Copyright © 2026 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 15 No. 1 Februari 2026

Strategi Guru dalam Menstimulasi Keterampilan Berimajinasi Menggunakan Media Loose Parts : Studi Literatur

Nani Winarti[1], Ali Formen[2], Edi Waluyo[3], Petra Kristi Mulyani[4]
[1,2,3]Universitas Negeri Semarang, Indonesia

[1]naniwinarti4@students.unnes.ac.id
DOI: https://doi.org/10.58230/27454312.3440

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mensintesis strategi guru dalam menstimulasi keterampilan berimajinasi anak usia dini melalui penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Imajinasi merupakan kemampuan fundamental yang mendukung perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan kreativitas anak, namun praktik pembelajaran di banyak satuan PAUD masih cenderung terstruktur, instruktif, dan berorientasi pada produk akhir, sehingga membatasi eksplorasi imajinatif anak. Penelitian ini menggunakan desain studi literatur dengan pendekatan analisis isi terhadap artikel jurnal empiris yang dipublikasikan pada rentang tahun 2015–2025 dan diperoleh melalui basis data Google Scholar, ERIC, dan Scopus. Sebanyak 14 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dianalisis secara tematik. Hasil analisis mengidentifikasi empat strategi utama guru dalam menstimulasi imajinasi anak melalui *loose parts*, yaitu: penyediaan lingkungan bermain yang terbuka dan fleksibel, peran guru sebagai fasilitator proses bermain, pemberian *scaffolding* minimal dan kontekstual, serta penerapan observasi dan dokumentasi proses imajinatif anak. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas *loose parts* sebagai media pedagogis sangat bergantung pada strategi guru dalam memediasi pengalaman bermain anak. Penelitian ini berkontribusi pada penguatan pedagogi berbasis bermain dengan menekankan peran strategis guru dalam pengembangan imajinasi anak usia dini.

Kata kunci: strategi guru, imajinasi, *loose parts*, pendidikan anak usia dini, pedagogi berbasis bermain

Pendahuluan

Penelitian ini bertujuan untuk mensintesis strategi guru dalam menstimulasi keterampilan berimajinasi anak usia dini dalam pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Keterampilan berimajinasi merupakan salah satu kemampuan fundamental dalam perkembangan anak usia dini karena berperan penting dalam pembentukan kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan kreativitas anak. Proses imajinasi memungkinkan anak untuk membangun representasi simbolik, mengembangkan pemikiran divergen, serta menafsirkan pengalaman melalui aktivitas bermain yang bermakna (Vygotsky, 1978; Singer & Singer, 2005). Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), imajinasi tidak hanya dipahami sebagai aktivitas fantasi, tetapi sebagai dasar bagi proses belajar, pemecahan masalah, dan pengembangan identitas sosial anak yang merupakan bagian dari proses tahapan perkembangan anak usia dini.

Namun, secara empiris, praktik pembelajaran di banyak satuan PAUD masih menunjukkan kecenderungan bersifat terstruktur, instruktif, dan berorientasi pada produk akhir, seperti hasil karya seragam atau pencapaian akademik dini (Wood, 2013; Nicolopoulou, 2010). Pendekatan tersebut sering kali membatasi ruang eksplorasi dan ekspresi imajinatif anak, karena aktivitas bermain diarahkan pada tujuan yang telah ditentukan guru, anak hanya sebatas melaksanakan instruksi dan mengikuti proses yang dicontohkan oleh guru. Kondisi ini

menimbulkan persoalan pedagogis, yakni terabaikannya proses bermain imajinatif sebagai sarana utama pengembangan potensi anak usia dini. Akibatnya, pembelajaran cenderung bergeser menjadi aktivitas yang berorientasi pada hasil akhir dan kepatuhan terhadap instruksi guru, sehingga anak kehilangan ruang untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan membangun makna secara mandiri melalui permainan. Dalam situasi demikian, imajinasi anak tidak berkembang secara optimal karena proses bermain direduksi menjadi kegiatan yang seragam dan terstruktur ketat, bukan sebagai pengalaman belajar yang terbuka dan kaya kemungkinan. Lebih jauh, praktik ini berpotensi melemahkan keterampilan berpikir divergen, kreativitas, serta kemampuan problem solving anak, yang justru merupakan fondasi penting bagi perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan bahasa pada masa usia dini.

