

# Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepas)

*by* Wahyu Dyah Laksmi Wardhani , Misyana Ika Atniati , Nina Septiani

---

**Submission date:** 31-Dec-2021 11:19AM (UTC+0800)

**Submission ID:** 1736570337

**File name:** Artikel\_Obsesi\_Revisi\_2.docx (3.65M)

**Word count:** 5949

**Character count:** 37721

1

## Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepas)

3 Wahyu Dyah Laksmi Wardhani  
Universitas Muhammadiyah Jember  
[dyahlaksmi\\_paud@unmuhjember.ac.id](mailto:dyahlaksmi_paud@unmuhjember.ac.id)

Misyana  
Universitas Muhammadiyah Jember  
[misyana@unmuhjember.ac.id](mailto:misyana@unmuhjember.ac.id)

Ika Atniati  
Universitas Muhammadiyah Jember

Nina Septiani  
Universitas Muhammadiyah Jember

### 1 abstrak

Bahan lepasan atau yang lebih dikenal sebagai *loose parts* merupakan media pembelajaran yang memberi anak kesempatan untuk mengeksplorasi, memanipulasi, atau mengeksploitasi imajinasi secara kritis, karena karakteristik *loose parts* yang memungkinkan anak mengolah sesuai bentuk dari ide yang dipikirkannya. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana bahan lepasan sebagai media belajar tidak saja hanya mengajarkan anak mewujudkan suatu imajinasi melalui metode proyek, namun juga melatih anak dalam pengembangan aspek sosialnya. Subyek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok A di TK Bukit Aksara Semarang. Penelitian ini penelitian kualitatif yang menerapkan perspektif fenomenologis. Hasil dari penelitian ini adalah bentuk-bentuk perilaku sosial seperti kerja sama, kemandirian, tanggung jawab dan percaya diri yang nampak saat anak bermain mengolah bahan lepasan.

*Kata Kunci: bahan lepasan; loose parts; perilaku sosial*

## A. Pendahuluan

Manusia adalah makhluk sosial yang artinya seseorang <sup>8</sup> tidak dapat lepas dari lingkungan sosial yang ada di sekelilingnya. Kemampuan bersosialisasi manusia dilatih dan diasah sejak manusia dilahirkan ke dunia. Manusia mulai bersosialisasi melalui interaksi dengan manusia yang paling dekat dengannya sejak dia lahir yaitu orang tua. Interaksi ini sebenarnya terjalin secara instingtif namun seiring berjalannya waktu seorang bayi bertumbuh kembang menjadi seorang dan keluarga berfungsi sebagai penyedia pijakan tumbuh kembang kemampuan sosialnya. Bowlby mengaji hal ini dari sisi kemelekatan yang dibangun antara orang tua dan anak sebagai suatu akibat pola pengasuhan yang diterapkan. (Henniger. 2013:365). Artinya, seorang bayi belajar mengembangkan refleksnya untuk membangun hubungan sosial dari perilaku, entah yang baik atau kurang baik, yang diterapkan oleh orang tua dan keluarga besarnya.

Seiring tumbuh kembang, seorang anak melangkah keluar dari keluarganya untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial di luar keluarga batih maupun keluarga besarnya. Pada masa sekarang lingkungan sosial di luar keluarga tidak selalu berarti lingkungan tempat tinggal anak, melainkan bisa tempat anak belajar atau tempat anak dititipkan sementara waktu karena orang tua yang harus bekerja. Seorang anak memerlukan adaptasi ketika berada di lingkungan fisik dan lingkungan sosial yang baru. Hal ini kadang bukan menjadi suatu tindakan yang mudah untuk dilakukan oleh seorang anak yang pada kemampuan berpikirnya masih terbatas.

Saat berinteraksi di luar keluarga, anak mempelajari aturan-aturan baru, kebiasaan-kebiasaan <sup>16</sup> rutin baru, orang dewasa baru dan teman-teman sebaya yang sebelumnya tidak dikenal. <sup>16</sup> Ada anak yang mampu beradaptasi dan berinteraksi dengan cepat dengan lingkungan sosial yang baru tersebut. Namun tidak sedikit pula anak yang mengalami kesulitan dalam beradaptasi sehingga kondisi menjadi masa yang sulit bagi anak, orang tua maupun lembaga dimana anak menjadi anggota baru. Penelitian tentang bagaimana perkembangan kemampuan anak bersosialisasi telah dikaji secara luas. Khalifaouil, Garcia-Carrion, Villardo-Gallego (2020) yang meneliti 14 artikel menemukan bahwa kelas yang multikultur memberi suasana positif untuk mengembangkan keterampilan anak bersosialisasi. Perubahan lingkungan sosial membentuk masa transisi yang mempengaruhi kondisi sosial emosional anak dikaji oleh Pirskanen, Jokinen dan kawan-kawan

Pentingnya membangun suasana belajar yang sebagai pijakan anak belajar tentang aturan baru, berkenalan dengan wajah-wajah baru menjadi pertimbangan yang mendasar saat menyiapkan kegiatan untuk anak. Anak belajar dengan baik dan belajar tentang banyak hal, khususnya berkenalan dengan lingkungan sosial baru, melalui kegiatan bermain. Anak yang memasuki PAUD berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional, yang salah satu cirinya adalah egosentris (Henniger. 2013: 366). Karakteristik egosentris pada tahap perkembangan kognitif yang praoperasional menyebabkan anak sulit menerima sudut pandang atau pendapat atau tindakan orang lain. Namun demikian hasil study Sari, Hartati dan Yetti membuktikan bahwa bermain bersama dengan teman yang dikondisikan secara berulang dapat membangun pengetahuan dan keterampilan berinteraksi sosial pada anak (Sari et al., 2019).

Perilaku manusia menandai interaksi yang terjadi <sup>9</sup> antara manusia dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosial. Kadang-kadang terdapat perilaku anak saat berinteraksi dengan teman atau orang dewasa yang dianggap tidak baik sehingga orang dewasa akan menegur dan menunjukkan contoh perilaku yang benar. Di suatu keluarga yang sedang menerima tamu, kemudian anak mengganggu orang tua dengan meminta perhatian yang dianggap orang <sup>23</sup> dewasa berlebihan, maka bisa jadi anak dianggap sebagai anak yang rewel atau manja. Saat sedang belajar di kelas, seorang anak tidak dapat berhenti berlari-lari di dalam kelas, meskipun tidak mengganggu temannya namun hal ini dianggap oleh teman atau guru sebagai perilaku yang mengganggu suasana belajar. Penelitian Pebriana (2018)

mengklarifikasi bahwa perkembangan anak ditandai oleh keinginan untuk bermain bersama temannya.

