjunita@gmail.com, adianihulu4@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media ajar loose part dalam meningkatkan curiosity anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota tahun ajaran 2025/2026. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap kepala sekolah dan guru. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Subjek penelitian meliputi anak usia 5-6 tahun, guru kelas, serta kepala sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media loose part mampu meningkatkan curiosity anak yang tampak melalui sembilan indikator, yaitu mengamati, menyentuh, menggengam, mengajukan pertanyaan, munculnya rasa penasaran, menggali, menjejaki, menyelidiki, serta mengintai atau mencoba berbagai hal yang belum dipahami. Anak terlihat lebih aktif, fokus, dan terlibat langsung dalam kegiatan curiosity anak usia dini di lingkungan sekolah. pembelajaran melalui eksplorasi bebas menggunakan berbagai bahan loose part. Kepala sekolah berperan dalam mendukung kebijakan dan penyediaan sarana pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus, pendampingan, dan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sesuai minat dan kemampuan mereka. Secara keseluruhan, pemanfaatan media loose part memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mendukung perkembangan

Kata kunci: Media Ajar *Loose Part*, *Curiosity*, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to determine the use of loose part teaching media in increasing the curiosity of children aged 5-6 years at GKPI Tarutung City Kindergarten in the 2025/2026 academic year. The research method uses a qualitative approach with observation, interview, and documentation data collection techniques for the principal and teachers. The results of the study indicate that the use of loose part media can increase the curiosity of children aged 5-6 years which is characterized by the child's ability to observe, touch, grasp, ask questions, show curiosity, explore, investigate, spy, peek and try various things that are still unclear during the learning process. Children look more active, enthusiastic, and directly involved in learning activities through free exploration using various loose part materials. Learning becomes more meaningful because children gain real experience, dare to try, and are able to express their ideas and imagination. The teacher acts as a facilitator by providing stimulus, guidance, and questions that encourage children to continue exploring. Thus, loose part teaching media is proven to be effective for use as a learning tool to optimally cultivate the curiosity of early childhood.

Keywords: Loose-Part Teaching Media, Early Childhood Curiosity

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah jenjang pendidikan awal bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang bertujuan memberikan rangsangan belajar untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan sesuai tahap usianya, sekaligus mempersiapkan mereka memasuki jenjang sekolah dasar (Aisyah et al., 2022). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan 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 (Istiana, 2020).

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini, khususnya pada usia 5–6 tahun, adalah perkembangan kognitif. Aspek kognitif merupakan kemampuan mental atau intelektual seseorang yang mencakup proses mengolah informasi, berpikir, belajar, memahami, mengingat, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta

menyelesaikan masalah. Salah satu bagian penting dalam aspek kognitif adalah *curiosity*. Anak cerdas ditandai dengan *curiosity* yang tinggi, banyak bertanya dan mencari solusi untuk segala hal yang ada dihadapannya juga memiliki keingintahuan yang besar terhadap sesuatu di sekitarnya (Winarsih & Wahyuningsih, 2024).

Fauzi et al (Nurhidayah & Utami, 2023) menyatakan bahwa *curiosity* ini menjadi pondasi penting bagi perkembangan pengetahuan anak. *Curiosity* mendorong anak untuk aktif bertanya kepada orang-orang di sekitarnya, mengamati lingkungan, dan mencoba berbagai benda yang menarik perhatian mereka. Dengan demikian pengembangan *curiosity* sejak usia dini sangat penting agar anak terbiasa bertanya, berani mengeksplorasi, dan menemukan hal-hal yang baru. *Curiosity* yang berkembang akan menjadi bekal berharga bagi anak dalam menghadapi tantangan belajar pada jenjang pendidikan berikutnya.

Bedasarkan hasil observasi penulis di TK GKPI Tarutung Kota, keterlibatan anak dalam proses pembelajaran belum merata, terlihat dari hanya sebagian anak yang menunjukkan antusiasme dalam mengamati objek, menggenggam media, serta mengajukan pertanyaan selama

kegiatan pembelajaran berlangsung. Sementara itu, ada anak-anak yang cenderung pasif mereka kurang tertarik untuk menggali informasi lebih dalam, menjejaki, dan menyelidiki hal-hal baru yang mereka pelajari, lihat, atau dengar. Sebagian lainnya kurang fokus, mudah teralihkan, dan jarang mengajukan pertanyaan atau bereksplorasi lebih lanjut. Padahal, media pembelajaran yang tersedia cukup beragam, seperti boneka tangan, *puzzle*, lego, *flash card*, kartu bergambar, balok susun, plastisin, kertas lipat, pensil gambar, dan buku cerita. Namun, pemanfaatannya belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan rasa ingin tahu anak. Hal ini menunjukkan bahwa *curiosity* anak masih perlu ditingkatkan, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan mampu mendorong partisipasi seluruh anak.