Sejumlah penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini berkontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan berimajinasi anak. *Loose parts*, sebagai material terbuka yang tidak memiliki fungsi tunggal, memungkinkan anak untuk memanipulasi, mengombinasikan, dan memaknai material secara fleksibel sesuai dengan ide dan pengalaman mereka (Nicholson, 1971; Daly & Beloglovsky, 2015). Studi empiris melaporkan bahwa permainan berbasis *loose parts* mendorong keterlibatan bermain yang lebih tinggi, pemikiran divergen, serta kemampuan membangun narasi imajinatif yang lebih kompleks (Trawick-Smith et al., 2015; Gibson et al., 2017)

Penelitian lain juga menegaskan bahwa *loose parts* berperan dalam meningkatkan fleksibilitas kognitif, kreativitas, dan kemampuan *problem solving* anak usia dini (Maxwell et al., 2008; Cankaya, 2025). Temuan-temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa *loose parts* merupakan media bermain yang efektif dalam mendukung perkembangan imajinasi anak. Dengan demikian, *loose parts* semakin dipandang sebagai pendekatan alternatif yang relevan untuk mengatasi keterbatasan praktik pembelajaran PAUD yang terlalu terstruktur.

Meskipun demikian, telaah kritis terhadap penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar studi masih menekankan hasil perkembangan anak (*child outcomes*), seperti kreativitas dan kemampuan kognitif, sementara strategi guru dalam memfasilitasi penggunaan *loose parts* belum dianalisis secara mendalam. Guru umumnya diposisikan sebagai penyedia lingkungan atau konteks pembelajaran, bukan sebagai aktor pedagogis yang peran dan strateginya dikaji secara sistematis (Wood, 2013; Leggett & Newman, 2017). Padahal, efektivitas *loose parts* dalam menstimulasi imajinasi anak sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru merancang lingkungan bermain, menentukan tingkat intervensi, serta membangun interaksi yang mendukung eksplorasi dan makna yang dibangun anak (Vygotsky, 1978). Kesenjangan ini menunjukkan perlunya kajian yang secara khusus menelaah strategi guru dalam penggunaan media *loose parts*, tidak hanya pada aspek ketersediaan dan variasi material, tetapi juga pada cara guru merancang lingkungan bermain, memberikan stimulasi yang tepat, serta menentukan tingkat intervensi pedagogis selama proses bermain berlangsung. Kajian semacam ini penting untuk memahami bagaimana peran guru dapat memfasilitasi pengalaman bermain yang bermakna dan imajinatif, sehingga media *loose parts* benar-benar berfungsi sebagai sarana pedagogis yang mendukung perkembangan kreativitas dan imajinasi anak usia dini, bukan sekadar menjadi alat bermain yang digunakan sesekali dan kurang terarah.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mensintesis strategi guru dalam menstimulasi keterampilan berimajinasi anak usia dini melalui media *loose parts* berdasarkan hasil penelitian terdahulu. Pertanyaan penelitian yang diajukan adalah: *Apa saja strategi guru yang dilaporkan dalam penelitian sebelumnya dalam menstimulasi keterampilan berimajinasi anak usia dini melalui penggunaan media loose parts?* Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang tidak hanya menyoroti manfaat *loose parts* terhadap

Copyright © 2026 The Author(s)

perkembangan anak, tetapi secara khusus memetakan dan menganalisis strategi pedagogis guru sebagai faktor kunci dalam optimalisasi pembelajaran bermedia *loose parts* di PAUD.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain studi literatur dengan pendekatan analisis isi *(content analysis)* untuk mensintesis temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan strategi guru dalam menstimulasi keterampilan berimajinasi anak usia dini melalui penggunaan media *loose parts*. Desain ini dipilih karena sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berfokus pada pemetaan dan analisis strategi pedagogis guru yang dilaporkan dalam berbagai penelitian empiris, bukan untuk menguji hubungan kausal secara langsung.