Casey dan Carter (2016:65) mendefinisikan perilaku sebagai segala bentuk gerak, tindakan, atau fungsi yang dilakukan oleh seseorang yang terjadi dan berakibat pada perubahan lingkungan fisik seseorang tersebut. Oleh karenanya kegiatan berpikir yang tidak disertai dengan tindakan seseorang tidak dapat disebut sebagai perilaku. Sebaliknya, kesedihan atau kemarahan yang terjadi karena dipicu perubahan situasi dan kondisi di lingkungan seseorang, dapat disebut sebagai perilaku. Fungsi perilaku seseorang dapat dilihat terhadap perubahan yang bersifat efektif dan efisien pada lingkungan seseorang.

Perilaku yang dilakukan oleh seseorang dalam interaksi sosial didasari oleh suatu alasan. Alasan yang paling sering dikemukakan mengapa perilaku dilakukan seseorang adalah karena orang tersebut merespon perilaku dari lingkungan untuk membalas perilaku lain sebelumnya. Cooper, Heron dan Heward (dalam Casey dan Carter. 2016: 66) menyebutkan ada dua kategori perilaku yaitu penguatan perilaku yang positif dan penguatan perilaku yang negatif. Penguatan positif terjadi ketika seseorang mendapatkan penguatan untuk berperilaku agar mendapatkan jalan meraih sesuatu, sedangkan penguatan yang negatif adalah perilaku seseorang ketika ingin keluar atau menghindar dari suatu situasi atau kondisi.

Saat anak memasuki lingkungan fisik dan sosial baru di luar keluarga, anak akan mengalami masa adaptasi saat berinteraksi sosial. Penguatan positif maupun negatif akan menjadi proses latihan yang dijalani anak guna memahami nilai-nilai, aturan-aturan, atau pandangan yang berbeda sebagai alasan untuk dia berperilaku guna meraih tujuannya atau meninggalkan kondisi yang tidak disukai atau diharapkan. Kemampuan anak memiliki kesadaran atau sensitivitas untuk berperilaku menyesuaikan diri dengan lingkungan saat berinteraksi hingga perilakunya dapat diterima oleh orang di sekitarnya ini yang disebut sebagai perilaku sosial. Perilaku sosial yang berpenguatan positif dikenal sebagai perilaku prososial. Honig dan Wittmer menyebutkan bahwa guru PAUD dapat merancang kegiatan bermain agar anak memiliki perilaku prososial, yang ditandai oleh beberapa karakteristik seperti: menekankan kerja sama, mengajarkan resolusi konflik, membuat invitasi yang memungkinkan anak bekerja kelompok, berdiskusi yang mengarahkan padan interaksi sosial yang positif . (Henniger 2013:169).

Tidak semua orang tua mengajarkan aturan atau pembiasaan perilaku sosial yang dapat diterima semua pihak. Sebagian orang tua bahkan beranggapan perilaku negative anak merupakan hal yang wajar bagi anak usia dini. Ada juga orang tua yang beranggapan anak akan belajar bersosialisasi memahami pandangan dan tindakan orang lain seiring pertambahan usia (matang) dan perkembangan kemampuan berpikirnya.

Hal ini yang menjadi landasan mengapa proses pembelajaran di PAUD dirancang untuk melatih dan membiasakan anak berperilaku sosial yang dapat diterima oleh semua pihak. Di samping itu, pembelajaran juga dirancang agar anak dapat memahami sudut pandang dan tindakan orang lain. Tujuan dari pengenalan dan pembiasaan itu adalah agar seiring dengan perkembangan kemampuan berpikir anak yang semakin matang juga memiliki perilaku yang dalam tatanan nilai masyarakat dapat diterima sebagai perilaku sosial yang positif.

Kajian ini hendak memaparkan proses interaksi sosial yang terjadi ketika anak bermain untuk belajar di Kelompok A TK Bukit Aksara. Sebagai satuan PAUD yang mengadopsi model pembelajaran Reggio Emilia, TK Bukit Aksara melaksanakan proses pembelajaran dengan metode proyek berbasis bahan lepasan atau yang dikenal sebagai *loose parts*. Setting belajar menggunakan bahan lepasan otentik ini diawali dengan invitasi yang dibuat oleh guru berdasarkan inisiasi dari buku cerita yang dibacakan sesuai pilihan anak. Kegiatan ini dilaksanakan saat minggu awal pembelajaran.

Guru menata invitasi dari bahan lepasan di beberapa tempat, bahkan ada yang di luar kelas atau di area terbuka (*outdoor*) sebelum kegiatan pembelajaran. Anak dapat mengeksplorasi,

mengeksploitasi maupun memanipulasi inivitasi baru atau melanjutkan proyek yang sudah dibuat dengan menambahkan dari materi invitasi atau dari media yang tersedia di *atelier*. Penelitian Wahyuni menjelaskan peran *loose parts* sebagai media yang menyebabkan anak menjadi biasa berpikir secara kreatif dan kritis untuk dapat menyajikan produk yang terbaik (Wahyuni & Reswita, 2020).

Pada saat anak bermain, tak jarang terjadi interaksi yang berkembang untuk mewujudkan proyek yang disepakati bersama. Bahan lepasan menjadi media anak menunjukkan perilaku sosialnya, baik yang bisa diterima atau menimbulkan ancaman konflik saat bermain bersama. Nicholson menyatakan bahwa bahan lepasan atau *loose parts* merupakan semua bentuk benda yang dapat dimainkan, diteliti dan dimanipulasi anak yang diperoleh anak dari lingkungan di sekitarnya. Sedangkan Haughey menyatakan bahan lepasan sebagai bahan yang terbuka, dapat dipisahkan namun dapat pula dikombinasikan dengan materi lain, dapat dipindahkan, dijabarkan atau digabungkan dengan materi lain (Siantajani, 2020:12). Artikel ini akan menguraikan bagaimanakah anak menggunakan bahan lepasan sebagai media untuk mengembangkan perilaku sosial dalam berinteraksi dengan teman? Bentuk-bentuk perilaku sosial apa yang muncul saat anak bermain dengan media bahan lepasan tersebut? Artikel ini akan menguraikan lebih lanjut.

## B. Metodologi

Kajian ini merupakan penelitian kualitatif fenomenologis, yang bertujuan untuk memaparkan fakta-fakta yang diperoleh dari hasil pengamatan dan dokumentasi serta ditunjang dengan wawancara guna mendapatkan pemaknaan yang tepat dari subyek penelitian. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok A di TK Bukit Aksara sebanyak 13 anak. Informan kunci dalam penelitian ini adalah kepala sekolah TK Bukit Aksara dan guru kelas kelompok A, yang selanjutnya secara berurutan disebut sebagai Ibu Kasek dan Ibu Guru dalam artikel ini.

