



Studi Literatur Program Stimulasi Bahasa Anak Usia Dini Berbasis Loose Parts Di PAUD

Siti Kholijah¹, Syarah Syahriza², Mufaro'ah³

IAIN Datuk Laksemama Bengkulu

Jl. Lembaga, Senggoro, Kec. Bengkulu, Riau, Indonesia

Email: stydjah111@gmail.com¹, syarahbks51518@gmail.com², muf.rohah@gmail.com³

Abstrak: Bahasa merupakan fondasi esensial dalam pendidikan anak usia dini yang meliputi kecakapan menyimak, bertutur, mengenali lambang, membaca awal, dan menulis permulaan. Latar belakang persoalan dalam kajian ini adalah masih mendominasinya metode pengajaran bahasa di PAUD yang cenderung seragam dan minim variasi sehingga anak belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk menggunakan bahasa secara aktif dan kontekstual sesuai dengan situasi nyata. Artikel ini bertujuan untuk menggambarkan konsep program stimulasi bahasa anak usia dini berbasis *loose parts* di PAUD, memetakan bentuk-bentuk kegiatan *loose parts* yang relevan dalam menumbuhkan kemampuan berbahasa anak, serta merumuskan peran strategis guru dalam mendayagunakan *loose parts* sebagai media stimulasi bahasa yang efektif. Kajian ini menerapkan metode studi literatur sistematis melalui penelaahan berbagai artikel jurnal ilmiah, prosiding, dan sumber-sumber ilmiah relevan yang dipublikasikan dalam satu dekade terakhir. Temuan kajian memperlihatkan bahwa *loose parts* merupakan media yang terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak karena bersifat konkret, terbuka, serta secara alami mendorong munculnya komunikasi yang bermakna. Ragam kegiatan yang dipandang relevan mencakup aktivitas menamai dan mendeskripsikan benda, bernarasi berdasarkan hasil karya yang dibuat, pengenalan literasi awal berbasis simbol dan huruf, serta eksplorasi berbasis STEAM menggunakan *loose parts*. Peran guru sebagai perancang lingkungan yang kaya bahasa, fasilitator dialog yang aktif, dan penilai perkembangan bahasa anak menjadi penentu utama keberhasilan program ini. Kajian ini meneguhkan bahwa *loose parts* tidak semata-mata berfungsi sebagai alat bermain, melainkan juga berpotensi menjadi program stimulasi bahasa yang terstruktur dan bermakna apabila direncanakan secara sadar dan terukur oleh pendidik PAUD.

Kata kunci: *Loose parts, Stimulasi Bahasa, Anak Usia Dini, PAUD, Literasi Awal*

Abstract: *Language is an essential foundation in early childhood education that encompasses listening, speaking, symbol recognition, early reading, and beginning writing skills. The background of this study lies in the continued dominance of language teaching methods in early childhood education that tend to be uniform and lack variation, resulting in children not receiving sufficient opportunities to use language actively and contextually in real-life situations. This article aims to describe the concept of a language stimulation program for early childhood based on loose parts in early childhood education, identify forms of loose parts activities relevant to fostering children's language abilities, and formulate the strategic role of teachers in utilizing loose parts as an effective medium for language stimulation. This study applies a systematic literature review method through the examination of various scientific journal articles, conference proceedings, and other relevant scholarly sources published over the last decade. The findings reveal that loose parts are proven to be effective media for stimulating children's receptive and expressive language skills because they are concrete, open-ended, and naturally encourage meaningful communication. Relevant activities include naming and describing objects, storytelling based on created works, introducing early literacy through symbols and letters, and conducting STEAM-based explorations using loose parts. The role of teachers as designers of language-rich environments, facilitators of active dialogue, and assessors of children's language development becomes the primary determinant of the program's success. This study confirms that loose parts function not merely as play tools but also have the potential to become*

structured and meaningful language stimulation programs when consciously and systematically planned by early childhood educators.

Keywords: *Loose parts, Language Stimulation, Early Childhood, PAUD, Early Literacy*

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan fondasi esensial dalam tumbuh kembang anak usia dini karena melalui bahasa anak mampu memaknai dunia di sekitarnya, mengungkapkan kebutuhan, menuangkan pikiran, menjalin hubungan sosial, dan mengasah kapasitas kognitifnya. Selama fase usia dini, perkembangan bahasa berlangsung dengan sangat pesat melalui proses interaksi, pengalaman bermain, rangsangan lingkungan, serta keterlibatan orang dewasa dalam komunikasi yang bermakna. Perkembangan bahasa pada anak usia dini tidak semata-mata mencakup kemampuan melafalkan kata-kata, melainkan juga meliputi keterampilan mendengarkan, memahami arahan, memperluas perbendaharaan kata, berbicara, mengenal baca tulis awal, dan mengaplikasikan bahasa dalam konteks sosial. Bahasa memiliki kedudukan krusial dalam proses berpikir anak karena melalui bahasa anak dapat mencerna informasi, menyampaikan keinginan, menumbuhkan kecerdasan, dan memperluas pengalaman bermasyarakat (Kurniawan & Kasmianti, 2020). Pemerolehan bahasa, keterampilan menyimak, berbicara, membaca permulaan, menulis, serta asesmen perkembangan bahasa yang disesuaikan dengan tahapan usia dan kebutuhan anak turut menjadi cakupan dalam perkembangan bahasa dan literasi anak usia dini (Suriyani & Royani, 2025). Oleh sebab itu, lembaga PAUD memegang peranan strategis dalam merancang program stimulasi bahasa yang terstruktur, menyenangkan, kontekstual, dan menempatkan anak sebagai pusat pembelajaran.

Program stimulasi bahasa di PAUD seyogianya diselenggarakan melalui kegiatan bermain karena bermain merupakan modalitas belajar yang paling selaras dengan karakteristik anak usia dini. Guru PAUD tidak sekadar berperan sebagai penyampai materi, melainkan juga sebagai fasilitator yang membangun lingkungan kaya bahasa agar anak terdorong untuk bertanya, menjawab, bernarasi, menamai objek, menguraikan proses, dan berkomunikasi dengan teman sebayanya. Dalam merancang pengembangan bahasa anak usia dini, penting untuk mempertimbangkan karakteristik usia, keragaman linguistik, hambatan komunikasi, serta keterkaitan antara lingkungan sekolah dan rumah (Sari et al., 2024). Namun, dalam realitasnya, pembelajaran bahasa di PAUD masih kerap menggunakan metode yang monoton, seperti ceramah satu arah, latihan berulang yang mekanis, serta pemanfaatan media yang terbatas sehingga anak belum memperoleh ruang yang memadai untuk menggunakan bahasa secara aktif dan alami (Aliyah & Azka, 2023). Kondisi ini mengisyaratkan pentingnya inovasi dalam program stimulasi bahasa yang lebih sesuai dengan dunia bermain anak. Salah satu pendekatan yang dipandang relevan adalah pemanfaatan media *loose parts*, yakni bahan lepasan yang dapat dipindahkan, disusun, dibongkar, dipadukan, dan diinterpretasikan ulang oleh anak sesuai dengan daya imajinasi serta kebutuhan bermainnya. *Loose parts* dapat berwujud bahan-bahan alam, benda-benda daur ulang, tutup botol, kardus, ranting, batu, biji-bijian, kain, balok, maupun material aman lainnya yang memberikan keleluasaan bagi anak untuk mengeksplorasi, berkreasi, dan berkomunikasi secara bebas (Siantajani, 2022).