Data penelitian berupa artikel jurnal ilmiah yang dipublikasikan pada rentang tahun 2015–2025 dan diperoleh melalui penelusuran pada basis data *Google Scholar*, ERIC, dan Scopus. Artikel yang dijadikan sumber data merupakan artikel penelitian empiris yang membahas penggunaan media *loose parts* dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) serta memuat informasi terkait peran atau strategi guru. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel *peer-reviewed*; (2) fokus pada anak usia dini; (3) membahas *loose parts* dan keterampilan imajinasi atau kreativitas; serta (4) memuat deskripsi peran atau strategi guru. Sementara itu, artikel konseptual, opini, serta penelitian yang tidak secara eksplisit membahas peran guru dikecualikan dari analisis.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap yang sistematis dan terstruktur. Tahap pertama meliputi identifikasi artikel menggunakan kata kunci dan Boolean strings, yaitu ("*loose parts" AND "early childhood education" or preschool OR kindergaten) AND ("imagination" OR "creative imagination") AND ("teacher strategy" OR "teacher role"),* untuk memastikan cakupan literatur yang relevan. Tahap kedua dilakukan penyaringan judul dan abstrak untuk menilai kesesuaian artikel dengan fokus penelitian. Tahap ketiga melibatkan penelaahan teks lengkap dari artikel yang terpilih untuk menentukan kelayakan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Artikel-artikel yang lolos pada tahap ini kemudian dianalisis secara mendalam, sehingga menghasilkan data yang valid dan komprehensif untuk mendukung penelitian mengenai strategi guru dalam menstimulasi keterampilan berimajinasi menggunakan media *loose parts* pada anak usia dini.

Penelusuran literatur dalam penelitian ini dilakukan dengan menyusun beberapa kombinasi *Boolean strings* yang disesuaikan dengan fokus kajian. Pada aspek media loose parts, pencarian menggunakan kata kunci *"loose parts"* yang dikombinasikan dengan istilah *early childhood education*, *preschool*, dan *kindergarten* untuk memastikan bahwa artikel yang diperoleh berada dalam konteks pendidikan anak usia dini. Selanjutnya, pada fokus imajinasi anak, kata kunci *imagination* dan *creativity* dipadukan dengan *loose parts* guna mengidentifikasi penelitian yang membahas keterkaitan antara penggunaan media tersebut dan pengembangan imajinasi atau kreativitas anak, termasuk melalui *imaginative play*.

Untuk menelaah strategi guru, penelusuran dilakukan dengan mengombinasikan istilah *teacher strategy* dan *teacher role* dengan *loose parts play*, sehingga literatur yang diperoleh dapat memberikan gambaran tentang peran dan pendekatan guru dalam memfasilitasi kegiatan bermain. Selain itu, fokus bermain imajinatif ditelusuri melalui kombinasi *imaginative play*, *early childhood*, dan *loose parts* guna memahami karakteristik serta proses bermain imajinatif dalam konteks PAUD. Pada fokus PAUD, pencarian menggunakan istilah *early childhood education* atau *ECE* yang dikaitkan dengan *loose parts* dan *creativity* untuk menegaskan relevansi kajian terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini. Terakhir, aspek pendekatan pedagogis ditelusuri melalui kombinasi *pedagogy* atau *learning strategy* dengan *loose parts* dan *early*

childhood, sehingga diperoleh artikel yang membahas landasan pedagogis dan strategi pembelajaran yang mendukung penggunaan *loose parts* secara bermakna. Strategi Guru Dalam Menstimulasi Keterampilan Berimajinasi Menggunakan Media Loose Parts seperti pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Boolean Strings Pencarian Literatur

No	Fokus Pencarian	Kata Kunci Utama	Boolean Strings
1	Media Loose Parts	loose parts	"loose parts" AND ("early childhood education" OR preschool OR kindergarten)
2	Imajinasi Anak	imagination, creativity	("loose parts") AND (imagination OR creativity OR "imaginative play")
3	Strategi Guru	teacher strategy, teacher role	("teacher strategy" OR "teacher role") AND ("loose parts play")
4	Bermain Imajinatif	imaginative play	("imaginative play") AND ("early childhood") AND ("loose parts")
5	PAUD	early childhood education	("early childhood education" OR ECE) AND ("loose parts") AND creativity
6	Pendekatan Pedagogis	pedagogy, learning strategy	(pedagogy OR "learning strategy") AND ("loose parts") AND ("early childhood")

Analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik, yang diawali dengan proses pengkodean terhadap temuan-temuan penelitian terkait strategi guru dalam penggunaan *loose parts*. Kode-kode awal kemudian dikelompokkan berdasarkan kesamaan makna dan pola, sehingga menghasilkan tema-tema utama yang merepresentasikan strategi guru dalam menstimulasi keterampilan berimajinasi anak usia dini. Proses analisis dilakukan secara sistematis dan berulang untuk memastikan konsistensi interpretasi data. Hasil analisis disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang terstruktur sesuai dengan tema-tema yang dihasilkan, tanpa menggunakan perhitungan statistik atau tabel yang tidak diperlukan.