Analisis dalam kajian ini menggunakan pendekatan naratif, agar pembaca dapat menginterpretasi secara dalam pemaknaan yang disampaikan oleh narrator terkait fakta-fakta atau kejadian-kejadian yang diamati sesuai dengan perspektif pelaku/subyek. Konsep ini merupakan dasar fenomenologi yang ingin menyampaikan "pemahaman", yang oleh Plummer disebut sebagai *Versetehen*. "Cerita" yang disampaikan oleh informan kunci maupun subyek, baik dalam bentuk verbal atau dokumentasi, merupakan sumber potensial untuk pembaca memahami dan dapat mengapresiasi atas fakta-fakta yang terjadi di lapangan. (Elliot, 2005:9). Data diperoleh dari pengamatan dan dokumentasi berupa foto yang dilakukan anak saat bermain. Foto-foto yang ditampilkan untuk menunjang kedalaman makna narasi dan memudahkan memahami konteks fakta yang diceritakan.

Oleh karenanya, simbol-simbol dalam bentuk verbal, mimik atau gestur harus dituliskan sesuai konteks dan tindakan yang dilakukan oleh subyek. Ungkapan lisan harus ditanskripsikan sesuai dengan intonasi, jeda, irama, atau keraguan dan optimism yang disampaikan oleh subyek. Guna mendapatkan momen atau kejadian-kejadian khusus, istilah-istilah yang disampaikan subyek dengan benar maka catatan lapangan, dokumentasi foto dan rekaman suara merupakan alat bantu dalam penelitian ini.

Kesahihan data dilakukan dengan menggunakan uji triangulasi yang dilakukan dengan dua cara. Pertama, mengecek fakta dari dokumentasi foto maupun catatan lapangan harian dengan informan kunci. Kejegan pernyataan yang diperoleh dari foto dan catatan lapangan ditanyakan pada guru kelas, dan mendiskusikan kembali dengan kepala sekolah dan pakar (dosen pembimbing). Cara kedua, bertukar informasi dengan sejawat yang mengamati pada kelas yang berbeda tentang kejadian sejenis serta menemukan kesamaan fakta dari video yang didokumentasikan, yang kemudian dicatat dalam jurnal harian untuk didiskusikan dengan pembimbing yang bertindak sebagai pakar.

### C. Hasil Penelitian

#### 1. Invitasi dan bahan lepasan sebagai media berinteraksi sosial

Guru-guru di Taman Kanak-Kanak Bukit Aksara (selanjutnya disebut TK Bukit Aksara) mengawali kegiatan sejak sebelum jam belajar dimulai dengan menyiapkan invitasi. Guru merancang invitasi berdasarkan hasil diskusi dengan anak-anak pada saat sebelum jam belajar berakhir sehari sebelumnya. Invitasi bertujuan untuk mengundang anak memperkaya hasil karya yang sudah dibuat atau proyek baru yang direncanakan hari itu dengan menggunakan berbagai bahan lepasan (*loose parts*) yang disiapkan sekolah. Sebagian besar bahan lepasan ini bukan berbentuk benda jadi produk pabrik seperti banyak media bermain yang biasa ditemukan di sekolah, seperti mobil-mobilan, alat masak-masakan, alat dokter-dokteran.

Guru biasanya menyiapkan invitasi dengan menggabungkan beberapa jenis bahan lepasan atau dari bahan lepasan sejenis namun beragam materi asalnya. Invitasi dengan bahan lepasan yang beragam jenis dapat berupa gabungan antara kayu, bahan alam, Invitasi bisa ditata di dalam ruang kelas, atau di luar kelas, atau bahkan di halaman sekolah. Tatahan invitasi harus dibuat semenarik mungkin sehingga menggugah perhatian dan kreativitas anak untuk menggunakannya. Bahan lepasan yang digunakan sebagai invitasi juga tidak selalu harus diwadahi. Bisa saja bahan lepasan itu seperti diletakkan begitu saja, disandarkan atau ditata berdampingan dengan jenis bahan yang berbeda.

Bahan lepasan tidak selalu berupa benda tak jadi seperti beragam jenis lempeng kayu atau potongan bambu, gelondongan kertas atau spul plastik, atau beragam kancing dan batu-batuan, baik yang dari plastik atau batu asli, atau beragam jenis kerang-kerangan atau biji-bijian. Bahan lepasan juga dapat berupa benda-benda buatan pabrik yang dapat dimanfaatkan anak karena sesuai fungsinya, namun bukan berbentuk mainan jadi macam alat masak-masakan, alat dokter-dokteran atau alat pertukangan yang terbuat dari plastik. Benda-benda buatan pabrik itu merupakan benda sesungguhnya yang masih dapat difungsikan, bukan benda yang rusak atau tak terpakai. Benda-benda ini seperti berbagai macam alat pertukangan, alat elektronik, dan beragam alat yang memiliki fungsi khusus seperti stetoskop, teleskop, mikroskop atau ember dan timba beragam.



Gambar 1. Invitasi dengan jenis bahan lepasan yang berbeda. (dokumen penelitian)

Pagi itu pada hari Senin, sebagian besar anak kelompok TK A masih berniat untuk melanjutkan proyek yang telah dikerjakan pada minggu sebelumnya. Ibu Guru menata invitasi sesuai dengan masukan dari anak-anak sebelum libur akhir pekan. Di dalam kelas, Ibu guru menata invitasi semacam meja rias dengan peralatan make up dan ada semacam krayon besar. Ibu guru menjelaskan, "Ini krayon untuk wajah" sambil tersenyum. Di pojok dekat jendela atau pintu kaca besar, Ibu guru menata di meja beberapa potongan kayu dan ranting pohon yang mulai mengering. Di dekat tempat itu ada potongan tebal kayu yang dipotong melintang, ada jamur di atas penampangnya. Di sebelah potongan batang kayu, Ibu guru menyandarkan 3 lempeng kayu dengan panjang sekitar 1 meter pada meja plastic pendek. Di belakang meja tersandar teropong besar, yang jelas asli. Di bawahnya tergeletak

peralatan tukang asli seperti obeng, palu, selotip besar. Juga ada alat pengering rambut (*hairdryer*) dan gelondong karton dengan ukuran antara 30 hingga 40 cm.