LANDASAN TEORI

Yaumi (Tria Puspita, 2023) menyebutkan bahwa *Curiosity* adalah Sikap dan perilaku yang senantiasa berusaha memahami sesuatu secara lebih mendalam dan luas, baik dari apa yang dipelajari, diperhatikan, maupun didengar. Mustari (Juliana et al., 2020) mengatakan bahwa *Curiosity* merupakan sebuah emosi yang berkaitan dengan perilaku alami dalam menggali informasi, seperti

eksplorasi, investigasi, dan proses belajar. *Curiosity* tercermin dalam sikap dan perilaku yang mendorong individu untuk selalu ingin menggali informasi secara lebih mendalam dan luas melalui pengamatan, pengalaman, maupun pendengaran. Selain itu, *curiosity* juga merupakan dorongan emosional yang memotivasi seseorang, termasuk anak usia dini, untuk aktif mengeksplorasi, meneliti, dan belajar dari lingkungannya.

Yuliati (Siantajani, 2020) dalam bukunya menyebutkan bahwa dalam meningkatkan *curiosity*, anak akan banyak (1) mengamati, (2) menyentuh, (3) menggenggam, (4) membuat bunyi-bunyian. Musbikin (Musbikin, 2021) menambahkan bahwa orang yang selalu ingin tahu terhadap sesuatu pasti melakukan beberapa hal sebagai berikut : (1) Mengajukan pertanyaan. (2) selalu timbul rasa penasaran. (3) Menggali Menjejaki dan menyelidiki. (4) Tertarik pada berbagai hal yang belum di temukan jawabannya. (5) mengintai, mengintip, dan membongkar berbagai hal yang masih belum ia ketahui.

Malia Melita Rahardjo (Rahardjo, 2020) menjelaskan bahwa *loose part* merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabung, dirancang kembali, dipisahkan dan digabungkan kembali

dengan berbagai cara dan bentuk. Srinahyanti (Usia et al., 2025) menyatakan bahwa pembelajaran dengan *loose part* bermanfaat sebagai bentuk permainan heuristik yang memungkinkan anak bereksplorasi melalui berbagai indera sekaligus mengembangkan beragam aspek keterampilannya. *Loose Part* merupakan salah satu media yang mudah ditemui dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Selain itu penggunaan *loose part* sebagai media pembelajaran dapat mengurangi biaya yang dikeluarkan (Oktavia Lestari & Karim Halim, 2022).

komponen komponen *loose part* yaitu: 1) Bahan alam, 2) Bahan plastik, 3) Bahan logam 4). Bahan kayu dan bambu, 5) Bahan kain dan benang, 6) Kaca dan keramik 7) Bahan Bekas Kemasan. (ST, 2023). *Loose part* adalah berbagai jenis benda yang dapat dimainkan dan dimanipulasi oleh anak sehingga, tanpa disadari, anak mampu menemukan dan memahami proses permainan melalui aktivitas belajar sambil bermain dengan menggunakan media yang mudah diperoleh; lingkungan yang kaya akan *loose part* ini membantu anak mengenali dunia sekitarnya, serta dapat digunakan oleh semua anak dengan penyesuaian jenis *loose*

part sesuai dengan usia masing-masing. (Nurhayati et al., 2021)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Menurut Nugrahani sebagai mana yang dikutip oleh Marinu waruwu mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan, serta perilaku yang diamati. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model Miles dan Huberman yang menyatakan bahwa, aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Mengamati

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, penggunaan media ajar *loose part* dinilai mampu menarik perhatian dan meningkatkan fokus anak dalam proses pembelajaran. Guru memanfaatkan berbagai bahan *loose part*, seperti tutup botol, kancing warna-warni, batu kerikil, dan bahan alam lainnya, untuk mendorong anak mengamati bentuk, warna, dan tekstur benda. Kepala sekolah menjelaskan bahwa ketika media *loose part* digunakan, anak tampak lebih antusias,

lebih fokus dalam memperhatikan, serta lebih aktif berinteraksi dengan teman sebaya selama kegiatan mengamati berlangsung.