Proses penelusuran dan seleksi artikel dalam penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada pedoman *PRISMA 2020 (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses).* Pencarian literatur dilakukan melalui beberapa basis data ilmiah, yaitu *Google Scholar*, Scopus, ERIC, serta penerbit jurnal internasional seperti Sage, Taylor & Francis, dan Springer, dengan fokus pada topik media *loose parts*, peran atau strategi guru, serta keterampilan berimajinasi anak usia dini. Hasil penelusuran awal mengidentifikasi sebanyak 18 artikel. Setelah proses penghapusan 4 artikel duplikat, diperoleh 14 artikel yang selanjutnya diseleksi berdasarkan judul dan abstrak. Seluruh artikel dinilai relevan dengan fokus penelitian sehingga dilanjutkan ke tahap penelaahan teks penuh. Pada tahap *eligibility*, seluruh 14 artikel memenuhi kriteria inklusi yang telah ditetapkan dan tidak ada artikel yang dieliminasi. Dengan demikian, sebanyak 14 artikel digunakan dalam analisis akhir studi literatur untuk mengkaji strategi guru dalam menstimulasi keterampilan berimajinasi anak melalui penggunaan media *loose parts* di PAUD.

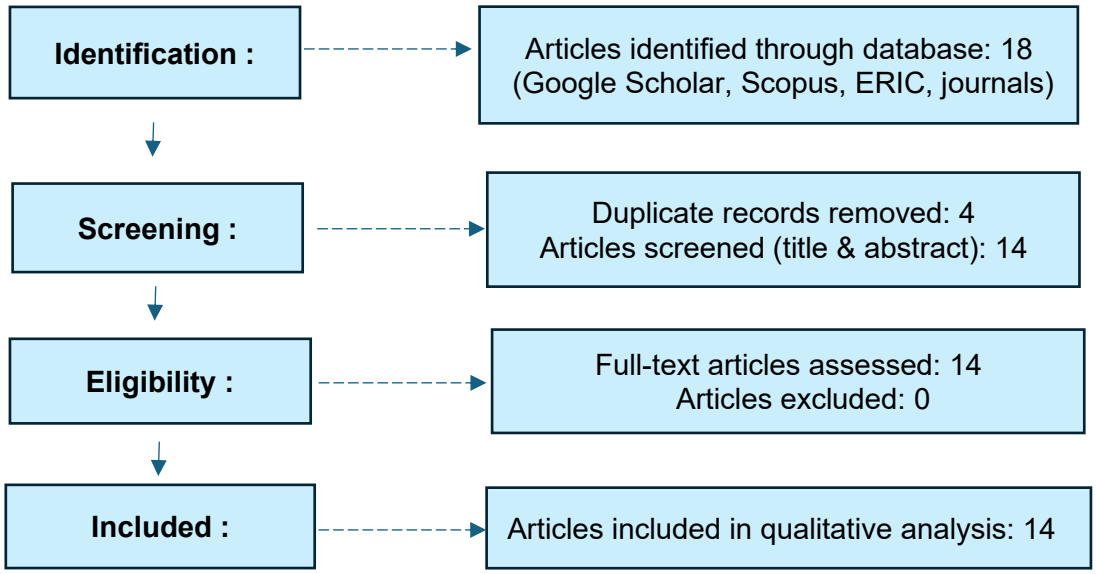
Tabel 2. PRISMA Flow Design

Tahapan	Deskripsi Proses
Identification	Penelusuran artikel dilakukan melalui database Google Scholar, Scopus, ERIC, serta penerbit jurnal internasional (Sage, Taylor & Francis, Springer). Total artikel yang teridentifikasi dari seluruh sumber adalah 18 artikel.
Screening	Sebanyak 4 artikel duplikat dihapus. Selanjutnya, 14 artikel diseleksi berdasarkan judul dan abstrak. Tidak terdapat artikel yang dikeluarkan

Copyright © 2026 The Author(s)

	pada tahap ini karena seluruh artikel relevan dengan topik PAUD, media loose parts, serta peran guru atau imajinasi/kreativitas anak.
Eligibility	Sebanyak 14 artikel full-text ditelaah secara mendalam berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Seluruh artikel memenuhi kriteria kelayakan sehingga tidak ada artikel yang dikeluarkan pada tahap ini.
Included	Sebanyak 14 artikel dinyatakan memenuhi seluruh kriteria dan digunakan dalam analisis akhir studi literatur.