Di pojok bagian depan kelas, di area kanan dan kiri, masih nampak tergeletak susunan balok-balok. Ada 3 bangunan yang berbeda bentuknya. Ibu Guru menjawab pertanyaan apa topik proyek ini, "Anak-anak minggu lalu sibuk membuat *skybridge*. Awalnya ada yang bercerita tentang saat liburan di luar negeri. Keluarganya makan di restoran di lantai atas hotel. Lalu teman-temannya penasaran seperti apa restoran di lantai atas hotel itu. Maka kami pun mencari di internet. Tapi kemudian ada restoran di atas *skybridge*. Nah, anak-anak tertarik membuat *skybridge*".



Gambar 2. Salah satu struktur *skybridge* (dokumen penelitian)

Guru meneruskan menata invitasi di arena luar kelas, di lobby sempit antara ruang kantor, atelier dan kelas. Di atas hamparan karpet, bu guru meletakkan gelondongan bekas tisu gulung yang dikombinasi dengan spul-spul kecil dan sedang. Minggu lalu tempat itu menjadi kandang unicorn. Cerita tentang unicorn memang terpisah dari cerita tentang *skybridge*. Kandang unicorn merupakan proyek sebagian besar anak perempuan. Meja rias dan pojok Kasur yang ada di dalam kelas merupakan bagian istana tempat putri yang memelihara unicorn. Ibu guru kembali tersenyum saat menjelaskan, "Anak-anak perempuan tertarik dengan cerita unicorn yang dimiliki oleh putri raja. Cuma kandang harus terpisah dari istana. Jadi mereka buat di sini".

Ibu guru menjelaskan kebanyakan anak akan mengakses secara bersama invitasi, meskipun nantinya bisa saja mengembangkan proyek lain seperti *skybridge*. *Skybridge* merupakan proyek individual sedangkan unicorn dan sirkuit (kayu yang disandarkan pada meja plastik itu ternyata untuk lomba balap mobil) merupakan proyek bersama. Anak-anak memiliki pilihan-pilihan sendiri. Ada kalanya seorang anak tidak fokus pada satu kegiatan atau memiliki proyek sendiri, dia cenderung sebagai *follower* pada kegiatan yang dikembangkan oleh temannya. Pada anak yang demikian, Ibu guru akan memberikan provokasi agar dia memiliki kegiatan yang menuntut kreativitas dan idenya.

Ketika tiba waktu bermain, anak-anak memilih kegiatan bermainnya dan nampak terjadi apa yang disampaikan oleh Ibu Guru. Ada anak yang langsung bekerja dengan proyeknya yang tertunda, ada anak yang memilih permainan baru, juga ada anak yang nampaknya hanya mengikuti apa yang dilakukan temannya. *Follower* semacam ini nampak pada tindakan yang dilakukan. Anak ini berpindah-pindah tempat dan cenderung nampak tidak suka melakukan kegiatan yang diperintahkan oleh temannya yang lebih dulu terlibat dengan suatu permainan.

Secara umum pada minggu itu anak-anak masih bermain dengan proyek sebagaimana yang diceritakan oleh Ibu guru, meski juga proyek yang tidak dilanjutkan oleh anak-anak. Misalnya proyek membangun *skybridge*, dianggap tidak lagi menarik. Tiga orang anak yang bekerja pada proyek tersebut dan teman yang membantu menyatakan akan berganti dengan permainan baru. Dua orang anak memilih membuat proyek membangun yang berbeda sedangkan seorang anak memilih untuk bermain dengan teman-teman yang bermain balap mobil. Salah seorang dari anak memilih membangun masjid jami' Semarang, dan seorang lagi

membangun *technopark*. Sebut saja nama anak yang akan membangun *technopark* itu adalah Julio.

Julio menjawab pertanyaan Ibu Guru apakah dia akan menambahkan beberapa benda untuk *skybridge*-nya, bahwa dia akan membangun yang lain. Julio akan membangun *technopark* Semarang seperti tempat yang sering dia kunjungi. Dia menggunakan beberapa bahan lepasan baru selain bahan yang sudah dipakai sebelumnya.



Gambar 3. Anak mengawali proyek membangun *technopark* sendirian (dokumen penelitian) Awalnya Julio bekerja sendirian. Tak lama kemudian seorang teman perempuan datang menghampiri dan bertanya mengapa *skybridge*-nya dibongkar. Di tengah kesibukannya membangun, Julio menjawab akan membangun *technopark*. Sang teman bertanya lagi, *technopark* seperti yang aslinya? Julio menjawab singkat, “” He eh””.



Gambar 3. Seorang teman menemani (dokumen peneliti) Sekelompok anak tampak asyik mengembangkan sirkuit. Kelompok ini mengakses invitasi yang dibuat Ibu Guru dengan menambahkan beberapa kayu tambahan atau ada yang dengan mencoba beberapa macam cara menjalankan mobilnya. Mereka tidak saling berebut kapan waktu akan menggelindingkan mobil. Semua anak bersepakat akan menunggu teman yang sudah berdiri di ujung paling atas sirkuit.





Gambar 4. Invitasi awal mulai diubah (dokumen penelitian)



Gambar 5. Anak menambahkan bahan lepasan pada invitasi (dokumen penelitian)

Interaksi yang terjadi antar anak berlangsung alami melalui kerja sama pada kegiatan yang sedang dimainkan. Masing-masing anak memiliki ide dan mereka mencoba mengeksplorasi ide-ide tersebut dengan melibatkan teman. Yang menarik, anak-anak sudah memiliki resolusi konflik bila terjadi ancaman konflik, yang biasanya dapat terjadi karena ide yang dimiliki tidak diakses oleh teman pada kelompok tersebut. Resolusi ini tampak telah terinternalisasi pada setiap anak adalah memberi kesempatan pada teman dengan membuat perjanjian nanti akan mencoba idenya. Anak yang belum mendapat kesempatan memanipulasi permainan sesuai idenya bahkan cenderung membantu teman yang mendapat kesempatan mencoba idenya terlebih dahulu. Seorang anak yang mengalami harus menunggu idenya untuk dicoba ketika ditanya dengan santai menjawab, "Nanti juga main. Sekarang Daniel (bukan nama sebenarnya) dulu. Gantian", sambil mengamati mobil yang diluncurkan dengan seksama dari atas kursi tempat kayu sirkuit disandarkan.

Tidak selalu anak yang hari ini bermain dengan kegiatan bersama akan mengakses kegiatan tersebut secara intens hingga berhari-hari. Ada sebagian anak yang memilih untuk memainkan invitasi lain atau berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan lain mengingat waktu bermain yang panjang. Selama dua jam penuh anak memiliki kesempatan bermain dengan berbagai media baik yang ditata dalam invitasi atau mengakses dari atelier yang ada di sekolah.