Diperoleh informasi bahwa setiap kali media diperkenalkan, anak menunjukkan respons yang sangat positif. Anak terlihat bersemangat, mendekat untuk melihat media secara lebih jelas, serta mengamati satu per satu benda yang ditampilkan. Rasa ingin tahu anak tampak melalui tatapan yang fokus, ekspresi antusias, dan munculnya pertanyaan-pertanyaan spontan terkait bentuk dan warna media. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media loose part berperan penting dalam meningkatkan curiosity anak usia 5–6 tahun, khususnya melalui kegiatan mengamati.

b. Menyentuh

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan tujuh guru di TK GKPI Tarutung Kota, penggunaan media ajar loose part dinilai mampu menarik perhatian dan meningkatkan fokus anak dalam pembelajaran. Anak menunjukkan antusiasme tinggi saat mengamati berbagai bahan loose part, seperti tutup botol, kancing warna-warni, batu kerikil, dan bahan alam, yang mendorong mereka untuk memperhatikan bentuk, warna, dan tekstur benda. Respons positif anak terlihat melalui

sikap bersemangat, tatapan yang fokus, serta munculnya pertanyaan-pertanyaan spontan, yang menunjukkan bahwa media loose part berperan penting dalam meningkatkan curiosity anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan mengamati.

c. Menggenggam

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan para guru di TK GKPI Tarutung Kota, anak-anak menunjukkan keinginan yang kuat untuk menggenggam media loose part saat digunakan dalam pembelajaran. Meskipun jumlah media masih terbatas, anak tampak antusias memegang, mengangkat, dan menggenggam erat berbagai bahan loose part yang tersedia serta menunjukkan ketertarikan terhadap bentuk dan teksturnya. Bahkan, beberapa anak tetap memegang benda tersebut sambil bermain atau mendengarkan penjelasan guru. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas menggenggam menjadi salah satu bentuk ekspresi curiosity dan ketertarikan anak terhadap media loose part.

d. Mengajukan Pertanyaan

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan para guru di TK GKPI Tarutung Kota, penggunaan media loose part mendorong anak untuk lebih aktif mengajukan pertanyaan selama pembelajaran. Anak sering bertanya

mengenai warna, bentuk, fungsi, serta bahan dari loose part yang digunakan, seperti “buat apa” atau alasan perbedaan warna benda. Guru menjelaskan bahwa ketika loose part digunakan, frekuensi dan ragam pertanyaan anak meningkat seiring dengan tingginya rasa penasaran saat melihat dan memegang media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media loose part berperan dalam meningkatkan curiosity anak usia dini melalui aktivitas bertanya.

e. Selalu Timbul Rasa Penasaran

Penggunaan media loose part dalam kegiatan bermain menunjukkan respons yang sangat positif dari anak-anak di TK GKPI Tarutung Kota. Anak tampak lebih antusias, aktif, dan menunjukkan rasa penasaran yang tinggi ketika berbagai benda loose part diperkenalkan. Ketertarikan anak terlihat dari sikap ingin mencoba sebelum adanya penjelasan, mengamati warna dan bentuk benda, serta mengambil sendiri bahan loose part untuk dieksplorasi. Anak juga menunjukkan keinginan untuk melihat lebih dekat dan mengetahui fungsi benda yang digunakan. Kondisi ini menunjukkan bahwa media loose part mampu memicu curiosity anak secara alami, bahkan sejak tahap awal kegiatan pembelajaran.

f. Menggali

Selama penggunaan media loose part, anak-anak di TK GKPI Tarutung Kota menunjukkan usaha untuk menggali dan memahami benda secara lebih mendalam. Anak terlihat tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga menunjukkan inisiatif untuk memutar, memperhatikan, menyusun, serta mencoba berbagai cara dalam menggunakan loose part. Beberapa anak bahkan melanjutkan eksplorasi secara mandiri dengan membuat bentuk baru dan memodifikasi bahan sesuai ide mereka. Perilaku ini menunjukkan bahwa media loose part memberikan ruang yang luas bagi anak untuk melakukan penyelidikan dan percobaan secara langsung, sehingga rasa ingin tahu anak berkembang melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

g. Menjejak

Selama pembelajaran menggunakan media *loose part*, anak-anak di TK GKPI Tarutung Kota menunjukkan kecenderungan yang kuat untuk menjelajahi berbagai benda yang tersedia. Anak tampak bebas memindahkan, menyusun, mengamati bagian-bagian benda, serta membentuk sesuatu sesuai dengan ide mereka tanpa harus menunggu instruksi dari guru. Beberapa anak bahkan telah mencoba berbagai kemungkinan penggunaan *loose part* sebelum guru

memberikan contoh. Kondisi ini menunjukkan bahwa ketika anak diberikan kesempatan dan kebebasan untuk bereksplorasi secara mandiri, media loose part mampu mendorong perilaku menjelajah yang aktif serta menumbuhkan rasa ingin tahu anak secara alami.