Tabel proses penelusuran dan seleksi artikel dalam penelitian digambarkan dalam Diagram Prisma sebagai seperti di bawah ini.



Gambar 1. Diagram PRISMA Flow

Hasil

Strategi Guru dalam Menyediakan Lingkungan Bermain Loose Parts yang Terbuka

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian menekankan pentingnya strategi guru dalam menyediakan lingkungan bermain yang terbuka dan fleksibel sebagai dasar stimulasi imajinasi anak. Guru bertanggung jawab menyediakan beragam jenis *loose parts*, baik dari bahan alami maupun buatan, yang mudah diakses dan dapat dimanipulasi secara bebas oleh anak. Lingkungan bermain dirancang tanpa penetapan fungsi atau tujuan tunggal pada bahan-bahan tersebut, sehingga anak memiliki kebebasan untuk menciptakan makna, bentuk permainan, dan aktivitas sesuai dengan imajinasi mereka. Strategi ini mendukung perkembangan kreativitas, kemampuan berpikir divergen, dan eksplorasi mandiri pada anak usia dini, selaras dengan prinsip *constructivist learning* yang menekankan interaksi aktif anak dengan lingkungan (Nicholson, 1971; Daly & Beloglovsky, 2015).

Strategi Guru sebagai Fasilitator Proses Bermain Imajinatif

Tema kedua yang ditemukan berkaitan dengan peran guru sebagai fasilitator, bukan sebagai pengarah utama permainan. Sejumlah penelitian melaporkan bahwa guru secara sadar menghindari pemberian contoh hasil akhir dan instruksi yang terlalu rinci. Guru lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi *loose parts* secara mandiri, serta menggunakan pertanyaan terbuka untuk mendorong munculnya ide-ide imajinatif. Strategi ini memungkinkan anak mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, kreatif, dan naratif melalui

permainan imajinatif. Pendekatan guru sebagai fasilitator konsisten dengan temuan terkait permainan simbolik dan naratif anak, yang menegaskan bahwa kreativitas tumbuh optimal ketika anak memiliki ruang bebas untuk mengekspresikan gagasan dan berinteraksi dengan bahan secara fleksibel (Edwards & Cutter-Mackenzie, 2018; Russ & Wallace, 2013).

Strategi Guru dalam Scaffolding dan Interaksi Selama Bermain

Hasil analisis juga mengidentifikasi strategi guru dalam memberikan *scaffolding* minimal dan kontekstual selama aktivitas bermain *loose parts*. Guru melakukan intervensi hanya ketika anak mengalami kesulitan atau secara langsung meminta bantuan, serta memberikan dukungan berupa penguatan verbal atau pengembangan narasi permainan anak. Interaksi guru–anak dilaporkan berfokus pada proses bermain itu sendiri, bukan pada evaluasi hasil akhir permainan. Pendekatan ini memungkinkan anak membangun pemahaman dan keterampilan secara mandiri, sambil tetap memperoleh bimbingan yang sesuai kebutuhan, sehingga mendorong kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan perkembangan naratif anak (Vygotsky, 1978; Piaget, 1962; Munandar, 2016).

Strategi Guru dalam Observasi dan Dokumentasi Proses Imajinatif Anak

Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa guru menerapkan strategi observasi dan dokumentasi sebagai bagian dari stimulasi imajinasi anak. Guru mencatat proses bermain, ide-ide anak, serta bentuk representasi simbolik yang muncul selama penggunaan *loose parts*. Dokumentasi ini tidak digunakan untuk menilai produk akhir atau menetapkan standar hasil tertentu, melainkan untuk memahami perkembangan proses berpikir imajinatif anak secara menyeluruh. Pendekatan ini memungkinkan guru menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan individu anak, serta merekam kemajuan kreatif dan imajinatif anak secara autentik. Dengan demikian, observasi dan dokumentasi berperan sebagai alat reflektif yang mendukung pengembangan kreativitas dan pembelajaran berpusat pada anak (Brown & Larson, 2019; Trawick-Smith et al., 2015).