Penambahan volume invitasi yang disiapkan guru seringkali dapat memperkaya ide kreatif anak untuk menambah atau memperpanjang proyek yang sedang dikerjakan. Hal ini yang membuat interaksi dan sosialisasi yang terjalin antar anak dapat dengan mudah terjadi. Suatu material yang sederhana dan hanya merupakan bahan bekas ternyata dapat menjadi suatu

karya unik yang menarik. Dari hasil dialog dan olah kreatifitas antar anak, karya tersebut dapat menggambarkan kemampuan berpikir dan pengetahuan anak tentang wacana yang lebih kompleks dibanding bila kegiatan bermain tersebut disetting oleh guru dalam bentuk penugasan.

Hal ini nampak pada sekelompok anak yang mengakses invitasi yang disiapkan Ibu guru pada hari yang berbeda. Invitasi tersebut terlihat sederhana, hanya berupa gelondongan berbahan kardus semacam gelondongan plastic atau tissue dapur. Juga ada gelondongan tissue biasa. Gelondongan ini ada yang berpola, ada yang polos. Sebelumnya, gelondongan ini merupakan proyek roket. Namun hari itu semua merasa roket tidak lagi bisa diperkaya dengan materi lain dan ada ide yang lebih menarik, membuat senjata roket yang nempel di tangan



Gambar 6. Anak-anak sibuk menempelkan gelondongan untuk membuat senjata (dokumen penelitian)

Anak-anak mengeksplorasi dan memanipulasi gelondongan dengan cara direkat menggunakan selotip plastik. Awalnya ada yang membuat pedang panjang dengan cara menempelkan gelondongan yang besar secara vertikal. Namun teman lain yang kemudian beranggapan akan lebih menarik membuat senjata yang bisa nembak tapi yang menyatu dengan tangannya. Mereka melakukan percobaan beberapa kali dengan merekatkan gelondongan-gelondongan tersebut pada tangan salah satu temannya namun selalu gagal saat senjata dicoba untuk digunakan. Gelondongan itu terlepas dari rekatannya.



Gambar 7. Merekat dengan selotip besar (dokumen penelitian)



Gambar 8. Akhirnya berhasil membuat senjata yang menempel di tangan (dokumen penelitian)

Sampai kemudian seorang teman yang lain yang memperhatikan kesibukan itu memberi saran untuk menggunakan selotip yang besar. Teman yang sedang tidak sibuk membantu menempel kemudian berlari untuk meminjam selotip plastik besar karena di kelas persediaan selotip plastik besar sudah habis. Dia menemukan selotip di atelier dan membawa kembali ke kelas pada dua temannya yang masih sibuk. Seorang teman membantu untuk memasang senjata dari gelondongan dengan selotip besar. Setelah beberapa saat, akhirnya tercipta senjata yang terpasang di tangannya. Teman yang ikut membantu sejenak mengamati dengan lega, kemudian dia pun berpikir untuk membuat model senjatanya sendiri.

## 2. Mengolah Bahan Lepas, Melatih Perilaku Sosial

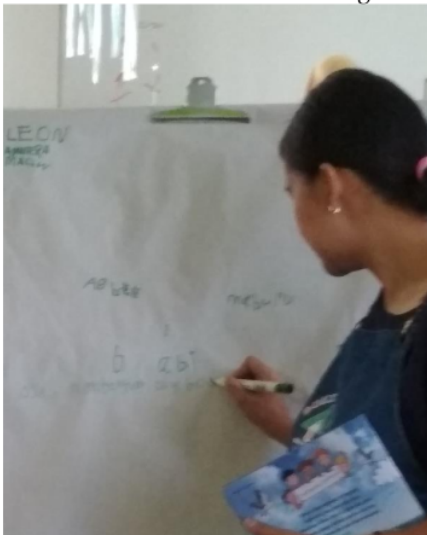
1

Perilaku sosial yang diamati dalam kajian ini adalah kerja sama, kemandirian, tanggung jawab dan percaya diri. Seluruh nilai-nilai ini muncul saat anak bermain bersama. Saat bermain bersama merupakan saat anak mengolah bahan lepasan untuk mewujudkan ide-ide kreatif mereka dengan cara mengeksplorasi, mengeksplorasi dan memanipulasi beragam benda. Saat itu anak berinteraksi dengan teman-temannya atau anak menunjukkan sejauh mana kematangan perkembangan sikap seperti kemandirian atau kemampuan bertanggung jawab atau rasa percaya dirinya.

Setiap hari sesudah kegiatan pembukaan, anak-anak mendapat kesempatan bermain selama dua jam. Bermain yang benar-benar bermain tanpa konsep yang dirancang oleh guru.



Gambar 9. Saat sebelum mulai kegiatan pembukaan (dokumen penelitian)



Gambar 10. Bu Guru membuat list kegiatan besok pagi (dokumen penelitian)

Setiap hari anak-anak memanfaatkan invitasi yang dibuat oleh bu Guru. Tak jarang mereka masih menambahkan dari beberapa *atelier* yang dimiliki sekolah. *Atelier* ini ruang penyimpanan bahan lepasan yang tidak mungkin dipajang keseluruhan di kelas. *Atelier* yang ada dalam ruang sekolah juga dimanfaatkan sebagai kelas, namun anak-anak yang ada di ruang tersebut paham jika benda-benda di ruang mereka dapat dipinjam oleh teman dari kelas lain.



Gambar 11. Kain-kain yang memperkaya invitasi ini sebagian besar diambil dari atelier (dokumen penelitian)

Pagi itu beberapa anak membutuhkan benda yang harus diambil di *atelier* untuk menambah sirkuitnya. Anak-anak ingin memperpanjang jalur jalan dan memberi variasi. Kayu yang disandarkan Ibu Guru di salah satu pojok sebagai invitasi oleh kelompok yang lain. Seorang anak berinisiatif mengambil kayu lain dari *atelier* di halaman belakang.



Gambar 12. Invitasi awal untuk sirkuit (dokumen penelitian)



Gambar 13. Bambu disepakati pindah tempat untuk fungsi lain (dokumen penelitian)



Gambar 14. Di hari lain, kayu ditambah karena model sirkuit berbeda dari yang awal (dokumen penelitian)

Rasa percaya diri dan kemandirian anak tampak saat jam bermain maupun saat mendiskusikan kegiatan, baik sebelum usai jam belajar atau sebelum jam main. Saat bermain, rata-rata anak bermain dengan teman, entah satu orang atau lebih. Jarang sekali anak yang asyik bermain sendiri, meskipun selalu ada anak yang asyik dengan ide dan bermain sendiri untuk beberapa lama, namun tidak sepanjang waktu bermain yang tersedia. Paling tidak selalu ada teman yang menghampiri, entah sekedar mengamati atau bertanya apa yang sedang dikerjakan.