Pemanfaatan *loose parts* dalam pembelajaran PAUD memiliki potensi signifikan untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak karena media ini mengajak anak belajar melalui pengalaman nyata, eksplorasi langsung, dan interaksi sosial yang bermakna. Saat anak merangkai benda menjadi representasi rumah, kendaraan, taman, pasar, atau tokoh dalam cerita, mereka secara alami terdorong untuk menyebutkan nama benda, menjelaskan kegunaan, mengisahkan proses, mengajukan pertanyaan kepada teman, merespons pertanyaan guru, dan membangun narasi sederhana. Pengembangan bahasa melalui pembelajaran berbasis *loose parts* terbukti mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berkomunikasi, serta kekayaan pengalaman belajar anak karena mereka diberikan kebebasan untuk memanipulasi dan mengombinasikan berbagai bahan sesuai dengan gagasan yang muncul (Hakim et al., 2023). Analisis terhadap penggunaan media *loose parts* di lembaga PAUD juga memperlihatkan bahwa media ini mampu mengoptimalkan perkembangan anak melalui pengalaman belajar yang aktif, konkret, dan menyenangkan (Umami & Afnida, 2023). Implementasi media *loose parts* dalam upaya meningkatkan kecerdasan bahasa anak usia 4–5 tahun menggarisbawahi bahwa kegiatan perlu dirancang melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi agar *loose parts* tidak sekadar menjadi alat bermain, tetapi benar-benar berfungsi sebagai media stimulasi bahasa yang sistematis (Mawarti, 2024). Di samping itu, media *loose parts* terbukti mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun karena anak semakin termotivasi untuk berbicara, memberikan respons atas pertanyaan, dan mengungkapkan ide selama proses bermain berlangsung (Aliyah & Azka, 2023). Pemanfaatan *loose parts* untuk menumbuhkan kemampuan bahasa anak juga mengindikasikan bahwa media ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan individual anak sekaligus mendorong penggunaan bahasa secara kreatif dalam pembelajaran (Siburian dkk., 2024).

Loose parts juga memiliki keterkaitan yang erat dengan penumbuhan literasi awal pada anak usia dini. Literasi pada tahap usia dini tidak semata-mata dimaknai sebagai kecakapan membaca dan menulis secara formal, melainkan juga mencakup kemampuan mengenali simbol, memahami bunyi bahasa, menyusun makna, bercerita, serta mengomunikasikan pengalaman. Penelitian tentang peningkatan kemampuan baca tulis melalui *loose parts* mengungkapkan bahwa media ini dapat meningkatkan kemampuan literasi anak karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik, konkret, dan selaras dengan karakteristik anak usia dini (Dianti et al., 2025). Kemampuan membaca kata pada anak kelompok A pun dapat dikembangkan melalui *loose parts* karena anak terbantu dalam mengenali huruf, memahami bunyi, dan mencoba membaca kata sederhana melalui aktivitas yang menyenangkan (Putri et al., 2025). Pengembangan model pembelajaran literasi integratif berbasis *loose parts* memperlihatkan bahwa pendekatan ini berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5–6 tahun tanpa mengorbankan prinsip pembelajaran PAUD yang menjunjung tinggi nilai bermain (Weni et al., 2026). Selain itu, implementasi *loose parts* dalam pengenalan literasi dan numerasi menunjukkan bahwa media ini efektif membantu anak memahami konsep-konsep dasar secara kontekstual (Maulida et al., 2025). *Loose parts* pun dapat diintegrasikan bersama pendekatan STEAM, multisensori, maupun pembelajaran berbasis alam.

Pembelajaran STEAM dengan *loose parts* terbukti berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun karena mendorong eksplorasi, kreativitas, interaksi sosial, dan pemecahan masalah (Safitri & Rakhmawati, 2024). Efektivitas metode STEAM melalui *loose parts* tercermin dari meningkatnya penguasaan kosakata baru, keterampilan berbicara, rasa ingin tahu, serta kemampuan komunikasi anak sepanjang kegiatan belajar berlangsung (Maulina et al., 2025). Permainan edukatif berbasis STEAM mampu menstimulasi keterampilan berbahasa karena anak mendapat kesempatan untuk mengamati, mencoba, menjelaskan, dan mengomunikasikan hasil eksplorasinya (Harahap et al., 2025). Pendekatan multisensori dengan menggunakan *loose parts* juga terbukti dapat menstimulasi kemampuan literasi anak karena melibatkan berbagai indera secara terpadu dalam proses belajar (Misno dkk., 2025), sementara pembelajaran berbasis alam dengan pemanfaatan *loose parts* membuka peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan bahasa melalui pengalaman autentik di lingkungan nyata (Andriani, 2024).

Di luar kontribusinya terhadap perkembangan bahasa dan literasi, *loose parts* juga memberikan dampak positif bagi aspek-aspek perkembangan lain yang berkaitan erat dengan kemampuan komunikasi anak, meliputi kreativitas, motorik halus, kerja sama, dan kecakapan sosial. Penggunaan *loose parts* terbukti mampu mengoptimalkan perkembangan motorik halus sekaligus mendorong kreativitas karena anak aktif melakukan kegiatan memegang, menyusun, mengelompokkan, merancang, dan menciptakan karya dari berbagai bahan yang tersedia (Lisdiyana et al., 2025). Kreativitas tersebut secara langsung berkaitan dengan perkembangan bahasa karena anak terdorong untuk mendeskripsikan karya yang dibuatnya, menceritakan gagasan, memberikan makna pada benda, serta berdialog dengan guru maupun teman sebaya. Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan manfaat *loose parts* bagi tumbuh kembang anak, kajian yang secara khusus mensintesis program stimulasi bahasa anak usia dini berbasis *loose parts* di PAUD masih memerlukan penguatan lebih lanjut. Sebagian besar penelitian membahas *loose parts* dalam kaitannya dengan membaca, literasi, numerasi, STEAM, motorik halus, kreativitas, serta pembelajaran berbasis alam, namun belum sepenuhnya merumuskan secara komprehensif bagaimana *loose parts* dapat difungsikan sebagai program stimulasi bahasa yang terpadu di PAUD. Bertolak dari kesenjangan tersebut, rumusan masalah dalam artikel ini mencakup tiga hal, yaitu bagaimana konsep program stimulasi bahasa anak usia dini berbasis *loose parts* di PAUD berdasarkan kajian literatur, bagaimana bentuk kegiatan *loose parts* yang dapat menunjang perkembangan bahasa anak usia dini, dan bagaimana peran guru dalam mengoptimalkan *loose parts* sebagai media stimulasi bahasa. Adapun tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan konsep program stimulasi bahasa anak usia dini berbasis *loose parts* di PAUD, mengidentifikasi bentuk-bentuk kegiatan *loose parts* yang relevan untuk mengembangkan kecakapan bahasa anak, serta merumuskan implikasi penggunaan *loose parts* bagi guru PAUD dalam mewujudkan pembelajaran bahasa yang aktif, kreatif, komunikatif, dan selaras dengan tahap perkembangan anak.