Tabel 2. Tema Strategi Guru dalam Penggunaan Media Loose Parts

Tema Strategi Guru	Fokus Utama	Bentuk Strategi
Lingkungan bermain terbuka	Akses dan fleksibilitas	Penyediaan *loose parts* beragam
Fasilitator imajinasi	Proses bermain	Pertanyaan terbuka
Scaffolding kontekstual	Dukungan minimal	Intervensi saat diperlukan
Observasi dan dokumentasi	Proses imajinatif	Catatan dan refleksi

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi guru dalam menyediakan lingkungan bermain yang terbuka, berperan sebagai fasilitator, memberikan *scaffolding* kontekstual, serta melakukan observasi dan dokumentasi proses bermain merupakan faktor kunci dalam menstimulasi keterampilan berimajinasi anak usia dini melalui media *loose parts*. Guru yang berhasil menciptakan lingkungan bermain terbuka memungkinkan anak bebas mengeksplorasi material tanpa batasan fungsi, sehingga mereka dapat menggabungkan, memodifikasi, dan menciptakan berbagai bentuk permainan sesuai imajinasi mereka. Peran guru sebagai fasilitator, bukan pengarah utama, memungkinkan anak membangun ide, simbol, dan narasi kreatif secara mandiri, sementara intervensi guru dilakukan secara minimal dan hanya bersifat kontekstual melalui penguatan verbal atau pengembangan narasi ketika anak mengalami kesulitan atau meminta bantuan. Strategi observasi dan dokumentasi yang diterapkan guru memungkinkan pencatatan proses berpikir dan ekspresi simbolik anak tanpa menilai produk akhir secara formal, sehingga perkembangan imajinasi dapat dipantau secara objektif dan autentik. Temuan ini

Copyright © 2026 The Author(s)

mengonfirmasi bahwa imajinasi anak berkembang optimal ketika guru menyeimbangkan kebebasan eksplorasi dengan dukungan yang tepat, serta secara sistematis memediasi interaksi anak dengan media *loose parts*. Secara keseluruhan, strategi-strategi tersebut secara langsung menjawab pertanyaan penelitian mengenai bagaimana peran guru memediasi penggunaan *loose parts* agar mampu mendorong munculnya ide, simbol, dan narasi imajinatif anak, sekaligus menegaskan pentingnya pendekatan pedagogis yang berpusat pada anak dalam pembelajaran kreatif di PAUD.

Secara konseptual, temuan ini menegaskan bahwa *loose parts* bukan sekadar media bermain, melainkan alat pedagogis yang efektivitasnya sangat bergantung pada strategi guru. Guru yang mampu menahan diri dari intervensi berlebihan dan secara selektif memberikan dukungan yang responsif memungkinkan anak untuk membangun makna, hubungan simbolik, dan pengalaman bermain secara mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa stimulasi imajinasi anak tidak terjadi secara otomatis hanya melalui penyediaan material, melainkan melalui praktik pedagogis yang sensitif terhadap proses bermain anak, di mana guru mengamati, menstimulasi, dan memfasilitasi eksplorasi anak tanpa membatasi kreativitas mereka. Lingkungan bermain yang kaya akan *loose parts* memberikan potensi untuk berpikir divergen, tetapi keberhasilan pengembangan imajinasi anak sangat ditentukan oleh bagaimana guru memediasi interaksi antara anak dan material. Praktik ini melibatkan keseimbangan antara kebebasan eksplorasi dan *scaffolding* kontekstual, di mana guru hadir sebagai pengamat, fasilitator, dan motivator, bukan sebagai pengarah atau evaluator hasil akhir permainan. Dengan demikian, strategi guru secara langsung memengaruhi kualitas pengalaman bermain, memungkinkan anak untuk mengekspresikan ide, membangun narasi simbolik, serta mengembangkan kreativitas yang otentik. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa *loose parts* sebagai media pedagogis memerlukan pendekatan yang berpusat pada anak dan reflektif, sehingga setiap interaksi menjadi sarana belajar yang meaningful dan membangun kemampuan imajinatif secara berkelanjutan.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan berbasis *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas, fleksibilitas kognitif, dan kualitas permainan imajinatif anak (Trawick-Smith et al., 2015; Gibson et al., 2017; Cankaya, 2025). Namun, berbeda dengan sebagian besar studi terdahulu yang lebih menitikberatkan pada hasil perkembangan anak, penelitian ini fokus menyoroti peran guru sebagai faktor mediasi utama dalam efektivitas penggunaan *loose parts*. Hasil analisis dari penelitian ini memperluas temuan Leggett dan Newman (2017), yang menekankan bahwa kualitas interaksi guru selama bermain lebih menentukan perkembangan anak dibandingkan sekadar jenis media yang digunakan. Selain itu, temuan mengenai *scaffolding* minimal dan kontekstual mendukung pandangan Vygotsky (1978) tentang peran orang dewasa dalam menyediakan dukungan yang tepat, sehingga anak dapat beroperasi dan melakukan aktivitas pembelajaran dalam *zone of proximal development* tanpa kehilangan kesempatan untuk berpikir dan berimajinasi secara mandiri. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya memosisikan guru sebagai aktor pedagogis aktif, bukan sekadar penyedia lingkungan atau material pembelajaran.