Gambar 15. Dengan ceria, anak menjelaskan fungsi air dalam botol yang dibawa (dokumen penelitian)



Gambar 16. Menjelaskan pada bu Guru perkembangan jamur yang baru saja disemprot air (dokumen penelitian)

Seorang anak dengan percaya diri menjelaskan apa yang akan dikerjakan, saat ditanya tentang mengapa dia membawa botol berisi air, "Ini untuk menyiram jamur. Waktu sebelum libur kemarin, jamurnya masih bagus, sekarang ada yang sudah kering". Lalu dia menyemprot jamur yang ada di penampang potongan batang pohon. Bu Guru mendekati dan bertanya apakah dia masih akan melanjutkan untuk mengamati jamurnya. Anak mengiyakan. Bu Guru bertanya lagi, mengapa jamurnya ada yang seperti terpotong. Sambil tersenyum-senyum, anak itu menjawab, "Sepertinya jamurnya dimakan tikus". Ibu Guru seakan kaget mendengar jawabannya dan bertanya, "Darimana tikus bisa masuk ke sini dan memakan jamur?" Masih sambil tersenyum anak itu menjawab, "Itu di sana kan ada pintu (dia menunjuk pintu yang menuju ke halaman belakang), nah tikus masuk dari pintu. Lalu dia mencium bau jamur dan mencari. Terus ketemu jamur ini dan dia makan. Lalu tikus naik ke tembok dan keluar lewat pipa AC". Bu Guru memperhatikan keterangan itu dengan serius, kemudian mendongak ke atas melihat AC, "Tapi kabel AC tidak ada lubangnya". Anak itu menjawab lagi, "Ya berarti tikus sembunyi dulu. Dia keluar saat pintu ini dibuka", katanya sambil melihat pada pintu besar di kelasnya yang berfungsi untuk pencahayaan. Lalu dia beranjak pergi.

Rasa percaya diri dan kemandirian tampak berjalan seiring. <sup>3</sup>Seorang anak yang memiliki rasa percaya diri yang baik terlihat mandiri dalam mengambil keputusan atau saat bekerja (bermain dengan media yang dipilih. Sebagian besar anak yang terlibat pada suatu kegiatan bermain dengan temannya tetap memiliki kemandirian dalam membuat keputusan atau melakukan pekerjaannya. Hal ini terbukti ketika anak selalu mampu menjawab saat ditanya apa yang akan dilakukan atau yang telah dilakukan. Anak tak segan juga untuk mencoba ide untuk satu kegiatan yang dimainkan bersama atau membantu mewujudkan ide teman.



Gambar 17. Saling menceritakan ide tentang senjata yang akan dibuat (dokumen penelitian)



Gambar 18. Dengan percaya diri menggunakan alat elektronik asli secara mandiri untuk mengeksplorasi media (dokumen penelitian)

Kemandirian anak juga nampak diiringi rasa tanggung jawab. Bahan lepasan yang digunakan sebagai media bermain di Bukit Aksara sebagian berbentuk barang asli, bukan berbentuk mainan tiruan. Misalnya peralatan pertukangan atau bengkel, merupakan benda-benda asli. Alat elektronik juga asli, sehingga menggunakan listrik untuk memfungsikan. Bila anak tidak dibiasakan bertanggung jawab, maka penggunaan benda-benda asli itu akan membahayakan diri sendiri atau orang lain.

Anak bisa saja bermain dengan alat-alat tersebut tanpa pengawasan guru sebagai bentuk kemandirian namun dengan adanya rasa tanggung jawab akan keselamatan diri sendiri dan orang lain, anak dapat memainkan dengan prosedur yang benar dan terhindar dari bahaya.





Gambar 19. Bermain dengan *hairdriyer*, membuktikan macam-macam benda yang mampu bergerak karena tiupan angin alat tersebut. (dokumen penelitian)



Gambar 20. Bermain wayang dengan OHP (dokumen penelitian)

#### **12 Pembahasan**

Salah satu aspek yang paling penting dalam menyiapkan lingkungan belajar di PAUD adalah memfasilitasi munculnya perilaku sosial anak yang datang dari berlatar belakang multikultur. Guru dan sekolah memfasilitasi interaksi antar anak melalui media bermain atau kegiatan bermain, baik yang disetting guru atau pun yang terjadi secara alami. Lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak adalah lingkungan yang dipenuhi oleh beragam alat

atau media yang dapat digunakan untuk bermain, mewujudkan imajinasi atau mengembangkan sisi kreatifnya. Anak bermain untuk belajar dengan berbagai cara. Anak mengeksplorasi, mengeksplor atau memanipulasi berbagai media untuk membuktikan perwujudan idenya.

Seorang anak yang masuk ke PAUD berasal dari beragam kondisi keluarga. Ada anak yang memiliki cukup alat permainan dan mendapatkan stimulasi yang baik untuk memanfaatkan alat permainan tersebut. Ada anak yang memiliki banyak alat permainan namun lebih cenderung untuk nge-*games* dengan gawai atau perangkat elektronik (*play station*). Ada pula anak yang tak banyak memiliki alat bermain jadi buatan pabrik dan lebih banyak memanfaatkan alat permainan atau benda-benda di sekitar rumah sebagai media bermain, meskipun kondisi ini sekarang jarang ditemukan untuk lingkungan keluarga tertentu.

Casey dan Carter (2016:22) menyebutkan pengaturan kelas dapat diatur sedemikian rupa untuk menghindari masalah-masalah potensial dan mengembang-kan ke-tersediaan dukungan bagi anak untuk ber-interaksi sesuai pilihan dan keinginannya. Bermain pada dasarnya melakukan gerak fisik. Pengaturan kelas berkaitan dengan pertimbangan agar anak dapat bergerak dengan bebas saat bermain. Anak usia dini belajar dengan baik melalui bermain. Selain itu menyediakan beberapa pilihan kegiatan dalam bentuk beragam invitasi menggunakan bahan lepasan menjadi bentuk *reinforcement* yang positif dan menjadi dasar untuk menguatkan anak agar lebih terlibat dalam kegiatan bermain yang mungkin sebelum tidak mereka rencanakan atau inginkan.