B. Landasan Teori

1. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan serangkaian proses pemerolehan kecakapan dalam menyimak, memahami, bertutur, mengenal lambang, membaca awal, dan menulis permulaan yang berlangsung sesuai dengan tahapan perkembangan masing-masing anak. Bahasa menjadi instrumen utama bagi anak dalam mengutarakan kebutuhan, menyalurkan ide, membangun relasi sosial, serta mengasah daya pikirnya. Pengembangan bahasa pada anak usia dini perlu diselenggarakan secara terstruktur melalui kegiatan yang sesuai dengan usia, memperhatikan kekhasan karakter anak, serta melibatkan lingkungan keluarga dan sekolah sebagai ruang stimulasi bahasa yang saling bersinergi (Sari et al., 2024). Bahasa juga berfungsi sebagai landasan tumbuhnya kemampuan literasi karena anak mulai mengenal bunyi, kosakata, simbol, cerita, dan makna melalui pengalaman sehari-hari yang dialaminya (Kurniawan & Kasmianti, 2020). Atas dasar itulah, stimulasi bahasa di PAUD perlu diarahkan pada kegiatan yang memungkinkan anak secara aktif menyimak, bertutur, bertanya, menjawab, bernarasi, dan mengomunikasikan pengalamannya secara wajar dan alami (Suriyani & Royani, 2025).

2. Program Stimulasi Bahasa di PAUD

Program stimulasi bahasa di PAUD merupakan serangkaian aktivitas yang terencana dengan tujuan menumbuhkan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak melalui kegiatan bermain, interaksi sosial, pemanfaatan media, serta bimbingan dari guru. Stimulasi bahasa tidak cukup jika hanya dilaksanakan melalui latihan menghafal huruf atau kata semata, melainkan perlu dikembangkan melalui pengalaman nyata yang memberi ruang bagi anak untuk menggunakan bahasa dalam situasi yang kontekstual. Pembelajaran bahasa yang bersifat monoton dan kurang variatif berpotensi membatasi partisipasi aktif anak sehingga guru dituntut untuk merancang kegiatan yang mendorong anak berani berbicara, menyampaikan pendapat, dan membangun komunikasi dengan teman sebayanya (Aliyah & Azka, 2023). Program stimulasi yang efektif perlu disusun melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi agar aktivitas berbahasa tidak sekadar berlangsung secara spontan, tetapi memiliki arah dan tujuan perkembangan yang terukur (Mawarti, 2024). Dengan demikian, program stimulasi bahasa di PAUD idealnya berbasis bermain, bersifat komunikatif, kontekstual, serta senantiasa memperhatikan capaian perkembangan bahasa setiap anak.

3. Konsep Media Loose Parts dalam Pembelajaran PAUD

Loose parts merupakan media pembelajaran berupa bahan lepasan yang dapat dipindahkan, disusun, dipadukan, dipisahkan, dimodifikasi, dan diinterpretasikan ulang oleh anak sesuai dengan daya imajinasi serta tujuan bermainnya. Media ini dapat berupa beragam bahan alam, benda daur ulang, balok, tutup botol, ranting, batu, kain, kardus, biji-bijian, maupun material aman lainnya yang memberikan keleluasaan bagi anak untuk bereksplorasi secara bebas. *Loose parts* dipandang sebagai material autentik yang mampu menstimulasi berbagai dimensi perkembangan anak karena sifatnya yang terbuka, fleksibel,

terjangkau, mudah ditemukan, serta selaras dengan prinsip bermain anak usia dini (Siantajani, 2022). Dalam konteks pembelajaran PAUD, *loose parts* membuka peluang bagi anak untuk membangun karya, menciptakan simbol, mengembangkan imajinasi, memecahkan masalah, serta berinteraksi aktif bersama teman maupun guru. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan *loose parts* mampu mengoptimalkan perkembangan anak melalui pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan konkret (Umami & Afnida, 2023). Di samping itu, *loose parts* turut mendukung kreativitas dan kematangan motorik halus karena anak terlibat langsung dalam aktivitas memegang, memilih, menyusun, mengelompokkan, dan menciptakan karya dari beragam bahan yang tersedia (Lisdiyana et al., 2025).

4. Loose Parts sebagai Media Stimulasi Bahasa dan Literasi Anak Usia Dini

Loose parts dapat difungsikan sebagai media stimulasi bahasa karena aktivitas bermain dengan material terbuka ini mendorong anak untuk menyebutkan nama benda, menjelaskan kegunaan, mengisahkan proses, mengajukan pertanyaan, merespons pertanyaan guru, berdiskusi, dan menyusun narasi sederhana secara alami. Pembelajaran berbasis *loose parts* terbukti mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan komunikasi, dan kekayaan pengalaman belajar anak karena mereka memperoleh kebebasan untuk mengolah bahan sesuai dengan gagasan dan daya khayal yang dimiliki (Hakim et al., 2023). Media *loose parts* juga terbukti meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun karena anak semakin terdorong untuk berbicara dan menuangkan pikirannya selama aktivitas bermain berlangsung. Dalam ranah literasi awal, *loose parts* membantu anak mengenal huruf, lambang, bunyi bahasa, kata sederhana, serta merintis kegiatan baca tulis awal melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan konkret (Dianti et al., 2025). Model literasi integratif berbasis *loose parts* pun berpotensi menjadi alternatif dalam mengembangkan kemampuan membaca anak usia 5–6 tahun karena proses pembelajaran tetap bertumpu pada aktivitas bermain tanpa memberikan tekanan melalui latihan formal yang berlebihan. Selain itu, *loose parts* dapat mengenalkan konsep literasi dan numerasi secara kontekstual melalui kegiatan eksplorasi benda, pengelompokan, penyusunan simbol, serta komunikasi atas karya yang dihasilkan (Maulida et al., 2025).