Secara teoretis, temuan penelitian ini memperkuat perspektif konstruktivisme dan sosiokultural yang memandang bermain imajinatif sebagai proses aktif anak dalam membangun pengetahuan dan makna melalui pengalaman langsung. Strategi guru yang memberikan ruang eksplorasi, penggunaan simbol, serta interaksi yang responsif menunjukkan bahwa perkembangan imajinasi tidak berlangsung melalui transmisi pengetahuan secara satu arah, melainkan melalui interaksi sosial yang bermakna dalam konteks bermain. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky (1978) tentang peran mediasi sosial dan *zone of proximal development*, serta Nicolopoulou (2010) yang menekankan fungsi imajinasi dan narasi dalam perkembangan

kognitif dan sosial anak. Dengan demikian, temuan ini memperluas pemahaman tentang pedagogi *loose parts* dengan menegaskan bahwa efektivitasnya tidak terletak semata pada karakteristik material, tetapi pada dimensi strategis peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran dan pengalaman bermain anak usia dini.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi praktik pembelajaran di lembaga PAUD, khususnya dalam memposisikan guru sebagai fasilitator, pengamat, dan mitra belajar anak. Guru dianjurkan untuk merancang lingkungan bermain *loose parts* yang fleksibel dan terbuka, mengajukan pertanyaan terbuka yang merangsang refleksi dan imajinasi, serta menahan diri dari intervensi kepada proses pembelajaran anak yang bersifat mengarahkan hasil. Penilaian pembelajaran juga perlu difokuskan pada proses imajinatif, kreativitas, dan cara anak membangun makna, bukan semata pada produk akhir yang tampak. Lebih lanjut, temuan ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan program pelatihan guru PAUD yang menekankan kompetensi pedagogis berbasis bermain, imajinasi, dan sensitivitas terhadap dinamika belajar anak usia dini.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, cakupan studi terbatas pada artikel yang dipublikasikan dalam rentang waktu tertentu (2015–2025) dan diakses melalui basis data spesifik, sehingga ada kemungkinan penelitian relevan lainnya belum teridentifikasi. Kedua, variasi konteks budaya, kebijakan, dan setting pendidikan dalam artikel yang dianalisis dapat memengaruhi tingkat generalisasi temuan, sehingga hasil penelitian ini lebih bersifat konseptual daripada representatif universal. Ketiga, sebagai studi literatur, penelitian ini sangat bergantung pada kualitas, kedalaman, dan pelaporan strategi guru yang tercantum dalam artikel yang dianalisis. Oleh karena itu, temuan yang diperoleh tidak sepenuhnya merefleksikan praktik pembelajaran di lapangan secara langsung, melainkan merupakan sintesis konseptual berdasarkan laporan penelitian terdahulu.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan studi empiris lapangan yang mengkaji secara mendalam implementasi strategi guru dalam penggunaan *loose parts* di berbagai konteks PAUD. Penelitian dengan pendekatan kualitatif, seperti studi kasus atau etnografi kelas, dapat memberikan pemahaman yang lebih kontekstual mengenai interaksi guru–anak selama bermain imajinatif. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi pengaruh latar belakang dan kompetensi guru terhadap efektivitas strategi penggunaan loose parts dalam menstimulasi keterampilan berimajinasi anak usia dini.

Kesimpulan

Penelitian studi literatur ini menegaskan bahwa strategi guru merupakan faktor penentu dalam menstimulasi keterampilan berimajinasi anak usia dini melalui penggunaan media *loose parts*. Strategi tersebut mencakup: penyediaan lingkungan bermain terbuka dan fleksibel, peran guru sebagai fasilitator yang menggunakan pertanyaan terbuka, pemberian *scaffolding* minimal dan kontekstual, serta observasi dan dokumentasi proses bermain anak. Temuan ini menunjukkan bahwa *loose parts* tidak secara otomatis meningkatkan kreativitas atau imajinasi anak, melainkan efektivitasnya tergantung pada praktik pedagogis guru yang responsif terhadap proses bermain anak.