Di TK Bukit Aksara, anak-anak bermain dengan bahan lepasan yang kebanyakan bisa dirangkai dengan benda-benda lain. Media itu bukan pula keseluruhan berasal dari barang bekas, kebanyakan adalah bahan yang dibeli dari produksi pabrik untuk kepentingan sebagai media belajar. Media pendukung yang diperlukan oleh anak juga sebagian besar adalah media asli sesuai fungsi. Peralatan pertukangan, alat-alat mekanik, alat elektronik tertentu, merupakan benda asli yang bila di sekolah lain akan dihindarkan untuk diakses anak karena dianggap memiliki tingkat membahayakan yang tinggi bila diakses oleh anak. Dengan menggunakan benda-benda asli anak-anak sejak dini dilatih dan dikenalkan pada prosedur standar yang harus dipatuhi anak dengan penuh disiplin. Hal ini melatih anak bertanggung jawab serta memiliki rasa percaya diri yang dapat diandalkan oleh guru saat melepas anak untuk memainkan alat tersebut.

Media bermain yang berbeda dari yang biasa ditemukan anak di rumah dapat menjadi sebab anak-anak intens mengolah media bahan lepasan saat bersekolah. Lingkungan belajar yang didukung dengan invitasi menggunakan bahan lepasan yang menarik, proyek yang dihasilkan sehari sebelumnya yang dibiarkan tetap ada sebagaimana aslinya, serta dorongan guru yang bertanya tentang rencana yang akan dilakukan anak menjadi pijakan lain keterlibatan yang intens pada kegiatan bermain yang dilakukan.

Kemampuan anak bekerja sama terlihat setiap harinya saat mereka mulai mengakses kegiatan bermain. Tak jarang kerja sama ini sudah dimulai saat anak memperbincangkan rencana hari ini pada saat kegiatan pembukaan usai *holly morning*. Bahkan sehari sebelumnya saat mereka ditanya bu Guru untuk kegiatan apa yang akan dilakukan besok. Anak-anak sudah menunjukkan apakah mereka akan membantu teman di kegiatan proyek yang sama atau mereka tertarik untuk pindah di proyek lain atau mereka akan membuat proyek baru berdasarkan proyek yang sudah dilakukan hari itu.

Kemampuan anak merancang kegiatan bermain dan atau mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan nampak pada saat kegiatan pembukaan atau penutup. Sesaat sebelum pulang, Ibu guru melakukan evaluasi kegiatan bermain apa yang sudah dilakukan dan bertanya kegiatan apa yang akan direncanakan untuk besok. Anak-anak menyampaikan apa saja yang sudah mereka lakukan hari itu, dengan siapa mereka bermain bersama, ada atau tidaknya kegiatan yang mereka lakukan hari ini dengan yang tidak, alasan mengapa teman yang kemarin ikut

terlibat hari ini tidak ikut bermain dengan kelompok tersebut. Termasuk juga mengevaluasi alat-alat apa yang perlu ditambahkan atau akan dianulir.

Merencanakan kegiatan untuk besok bukanlah hal yang mudah, khususnya bagi anak usia dini yang berusia 4 - 5 tahun ini, mengingat kemampuan berpikir secara abstrak dan konseptual mereka masih terbatas. Namun melalui kegiatan yang dikonstruksikan sebagai kegiatan rutin, anak-anak mampu menelaah bermain yang sudah mereka lakukan dan pembelajaran apa yang bisa mereka ambil dari kegiatan tersebut. Anak juga mampu merencanakan kelanjutan dari kegiatan hari itu untuk yang akan dilakukan esok hari.

Pada saat menjawab pertanyaan Ibu Guru tentang rencana kegiatan bermain yang akan dilakukan, anak melakukan dengan rasa percaya diri. Mereka juga mandiri dalam menentukan sikap untuk menjawab alasan apakah mereka akan melanjutkan kegiatan atau akan bermain sesuatu yang baru. Percaya diri dan tanggung jawab berhubungan erat dengan kemandirian. Ketika anak memahami tugas yang menjadi tanggung jawab mereka, anak mengembangkan rasa percaya diri dan kemandirian secara bersamaan. Keterlibatan anak merancang, memilih, membangun dan mewujudkan idenya menggunakan media bahan lepasan menjadi sarana menjalin interaksi sosial dengan teman sebaya. Konstruksi bentuk perilaku sosial dapat terjadi karena tersedianya kesempatan anak untuk memilih kegiatan apa yang dapat membuat mereka berkembang. Penelitian Dunlap dan kawan-kawan (1994), Powell dan Nelsom (1997) menegaskan tentang adanya kesempatan memilih kegiatan bermain yang berbeda merupakan sarana yang efektif untuk mereduksi perilaku yang kurang tepat dan meningkatkan keterlibatan kerja sama anak. (dalam Casey dan Carter. 2016:25)

Bentuk - bentuk perilaku sosial seringkali muncul dengan sendirinya ketika anak "tenggelam" dalam kegiatan bermainnya. Merangkai bahan lepasan tidak saja menjadi wadah berinteraksi, namun menjadi sarana tepat anak untuk mengembangkan beragam bentuk perilaku sosial. Tahapan bermain dimulai sesaat setelah anak mengamati invitasi atau melanjutkan proyek yang sudah dibuatnya atau membuat proyek baru. Jarang terjadi seorang anak benar-benar tidak terlibat menggunakan bahan lepasan untuk mengolah ide dan dorongan kreativitasnya.

Pada saat bermain, jarang pula seorang anak menghabiskan waktu sendirian untuk mengeksplorasi, mengeksplorasi atau memanipulasi bahan lepasan. Seorang atau beberapa orang teman akan datang menyapa atau malah kemudian ikut intens terlibat pada kegiatan bermain yang sedang dilakukan oleh temannya. Mereka bisa saja mengembangkan ide yang sama atau saling mendukung. Namun ada juga yang bermain bersama namun memiliki ide yang berbeda. Kerja sama dapat terjadi meskipun ide tak selalu sama. Kerja sama diwujudkan dengan memunculkan resolusi terlebih dulu dengan membangun kesepakatan ide siapa yang akan diwujudkan lebih dulu. Nampaknya anak yang datang lebih lambat cenderung lebih menarik diri sehingga dia mau menerima ide teman yang bermain lebih dulu untuk dilakukan. Kecenderungan ini nampak pada beberapa kegiatan bermain. Seperti saat bermain sirkuit, anak yang datang kemudian mengikuti lebih dulu pola bermain yang dilakukan oleh teman yang sudah bermain lebih awal. Atau saat bermain membuat senjata, anak yang datang kemudian membantu untuk membuat senjata di tangan temannya yang telah memiliki ide untuk membuat senjata yang menempel di tangan. Demikian juga anak perempuan yang bermain memelihara *unicorn*, mengikuti perintah dari teman yang sudah bermain dengan proyek tersebut sebelumnya.