5. Integrasi Loose Parts dengan Pendekatan STEAM, Multisensori, dan Pembelajaran Berbasis Alam

Pemanfaatan *loose parts* dalam stimulasi bahasa dapat diperkuat melalui keterpaduannya dengan pendekatan STEAM, multisensori, dan pembelajaran berbasis alam karena ketiga pendekatan tersebut menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, konkret, dan penuh komunikasi. Pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* terbukti berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun karena anak dilibatkan dalam kegiatan mengamati, merancang, mencoba, memecahkan masalah, menjelaskan, dan mengomunikasikan temuan dari hasil eksplorasinya (Safitri & Rakhmawati, 2024). Efektivitas metode STEAM melalui media *loose parts* juga tercermin dari meningkatnya penguasaan kosakata, rasa ingin tahu, dan kemampuan anak berbicara dalam situasi pembelajaran yang

bermakna dan kontekstual. Permainan edukatif berbasis STEAM mampu menstimulasi keterampilan berbahasa karena anak belajar melalui percobaan langsung, dialog yang terbangun, dan penyampaian hasil kegiatan kepada orang-orang di sekitarnya (Harahap et al., 2025). Pendekatan multisensori berbasis *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui penglihatan, pendengaran, sentuhan, gerak, dan pengalaman verbal sehingga secara keseluruhan mendukung berkembangnya kemampuan literasi awal. Sementara itu, pembelajaran berbasis alam yang memanfaatkan *loose parts* memperkaya khazanah pengalaman bahasa anak karena mereka dapat mengamati objek nyata di sekitarnya, memberi nama pada benda, mendeskripsikan temuan, dan menceritakan hasil eksplorasi yang dilakukan di lingkungan sekitar (Andriani, 2024).

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan studi literatur sistematis (*systematic literature review*), yakni suatu metode penelitian yang dilakukan dengan menelaah, menganalisis, dan mensintesis beragam sumber pustaka ilmiah yang relevan secara terstruktur dan sistematis. Pemilihan metode ini dilandasi oleh tujuan penelitian yang bersifat konseptual, yaitu membangun dan merumuskan pemahaman mendalam mengenai program stimulasi bahasa anak usia dini berbasis *loose parts* di PAUD berdasarkan akumulasi dan sintesis temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Studi literatur dinilai paling sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berfokus pada konsep, ragam kegiatan, dan peran guru karena pertanyaan-pertanyaan tersebut memerlukan sintesis lintas kajian yang bersifat integratif, bukan pengumpulan data primer secara langsung di lapangan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup artikel jurnal ilmiah nasional maupun internasional, prosiding seminar ilmiah, serta buku-buku referensi yang memiliki keterkaitan erat dengan tema perkembangan bahasa anak usia dini, media *loose parts*, program stimulasi bahasa di PAUD, literasi awal, dan penerapan pendekatan STEAM dalam pembelajaran anak usia dini. Penelusuran literatur dilaksanakan melalui sejumlah basis data ilmiah, di antaranya Google Scholar, Garuda (portal jurnal ilmiah nasional), dan repositori digital perguruan tinggi. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian meliputi "*loose parts*", "stimulasi bahasa anak usia dini", "perkembangan bahasa PAUD", "literasi awal", "media pembelajaran PAUD", dan "STEAM anak usia dini". Seluruh sumber yang digunakan diprioritaskan berasal dari publikasi dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir untuk menjamin relevansi substansi dan kemutakhiran temuan yang diperoleh.

Proses seleksi literatur dilakukan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur secara sistematis. Tahap pertama adalah identifikasi awal terhadap sumber-sumber yang berpotensi relevan berdasarkan judul, abstrak, dan kata kunci yang tersedia. Tahap kedua adalah penyaringan berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan, yaitu: (1) artikel atau sumber yang secara spesifik membahas *loose parts* dalam konteks pembelajaran PAUD, (2) kajian yang berkaitan dengan perkembangan bahasa, literasi, atau komunikasi anak usia dini, (3) penelitian yang dipublikasikan dalam rentang sepuluh tahun terakhir, dan (4) sumber yang berasal

dari jurnal ilmiah terindeks atau buku akademik yang memiliki kredibilitas dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Sumber-sumber yang tidak memenuhi kriteria tersebut secara otomatis dieliminasi dari kajian. Setelah seluruh proses seleksi selesai, diperoleh sejumlah artikel dan referensi yang memadai serta layak dijadikan bahan analisis dan sintesis lebih lanjut.

Analisis data dilaksanakan melalui teknik analisis isi (*content analysis*) yang dipadukan dengan sintesis naratif. Setiap sumber pustaka yang lolos seleksi dibaca secara komprehensif, kemudian dilakukan ekstraksi terhadap informasi-informasi kunci yang mencakup tujuan penelitian, metode yang digunakan, temuan utama, dan implikasi kajian. Temuan dari berbagai sumber tersebut selanjutnya dikelompokkan berdasarkan tema-tema besar yang selaras dengan rumusan masalah penelitian, yaitu: (1) konsep program stimulasi bahasa berbasis *loose parts*, (2) bentuk-bentuk kegiatan *loose parts* yang relevan bagi perkembangan bahasa, dan (3) peran guru dalam mengoptimalkan *loose parts* sebagai media stimulasi bahasa. Proses kategorisasi ini memberikan ruang bagi peneliti untuk melakukan perbandingan antarstudi, memetakan temuan, dan menyusun simpulan yang komprehensif dari keseluruhan sumber yang dikaji.

Keterpercayaan kajian literatur ini dijaga melalui berbagai upaya yang saling melengkapi, antara lain pemanfaatan sumber-sumber primer yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademis, pelaksanaan triangulasi temuan antarsumber untuk mengidentifikasi konsistensi maupun perbedaan hasil kajian, serta penyusunan sintesis yang berpijak pada temuan dari mayoritas sumber dan diperkuat oleh argumen-argumen dari referensi yang saling mendukung. Proses penulisan juga dilakukan secara reflektif dan kritis guna memastikan bahwa interpretasi yang dibangun peneliti tidak bergeser dari makna orisinal yang terkandung dalam sumber aslinya. Dengan demikian, metodologi ini memungkinkan tersusunnya gambaran yang menyeluruh, terstruktur, dan berlandaskan bukti-bukti ilmiah yang kuat mengenai program stimulasi bahasa anak usia dini berbasis *loose parts* di PAUD.