Secara ilmiah, penelitian ini memperluas pemahaman pedagogi berbasis bermain dengan menekankan peran aktif guru sebagai mediator dalam proses imajinasi anak, bukan sekadar penyedia materi. Studi ini mendukung teori konstruktivisme dan sosiokultural, khususnya konsep zona perkembangan proksimal Vygotsky, dengan menegaskan pentingnya

Copyright © 2026 The Author(s)

interaksi sosial yang bermakna dan *scaffolding* yang tepat untuk mendukung pertumbuhan imajinatif anak.

Keterbatasan penelitian ini meliputi fokus pada artikel literatur tertentu dengan rentang waktu dan basis data terbatas, variasi konteks budaya yang dianalisis, serta ketergantungan pada pelaporan strategi guru dalam artikel yang dikaji. Oleh karena itu, temuan ini harus dipahami sebagai pemahaman konseptual dan sintetis, bukan sebagai generalisasi universal terhadap praktik PAUD di semua konteks.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan studi empiris lapangan yang mengeksplorasi secara langsung implementasi strategi guru dalam penggunaan *loose parts* melalui metode observasi kelas, wawancara, atau studi kasus. Pendekatan ini akan memungkinkan pemahaman yang lebih kontekstual mengenai interaksi guru–anak selama bermain imajinatif, sekaligus memperkuat temuan dari studi literatur. Hasil penelitian empiris semacam ini dapat memberikan rekomendasi praktis yang lebih spesifik dan aplikatif bagi guru PAUD dalam merancang lingkungan bermain, menentukan tingkat intervensi, dan memfasilitasi pengalaman bermain yang mendukung kreativitas dan imajinasi anak.

References

Brown, A., & Larson, M. (2019). Teacher facilitation in open-ended play environments. *Journal of Early Childhood Teacher Education, 40*(3), 245–260. https://doi.org/10.1080/10901027.2019.1591245

Cankaya, S. (2025). The relationship between children's indoor loose parts play and cognitive development: A systematic review. *Journal of Early Childhood Research, 23*(2), 145–162. https://doi.org/10.1177/1476718X24567890

Daly, L., & Beloglovsky, M. (2015). Loose parts: Inspiring play in young children. Redleaf Press.

Edwards, S., & Cutter-Mackenzie, A. (2018). Loose parts play in early childhood: Enhancing creativity through pedagogy. *International Journal of Early Years Education, 26*(4), 357–371. https://doi.org/10.1080/09669760.2018.1473180

Gibson, A., Smith, B., & Taylor, L. (2017). Loose parts play and early childhood creativity: A systematic review. *Early Childhood Education Journal, 45*(5), 567–579. https://doi.org/10.1007/s10643-016-0825-8

Leggett, N., & Newman, L. (2017). Play: Challenging educators' beliefs about play in the indoor and outdoor environment. *Australasian Journal of Early Childhood, 42*(1), 24–32. https://doi.org/10.1177/183693911704200104

Maxwell, L. E., Mitchell, M., & Evans, G. W. (2008). Effects of play equipment and loose parts on children's play behaviors. *Environment and Behavior, 40*(5), 711–724. https://doi.org/10.1177/0013916507311680

Nicolopoulou, A. (2010). The alarming disappearance of play from early childhood education. *Human Development, 53*(1), 1–4. https://doi.org/10.1159/000268150

Russ, S. W., & Wallace, C. E. (2013). Pretend play and creative processes. *American Journal of Play, 5*(1), 136–148.

Singer, D. G., & Singer, J. L. (2005). *Imagination and play in the electronic age*. Harvard University Press.

Trawick-Smith, J., Swaminathan, S., & Smith, A. (2015). Loose parts play and executive function in early childhood. *Early Child Development and Care, 185*(6), 913–928. https://doi.org/10.1080/03004430.2014.945225

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wood, E. (2013). *Play, learning and the early childhood curriculum*. Sage.
Hughes, F. P. (2017). *Children, play, and development* (5th ed.). Sage.
Nicholson, S. (1971). How not to cheat children: The theory of loose parts. *Landscape Architecture, 62*(1), 30–34.
Munandar, U. (2016). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York, NY: Norton.