h. Menyelidiki

Selama pembelajaran menggunakan media loose part, anak-anak di TK GKPI Tarutung Kota menunjukkan perilaku menyelidiki yang kuat. Anak tampak serius mengamati, memegang, membolak-balik, mencocokkan, serta mencoba berbagai cara untuk memahami benda yang digunakan. Sebagian anak memilih menyelidiki secara mandiri sebelum bertanya, sementara yang lain mengamati dengan cermat atau mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan. Anak juga diberi waktu yang cukup untuk mengeksplorasi secara mendalam, sehingga mereka dapat memahami fungsi dan kemungkinan penggunaan loose part sesuai pengalaman mereka sendiri. Perilaku ini menunjukkan bahwa media loose part mendorong anak untuk aktif mencari tahu dan membangun pengetahuan melalui proses penyelidikan yang alami.

i. Mengintai Mengintip dan mencoba berbagai hal yang masih kabur

Saat menggunakan media loose part, beberapa anak di TK GKPI Tarutung Kota menunjukkan perilaku mengintai dan mengamati secara hati-hati sebelum mencoba. Anak terlihat memperhatikan cara teman bermain terlebih dahulu, terutama bagi anak yang masih kurang percaya diri, sehingga membutuhkan waktu lebih lama sebelum berani menyentuh atau menggunakan benda loose part. Namun, setelah merasa yakin, anak mulai mencoba sendiri dengan bereksperimen melalui kegiatan menyusun, mencampur, atau memegang benda dengan cara yang berbeda. Perilaku ini menunjukkan bahwa proses mengintai dan mengamati menjadi tahap awal sebelum anak berani bereksplorasi, serta mencerminkan perkembangan curiosity anak yang muncul secara alami sesuai dengan kesiapan masing-masing individu.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media ajar loose part efektif dalam meningkatkan curiosity anak usia 5–6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota. Hal ini terlihat dari berbagai perilaku anak selama proses pembelajaran, seperti mengamati, menyentuh, menggenggam, mengajukan pertanyaan, menunjukkan rasa penasaran, menggali, menjejaki, menyelidiki, mengintai, serta mencoba berbagai hal yang masih belum mereka

pahami. Penggunaan loose part mendorong anak untuk terlibat secara aktif, antusias, dan berani bereksplorasi melalui pengalaman belajar langsung yang bermakna. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan, pendampingan, dan stimulus turut mendukung berkembangnya rasa ingin tahu anak secara alami. Dengan demikian, media loose part dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang tepat untuk menstimulasi curiosity anak usia dini secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, T., Zannah, R., Ael, E., Trisilaningsih, Y., & Yuminar Priyanti, N. (2022). Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Berpraktik Menggunakan 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>
- Istiana, Y. (2020). Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Didaktika*, 20(2), 90–98.
- Juliana, Ali, M., & Miranda, D. (2020). Peningkatan Rasa Ingin Tahu Melalui Permainan Kotak Misteri di TK Immanuel Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(7), 1–11.
- Musbikin, I. (2021). *Penguatan Karakter Gemar membaca, Integritas dan Rasa Ingin Tahu* (Rizal (ed.)). Nusa Media.
- Nurhayati, C., Mansoer, Z., & ... (2021). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik dengan Material Loose Parts dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding ...*, 134–139. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1334>
- Nurhidayah, S., & Utami, F. (2023). Stimulasi Karakter Komunikatif dan Rasa Ingin Tahu Anak Usia (1-3) Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 527–535. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3499>
- Oktavia Lestari, M., & Karim Halim, A. (2022). Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan. *Jurnal Family Education*, 2(3), 271–279. <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>
- Rahardjo, M. M. (2020). How to use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group discussion in Indonesia. *JPUUD - Jurnal Pendidikan*

Usia Dini, 13(2), 310–326.

<https://doi.org/10.21009/JPUD.132.0>

8

Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts Material Lepasn Bahan Otentik Stimulasi PAUD* (S. D. Endinda H Krista (ed.)). PT Sarang Seratus Aksara.

ST, N. (2023). *Mengenal Media Loose parts* (M. P. Dr.Suardi, S.Pd. (ed.)). ANGGOTA IKAPI.

Tria Puspita, A. (2023). Pengaruh Mini Home Education Terhadap Rasa Ingin Tahu Anak Usia 4-5 Tahun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3201–3208. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1187>

Usia, A., Di, T., & Sandhy, T. K. (2025). *Analisis Peran Guru Dalam Pembelajaran Menggunakan Loose Part Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif*. 1(5), 11–22.

Winarsih, E. D., & Wahyuningsih, R. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Eksperimen untuk meningkatkan Rasa Ingin tahu dan Tanggung Jawab Anak. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.36>

3