D. Studi Literatur Program Stimulasi Bahasa Anak Usia Dini Berbasis Loose Parts Di PAUD

1. Sintesis Temuan Studi Literatur

a. Program stimulasi bahasa berbasis loose parts di PAUD

Berdasarkan hasil telaah literatur, program stimulasi bahasa anak usia dini berbasis *loose parts* di PAUD dapat dimaknai sebagai rancangan aktivitas bermain yang memanfaatkan material lepasan untuk mendorong anak mengembangkan kemampuan menyimak, bertutur, mengenal lambang, memperluas kosakata, bernarasi, dan berkomunikasi dalam konteks sosial yang nyata. *Loose parts* membuka ruang bagi anak untuk mengamati, memilih, merangkai, membongkar, mengelompokkan, dan memaknai berbagai benda yang dihadirkan dalam aktivitas bermain. Proses tersebut secara alami memunculkan aktivitas berbahasa karena anak terdorong untuk menamai objek, menguraikan bentuk, menceritakan hasil karya, berdiskusi bersama teman, dan merespons pertanyaan yang diajukan guru. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini perlu

dirangsang melalui kegiatan yang konkret, komunikatif, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Sari et al., 2024). *Loose parts* juga dipandang sebagai media yang fleksibel sekaligus autentik karena dapat digunakan dalam berbagai tema pembelajaran PAUD serta mudah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing anak (Siantajani, 2022).

b. Keterkaitan loose parts dengan perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif

Kajian literatur mengungkapkan bahwa *loose parts* berpotensi menstimulasi dua dimensi utama perkembangan bahasa, yakni bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bahasa reseptif berkembang ketika anak menyimak instruksi guru, memahami pertanyaan, mengikuti arahan kegiatan, membedakan nama benda, serta memahami cerita atau penjelasan yang disampaikan teman. Sebaliknya, bahasa ekspresif berkembang ketika anak menuangkan gagasan, menyebutkan nama benda, menguraikan proses bermain, membangun cerita, menyampaikan pendapat, dan menjalin percakapan bersama teman sebayanya. Media *loose parts* terbukti mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif karena anak terlibat secara langsung dalam kegiatan yang menuntut komunikasi verbal selama proses bermain berlangsung (Aliyah & Azka, 2023). Di samping itu, implementasi *loose parts* pada anak usia 4–5 tahun memperlihatkan bahwa kegiatan yang dirancang melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dapat membantu guru menjadikan *loose parts* sebagai media stimulasi bahasa yang sistematis, bukan sekadar alat bermain bebas tanpa tujuan (Mawarti, 2024). Dengan demikian, kekuatan *loose parts* terletak pada kemampuannya menghadirkan pengalaman konkret yang mampu memantik komunikasi anak secara spontan sekaligus bermakna.

c. Perbandingan temuan dengan penelitian terdahulu

Temuan dalam kajian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *loose parts* mampu mendukung berbagai dimensi perkembangan anak, mencakup bahasa, literasi, kreativitas, kognitif, motorik, dan kemampuan sosial. Penggunaan *loose parts* terbukti mengoptimalkan perkembangan anak karena anak memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan eksploratif secara berkelanjutan (Umami & Afnida, 2023). Penelitian lainnya memperlihatkan bahwa *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan komunikasi karena anak bebas memanipulasi bahan sesuai dengan imajinasi dan arah bermainnya (Hakim et al., 2023). Dalam ranah literasi, *loose parts* turut membantu anak mengenal huruf, lambang, bunyi bahasa, membaca kata sederhana, serta membangun keterampilan baca tulis awal secara bertahap. Temuan tersebut selaras dengan hasil kajian yang menunjukkan bahwa *loose parts* merupakan media bermain terbuka yang dapat mendukung perkembangan bahasa, keterampilan sosial, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran melalui eksplorasi benda nyata (Budiarti & Darmayanti, 2020). Artinya, *loose parts* tidak sekadar relevan bagi pengembangan kreativitas, tetapi juga dapat diarahkan secara spesifik sebagai program stimulasi bahasa yang terstruktur di PAUD.

2. Bentuk Kegiatan Loose Parts untuk Stimulasi Bahasa Anak Usia Dini

a. Kegiatan menamai, mengelompokkan, dan mendeskripsikan benda

Bentuk kegiatan pertama yang dapat diterapkan dalam program stimulasi bahasa berbasis *loose parts* adalah kegiatan menamai, mengelompokkan, dan mendeskripsikan benda. Guru dapat menyediakan beragam material seperti batu, daun, ranting, biji-bijian, tutup botol, kain, kardus, atau balok kecil, lalu mengajak anak menyebutkan nama benda, warna, bentuk, ukuran, tekstur, jumlah, dan kegunaannya. Kegiatan ini berpotensi memperkaya kosakata anak karena anak tidak sekadar menyimak kata dari guru, melainkan juga melihat, meraba, dan menggunakan benda secara langsung dalam konteks bermain. Pendekatan multisensori terbukti membantu anak memperoleh pengalaman literasi awal melalui pelibatan berbagai indera sehingga proses pengenalan bahasa menjadi lebih nyata dan mudah dipahami (Misno et al., 2025). Kegiatan ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD karena anak belajar melalui bermain, eksplorasi, dan interaksi yang bermakna, bukan melalui hafalan yang mekanis dan kaku.

b. Kegiatan bercerita menggunakan hasil karya loose parts

Bentuk kegiatan kedua adalah bercerita menggunakan hasil karya *loose parts*. Anak dapat diminta menciptakan bentuk tertentu dari material lepasan, seperti rumah, kebun, kendaraan, pasar, hewan, atau tokoh dalam cerita. Setelah karya selesai dibuat, guru dapat mengajukan pertanyaan pemantik seperti "Apa yang kamu buat?", "Siapa yang tinggal di rumah ini?", "Mengapa kamu memilih benda ini?", atau "Apa yang terjadi dalam ceritamu?". Pertanyaan-pertanyaan tersebut mendorong anak untuk menyusun kalimat, mengutarakan ide, dan mengembangkan alur cerita sederhana secara mandiri. Kegiatan bercerita melalui *loose parts* dapat memperkuat kemampuan bahasa ekspresif karena anak mengomunikasikan makna dan tujuan dari karya yang dibuatnya. Pengalaman ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa *loose parts* mendorong anak untuk berbicara, menjawab pertanyaan, dan mengungkapkan gagasan selama kegiatan bermain berlangsung (Siburian et al., 2024). Dalam praktik PAUD, kegiatan bercerita ini juga dapat difungsikan sebagai bentuk asesmen informal bagi guru untuk menelaah perkembangan kosakata, keberanian berbicara, struktur kalimat, dan kemampuan anak dalam mengomunikasikan pengalaman.