Situasi yang muncul saat mengolah bahan lepasan mampu mengarahkan anak untuk melatih percaya diri, tanggung jawab dan kemandiriannya secara bersama-sama. Bahan lepasan yang disediakan sekolah harus dikelola oleh anak dalam arti sejak anak mulai mengakses hingga ketika dia mengakhiri proyek atau kegiatan bermainnya, anak bertanggung jawab atas keberadaan barang tersebut. Seperti saat menambahkan bambu sebagai sirkuit atau menggunakan crayon wajah untuk mencat wajah atau menggunakan tambahan benda-benda lain untuk membuktikan suatu ide, anak bertanggung jawab untuk mengembalikan semua

benda tambahan yang dimainkan yang sudah tidak diperlukan dalam proyeknya ke tempat semula. Tanggung jawab anak nampak karena ketika waktu bermain hampir usai guru tidak perlu memerintahkan untuk mengembalikan benda-benda ke tempat semula setelah digunakan anak untuk bermain. Anak-anak dengan sendirinya mengembalikan permainan yang tidak dipakai dalam proyeknya kembali ke tempat semula.

Tanggung jawab, percaya diri dan kemandirian anak dapat terjadi karena proses pembiasaan yang dilakukan sejak awal kegiatan, bahkan sejak awal pertama anak masuk sekolah. Anak masuk sekolah bukan berarti pada awal tahun ajaran baru tetapi sejak anak pertama kali mendaftar di Bukit Aksara. Rata-rata siswa TK merupakan peserta didik kelompok bermain Bukit Aksara. Guru di TK A adalah guru anak tersebut saat di kelompok bermain. Kelak ketika mereka naik ke kelompok TK B, mereka akan bertemu Ibu Guru yang sama pula. Hal ini merupakan bentuk latihan pembiasaan yang membantu anak belajar mengembangkan perilaku sosialnya. Teman sekelas yang rata-rata sudah dikenal langgam kesehariannya dan aturan yang telah disepakati sejak awal serta dipatuhi dalam pelaksanaan membuat anak-anak pada usia 4 - 5 tahun ini mampu mengendalikan diri saat berinteraksi.

Dengan mengolah permainan dari media yang berbentuk bahan lepasan, anak dilatih untuk lebih berani mengeksplorasi ide, mengolah kreativitasnya, memanipulasi benda-benda yang tersedia menjadi suatu karya yang memiliki makna. Tentu saja makna yang dikonsepsi oleh anak. Bentuk kombinasi antara balok, gelondongan kertas serta tambahan pernak-pernik kecil lainnya dimaknai oleh seorang atau sekelompok anak sebagai *technopark*. Makna tumpukan bangunan itu tidak akan disebut sebagai *technopark* bila anak sejak awal tidak terlatih kemandirian dan percaya dirinya untuk mengeksplorasi ide.

Anak tidak akan berani memanipulasi beragam benda yang diperlukannya untuk mewujudkan karya proyeknya bila tidak memiliki rasa tanggung jawab, bahwa dia akan sanggup menyelesaikan tugas dan mengembalikan benda-benda yang tidak lagi diperlukan ke tempat semula. Anak akan enggan untuk menggunakan banyak pernak-pernik untuk proyeknya. Dengan adanya rasa tanggung jawab yang tertanam, anak memiliki kesadaran untuk mengembalikan atau membereskan media yang sudah tidak diperlukan lagi.

#### E. Penutup

Media loose parts atau bahan lepasan memberi anak kesempatan untuk lebih mudah mengolah dan mengekspresikan ide yang diwujudkan saat bermain. Diawali dengan invitasi yang diatur oleh guru sedemikian rupa, anak tertarik untuk mengeksplorasi, mengeksploitasi dan memanipulasi idenya dan berkreasi untuk mewujudkan menjadi suatu bentuk sebagaimana konstruksi yang diharapkannya. Ragam bahan lepasan yang tidak hanya berupa benda-benda dari bahan alam namun juga benda konkrit yang sesuai fungsi dapat diakses anak serta dapat memenuhi rasa keingintahuan anak untuk dapat mewujudkan idenya.

Kesempatan yang dimiliki oleh anak untuk mengolah bahan lepasan secara mandiri memberi kesempatan anak untuk berinteraksi dengan teman dan mengembangkan perilaku sosial seperti tanggung jawab, kerja sama dan rasa percaya diri. Perilaku sosial ini terjadi seiring anak bermain merangkai bahan lepasan. Kerja sama terjadi tanpa disetting oleh guru. Kerja sama terjadi karena kebutuhan mewujudkan ide yang sama. Tanggung jawab dan rasa percaya diri muncul seiring dengan kemandirian anak dalam memutuskan tindakan apa yang akan dilakukan atau yang harus dilakukan sebagai konsekuensi menggunakan media bermain.

#### Daftar Pustaka

Sari, C. R., Hartati, S. H., & Yetti, E. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,

3(2), 416. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.225>  
Wahyuni, S., & Reswita, R. (2020). Pemahaman Guru mengenai Pendidikan Sosial Finansial pada Anak Usia Dini menggunakan Media Loose Parts. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 962. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.493>

# Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepas)

## ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://doaj.org">doaj.org</a> Internet Source	3%
2	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	<1%
3	<a href="https://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1%
4	<a href="https://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<1%
5	Sri Wahyuni, Reswita Reswita. "Pemahaman Guru mengenai Pendidikan Sosial Finansial pada Anak Usia Dini menggunakan Media Loose Parts", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	<1%
6	Rahmadanni Pohan, Leni Fitrianti, Robiatul Hidayah Siregar. "Program Mushafahah (Bersalaman) Sebagai Upaya Character Building Pada Siswa Sekolah Dasar Islam	<1%

# Swasta Pekanbaru", BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam, 2017

Publication

---

7	Sarono Wijio. "Metode Pengembangan Social Question Pada Anak Dalam Perspektif Pembimbing", Nusantara of Research : Jurnal Hasil-hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2020 Publication	<1 %
8	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
9	<a href="http://inspirasi-dttg.blogspot.com">inspirasi-dttg.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
10	<a href="http://m.kaskus.co.id">m.kaskus.co.id</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="http://panduperdana4694.wordpress.com">panduperdana4694.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://fisika.mipa.unsri.ac.id">fisika.mipa.unsri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://forumdiskusi.fkip.ut.ac.id">forumdiskusi.fkip.ut.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://frisiriapaska.blogspot.com">frisiriapaska.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://moraref.kemenag.go.id">moraref.kemenag.go.id</a> Internet Source	<1 %

---

16

www.edumor.com

Internet Source

<1 %

---

17

zombiedoc.com

Internet Source

<1 %

---

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On