c. Kegiatan literasi awal berbasis simbol dan huruf

Bentuk kegiatan ketiga adalah literasi awal yang berfokus pada pengenalan simbol dan huruf. *Loose parts* dapat dimanfaatkan untuk membentuk huruf, menyusun nama anak, mencocokkan benda dengan huruf awal, menciptakan pola bunyi, atau merangkai kata sederhana dari bahan yang tersedia. Kegiatan ini memiliki arti penting karena literasi awal pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca secara formal, melainkan juga mencakup kemampuan mengenal simbol, membedakan bunyi, memahami makna gambar, dan menyadari keterkaitan antara bahasa lisan dengan bahasa tulis. Penelitian membuktikan bahwa *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan baca tulis anak karena anak belajar melalui media

konkret yang menarik dan selaras dengan karakteristik bermain yang alami (Dianti et al., 2025). Pemanfaatan *loose parts* juga terbukti membantu anak mengenal huruf dan membaca kata sederhana melalui aktivitas yang menyenangkan serta tidak menimbulkan tekanan (Putri et al., 2025). Model pembelajaran literasi integratif berbasis *loose parts* dapat menjadi alternatif yang layak dalam pembelajaran membaca anak usia 5–6 tahun karena tetap menjunjung prinsip bermain dan tidak memaksakan anak menjalani latihan formal yang berlebihan (Weni et al., 2026).

d. Kegiatan STEAM berbasis loose parts untuk komunikasi anak

Bentuk kegiatan keempat adalah kegiatan STEAM yang terintegrasi dengan *loose parts*. Dalam kegiatan ini, anak dapat melakukan eksplorasi sederhana seperti membangun jembatan dari stik, merangkai menara dari tutup botol, membuat pola dari batu, merancang kebun mini menggunakan bahan alam, atau membentuk kendaraan dari kardus bekas. Aktivitas STEAM membuka peluang luas bagi anak untuk berprediksi, mencoba, memperbaiki, menjelaskan, dan menarik kesimpulan dari percobaan yang dilakukan. Proses tersebut sangat erat kaitannya dengan perkembangan bahasa karena anak perlu menggunakan kosakata untuk menjelaskan ukuran, bentuk, fungsi, posisi, jumlah, hubungan sebab-akibat, serta hasil dari setiap kegiatan. Pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* terbukti berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun karena anak aktif bereksplorasi, memecahkan masalah, dan mengomunikasikan hasil kegiatannya kepada orang lain (Safitri & Rakhmawati, 2024). Efektivitas STEAM melalui *loose parts* juga tampak pada meningkatnya penguasaan kosakata, rasa ingin tahu, dan kecakapan berbicara anak dalam situasi pembelajaran yang bermakna (Maulina et al., 2025). Oleh karena itu, kegiatan STEAM berpotensi memperluas fungsi *loose parts* dari sekadar media bermain menjadi wahana dialog, diskusi, dan refleksi yang memperkaya pengalaman berbahasa anak.

Tabel 1. Bentuk Kegiatan Loose Parts untuk Stimulasi Bahasa Anak Usia Dini

No	Bentuk Kegiatan	Aspek Bahasa yang Distimulasi	Contoh Aktivitas
1	Menamai dan mengelompokkan benda	Kosakata, bahasa reseptif, pemahaman instruksi	Anak menyebutkan nama, warna, bentuk, dan ukuran benda
2	Bercerita dari hasil karya	Bahasa ekspresif, struktur kalimat, keberanian berbicara	Anak membuat rumah dari loose parts lalu menceritakannya
3	Menyusun huruf dan simbol	Literasi awal, pengenalan huruf, kesadaran bunyi	Anak membentuk huruf dari batu, biji, atau tutup botol
4	STEAM berbasis loose parts	Komunikasi, penalaran bahasa, kosakata konsep	Anak membuat jembatan lalu menjelaskan cara kerjanya
5	Bermain peran dengan loose parts	Dialog, kerja sama, bahasa sosial	Anak bermain pasar-pasaran menggunakan benda lepasan

3. Peran Guru dalam Program Stimulasi Bahasa Berbasis Loose Parts

a. Guru sebagai perancang lingkungan kaya bahasa

Peran guru menempati posisi krusial dalam menentukan keberhasilan program stimulasi bahasa berbasis *loose parts*. Guru perlu mempersiapkan lingkungan yang kaya bahasa dengan menghadirkan material yang aman, beraneka ragam, mudah dijangkau anak, dan relevan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru juga dituntut menata area bermain sedemikian rupa agar anak memiliki kesempatan seluas-luasnya untuk memilih bahan, berkolaborasi, dan memamerkan hasil karyanya. Lingkungan kaya bahasa tidak semata-mata ditentukan oleh banyaknya poster huruf atau koleksi buku cerita yang tersedia, melainkan juga oleh kualitas interaksi yang terbangun selama anak bermain. Pengembangan bahasa anak usia dini perlu mempertimbangkan keragaman karakteristik anak, latar belakang kebahasaan mereka, serta keterlibatan aktif lingkungan sekolah dan rumah (Sari et al., 2024). Atas dasar itu, guru perlu membangun suasana yang memberikan rasa aman bagi anak untuk berbicara, mencoba kata-kata baru, mengajukan pertanyaan, dan mengekspresikan ide tanpa rasa takut melakukan kesalahan.

b. Guru sebagai fasilitator dialog dan pemberi pertanyaan pemantik

Dalam konteks kegiatan *loose parts*, guru berperan sebagai fasilitator dialog, bukan sebagai pengendali tunggal jalannya kegiatan. Guru perlu mengajukan pertanyaan terbuka yang merangsang anak untuk berpikir lebih dalam dan berani berbicara, misalnya "Bagaimana kamu membuatnya?", "Apa yang akan terjadi jika benda ini dipindahkan?", "Mengapa kamu memilih warna itu?", dan "Bisakah kamu menceritakan hasil karyamu?". Pertanyaan terbuka jauh lebih efektif dibandingkan pertanyaan tertutup karena memberikan ruang bagi anak untuk menyusun jawaban yang lebih panjang dan mengasah penalaran kebahasaannya. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa stimulasi bahasa harus membuka kesempatan bagi anak untuk menyampaikan pengalaman secara aktif melalui percakapan, cerita, dan interaksi sosial yang bermakna (Suriyani & Royani, 2025). Guru juga perlu memperluas ujaran anak dengan cara mengulang dan menyisipkan kosakata baru yang lebih kaya. Misalnya, ketika anak berkata "ini rumah", guru dapat merespons dengan "Ya, ini rumah yang tinggi dengan pintu besar dan halaman yang terbuat dari batu-batu kecil." Strategi ini efektif membantu anak memperkaya struktur kalimat sekaligus memperluas perbendaharaan kata secara bertahap.

c. Guru sebagai pengamat dan penilai perkembangan bahasa

Di samping merancang dan memfasilitasi kegiatan, guru perlu secara aktif melakukan pengamatan terhadap perkembangan bahasa anak selama kegiatan bermain *loose parts* berlangsung. Aspek yang dapat diamati antara lain kemampuan anak memahami instruksi, menyebutkan nama benda, menggunakan kosakata baru, merespons pertanyaan, mengajukan pertanyaan, bernarasi, berdialog dengan teman, serta menjelaskan karya yang dihasilkan. Implementasi *loose parts* yang efektif mensyaratkan adanya tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi agar kegiatan benar-benar mampu

mendukung capaian perkembangan anak secara optimal (Mawarti, 2024). Penilaian dapat dilakukan melalui catatan anekdot, dokumentasi karya anak, rekaman percakapan, maupun lembar observasi yang sederhana tetapi sistematis. Melalui cara ini, guru dapat mengidentifikasi anak yang telah berkembang sesuai harapan sekaligus mengenali anak yang masih membutuhkan stimulasi tambahan. Hasil asesmen tersebut selanjutnya dapat dijadikan pijakan dalam merancang kegiatan berikutnya agar program stimulasi bahasa dapat berjalan secara berkelanjutan dan terarah.

4. Interpretasi Hasil Kajian dan Implikasi bagi PAUD

a. Loose Parts sebagai media stimulasi bahasa yang kontekstual

Hasil kajian memperlihatkan bahwa *loose parts* memiliki keistimewaan sebagai media stimulasi bahasa karena menghadirkan pengalaman belajar yang nyata, kontekstual, dan dekat dengan keseharian anak. Anak tidak sekadar menerima kosakata dari guru, melainkan secara aktif membangun makna melalui interaksi langsung dengan benda dan teman sebaya. Kondisi ini menjadikan stimulasi bahasa terasa lebih alami dan bermakna karena bahasa lahir dari kebutuhan nyata anak, seperti menjelaskan, bertanya, bernegosiasi, dan bercerita. Dalam pembelajaran PAUD, media yang baik bukan hanya media yang menarik secara visual, melainkan media yang mampu membuka peluang komunikasi yang bermakna seluas mungkin. *Loose parts* memenuhi kriteria tersebut karena sifatnya yang terbuka dan dapat diarahkan untuk berbagai tujuan pembelajaran secara fleksibel (Siantajani, 2022). Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian yang menegaskan bahwa *loose parts* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini secara signifikan melalui kegiatan bermain yang aktif dan bermakna (Rozana et al., 2025).

b. Loose Parts sebagai jembatan bahasa, literasi, dan kreativitas

Pembahasan ini sekaligus mengungkap bahwa *loose parts* berpotensi menjadi jembatan penghubung antara perkembangan bahasa, literasi, dan kreativitas anak. Ketika anak menciptakan karya dari *loose parts*, mereka tidak hanya melatih kemampuan motorik dan daya kreatif, tetapi juga menggunakan bahasa untuk memberikan nama, menguraikan proses, dan mengisahkan makna dari karya yang dibuatnya. Penggunaan *loose parts* terbukti dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik halus karena anak terlibat dalam aktivitas memegang, menyusun, mengelompokkan, dan membentuk berbagai kreasi dari bahan yang tersedia (Lisdiyana et al., 2025). Namun, dimensi kreativitas tersebut akan menjadi lebih bermakna ketika guru secara sadar menghubungkannya dengan stimulasi bahasa melalui dialog dan kegiatan bercerita. Dengan demikian, *loose parts* tidak seharusnya dipahami semata-mata sebagai media pendukung seni atau keterampilan motorik, melainkan juga sebagai media bahasa yang kaya karena memberikan anak alasan kuat untuk berbicara dan berinteraksi secara aktif.

c. Implikasi praktis bagi guru PAUD

Implikasi praktis yang dapat dipetik dari kajian ini adalah bahwa guru PAUD perlu menjadikan *loose parts* sebagai bagian integral dari program

stimulasi bahasa yang dirancang secara sadar dan terukur. Guru dapat menyusun kegiatan mingguan yang mengaitkan *loose parts* dengan target perkembangan bahasa tertentu, misalnya memperkaya kosakata bertema alam, melatih anak mengisahkan proses yang dilalui, mengenal huruf awal dari nama benda, atau berdialog dalam permainan peran yang terstruktur. Guru juga perlu memastikan bahwa penggunaan *loose parts* tidak semata-mata berorientasi pada estetika hasil karya, melainkan lebih menekankan kualitas proses komunikasi yang terjalin selama anak bermain. Pembelajaran bahasa akan jauh lebih berkesan dan bermakna apabila guru memberikan ruang bagi anak untuk mengutarakan ide, menyampaikan alasan, menyimak pendapat teman, dan merefleksikan pengalaman bermainnya. Oleh karena itu, keberhasilan program stimulasi bahasa berbasis *loose parts* pada akhirnya sangat bertumpu pada kapasitas guru dalam merancang pertanyaan yang tepat, mengelola interaksi secara dinamis, dan melaksanakan asesmen perkembangan bahasa anak secara berkelanjutan.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur, program stimulasi bahasa anak usia dini berbasis *loose parts* di PAUD dapat diartikan sebagai rancangan aktivitas bermain yang terencana dan memanfaatkan material lepasan untuk mendorong anak mengembangkan kemampuan menyimak, bertutur, mengenal lambang, memperkaya kosakata, membangun narasi, dan menjalin komunikasi dalam konteks sosial yang nyata. *Loose parts* terbukti menjadi media yang autentik sekaligus adaptif karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan dekat dengan keseharian anak, sehingga bahasa tumbuh secara alami dari dorongan anak untuk menjelaskan sesuatu, mengajukan pertanyaan, bernegosiasi, dan menceritakan pengalaman. Program ini tidak dapat berjalan optimal hanya dengan ketersediaan bahan lepasan semata, melainkan harus dirancang secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi agar *loose parts* tidak sekadar menjadi sarana bermain bebas tanpa arah, tetapi benar-benar berfungsi sebagai wahana stimulasi bahasa yang terarah dan bermakna. Oleh sebab itu, konsep program stimulasi bahasa berbasis *loose parts* bertumpu pada prinsip bermain sambil belajar, pembelajaran yang komunikatif dan kontekstual, serta pelibatan aktif anak dalam mengonstruksi makna melalui interaksi dengan benda-benda di sekitar dan lingkungan sosialnya.

Kajian ini mengidentifikasi empat bentuk kegiatan *loose parts* yang relevan dan efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini. Pertama, kegiatan menamai, mengelompokkan, dan mendeskripsikan benda yang terbukti mampu memperkaya kosakata anak melalui pengalaman belajar multisensori yang melibatkan berbagai indera secara terpadu. Kedua, kegiatan bernarasi menggunakan hasil karya *loose parts* yang mendorong berkembangnya kemampuan bahasa ekspresif, ketepatan struktur kalimat, dan keberanian anak dalam mengungkapkan gagasannya. Ketiga, kegiatan literasi awal yang berfokus pada pengenalan simbol dan huruf sehingga anak terbantu dalam mengenal bentuk huruf, memahami bunyi bahasa, dan mencoba melafalkan kata sederhana melalui eksplorasi bahan konkret tanpa tekanan latihan formal yang berlebihan. Keempat, kegiatan STEAM berbasis *loose parts* yang

memperluas kemampuan komunikasi anak melalui proses memprediksi, mencoba, menjelaskan, dan menarik kesimpulan dari setiap aktivitas eksploratif yang dilakukan. Keempat bentuk kegiatan tersebut secara kolektif memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan bahasa reseptif maupun ekspresif anak, sekaligus mengintegrasikan dimensi kreativitas, kerja sama, dan literasi awal dalam satu bingkai pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada anak.

Peran guru menjadi faktor kunci yang sangat menentukan keberhasilan program stimulasi bahasa berbasis *loose parts* ini. Guru PAUD dituntut menjalankan tiga peran utama secara sinergis dan saling melengkapi, yaitu sebagai perancang lingkungan kaya bahasa yang menyiapkan material bermain yang beragam dan menata ruang bermain agar mendorong interaksi yang produktif, sebagai fasilitator dialog yang terampil mengajukan pertanyaan terbuka dan secara aktif memperluas ujaran anak, serta sebagai pengamat sekaligus penilai perkembangan bahasa yang mendokumentasikan kemajuan setiap anak melalui catatan anekdot dan lembar observasi yang terstruktur. Keberhasilan program ini pada akhirnya sangat ditentukan oleh kecakapan guru dalam merancang pertanyaan pemantik yang merangsang kemampuan berpikir, mengelola dinamika interaksi selama kegiatan bermain berlangsung, serta menjadikan data hasil asesmen sebagai pijakan dalam menyusun kegiatan pembelajaran berikutnya. Atas dasar itu, lembaga PAUD disarankan untuk secara aktif memberikan penguatan kompetensi kepada guru melalui pelatihan khusus tentang pemanfaatan media *loose parts* sebagai instrumen stimulasi bahasa, serta mendorong terjalinnya kolaborasi yang erat antara pihak sekolah dan keluarga dalam membangun lingkungan berbahasa yang konsisten, kondusif, dan mampu mendukung perkembangan kemampuan bahasa anak secara optimal dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, S., & Azka, S. M. (2023). Meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun melalui media *loose part* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Cabang Samarang. *Jurnal Anaking*, 2(1), 1–9.
- Andriani, P. (2024). Implementasi pembelajaran berbasis alam dengan *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok A di TK Kristen Aletheia Pontianak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(5), 1701–1706.
- Budiarti, E., & Darmayanti, R. (2020). Why is *loose part* an important learning medium for early childhood development? *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://ojs.trilogi.ac.id/index.php/PAUD/article/view/1923>
- Dianti, E., Khomsiyati, S., & Sefriyanti. (2025). Peningkatan kemampuan baca tulis menggunakan *loose part* TK ABA 03 Teluk Dalem. *AURA: Jurnal Pendidikan AURA*, 6(1), 115–124. <https://doi.org/10.37216/aura.v6i1.2104>
- Hakim, A. N. M., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2023). Pengembangan bahasa pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis *loose part*. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal*. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.294>

- Harahap, S. D., Wahyuni, A., Nur, K., Sofia, & Larasati. (2025). Stimulasi keterampilan berbahasa anak usia dini: Permainan edukatif berbasis STEAM. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 27–43.
- Kurniawan, H., & Kasmianti. (2020). *Pengembangan bahasa anak usia dini*. CV Rizquna.
- Lisdiyana, Hasmita, S., Yunita, U., & Franssisca, Y. (2025). Penggunaan media *loose part* dalam meningkatkan motorik halus dan kreativitas pada anak usia dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 40–48.
- Maulida, E., Musayyadah, & Farida, S. (2025). Implementasi media *loose part* untuk mengenalkan literasi dan numerasi pada anak usia dini di RA Nurus Sholihin Pamoroh. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(3), 3468–3476.
- Maulina, I., Aulia, H., Annisa, S., Novia, M., & Fatmarini. (2025). Efektivitas metode STEAM dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui media *loose parts*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(11), 5522–5527.
- Mawarti, F. H. (2024). Implementasi media *loose parts* untuk meningkatkan kecerdasan bahasa anak usia 4–5 tahun di TK ABA Jambu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(3), 117–135.
- Misno, A. T., Ilyas, S. N., & Asti, A. S. W. (2025). Penerapan pendekatan multisensori menggunakan media *loose part* dalam menstimulasi literasi anak usia 5–6 tahun di TK Multazam. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 6(1), 67–76. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v6i1.10709>
- Putri, A. B. D., Maryatun, I. B., & Aprilia, A. C. (2025). Meningkatkan kemampuan membaca kata menggunakan media *loose parts* kelompok A TK PKK IV Baturetno. *LITERASI: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(3), 417–427. [https://doi.org/10.21927/literasi.2025.16\(3\).417-427](https://doi.org/10.21927/literasi.2025.16(3).417-427)
- Rozana, S., Widya, R., & Ependi, R. (2025). Implementation of *loose parts* of media in literacy learning in early childhood education. *Proceedings of the International Conference on Education, Social Sciences, and Humanities Studies*. <http://proceeding.raskhamedia.or.id/index.php/cessmuds/article/view/10>
- Safitri, D., & Rakhmawati, N. I. S. (2024). Pengaruh pembelajaran STEAM menggunakan *loose-parts* terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 12(4), 392–400. <https://doi.org/10.20961/kc.v12i4.90763>
- Sari, W. A. S., Apriliyana, F. N., Ifadah, A. S., Fitriyanti, N., Nuary, M. G., Masturoh, U., & Mustapa, N. (2024). *Pengembangan bahasa untuk anak usia dini*. CV HEI Publishing Indonesia.
- Siantajani, Y. (2022). *Loose parts: Material lepasan otentik stimulasi PAUD*. Sarang Seratus Aksara.
- Siburian, E. D., Siregar, V. D., Naibaho, A. P. M., & Situmorang, E. (2024). Pemanfaatan media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun di

TK Pelita Kasih Batam Center. *Real Kiddos: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 54–69. <https://doi.org/10.53547/realkiddos.v3i1.578>

Suriyani, & Royani, I. (2025). *Perkembangan bahasa dan literasi anak usia dini*. Widina Media Utama.

Umami, Y. S., & Afnida, M. (2023). Analisis penggunaan media belajar *loose part* untuk optimalisasi perkembangan anak di lembaga pendidikan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 10(1), 39–54.

Weni, P. W. P., Sufa, F. F., & Wahyuseptiana, Y. I. (2026). Pengembangan model pembelajaran literasi integratif berbasis *loose parts* (LILP) untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5–6 tahun di TK Harapan Umat. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 213–224.