



Penerapan Merdeka Belajar dengan Media Berbahan *Loose Part* pada Anak Usia Dini

Bhertia Annisa Rahma^{1✉}, Kustiono², Deni Setiawan³

Pendidikan Anak Usia Dini Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia^(1,2,3)

DOI: [10.31004/obsesi.v7i4.4926](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4926)

Abstrak

Proses pembelajaran pada anak harus menyenangkan, tidak membosankan dan anak bebas berekspresi untuk meningkatkan kreativitas serta kemampuan dalam penyelesaian masalah. Adapun tujuan penelitian ini untuk menganalisis penerapan merdeka belajar, pemanfaatan media *loose part* pada anak usia dini. Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian dilakukan dengan observasi langsung pada anak dan guru, kemudian melakukan wawancara secara terstruktur kepada guru pengajar. Hasil penelitian ini, masing-masing anak didik mampu berkreasi dan menghasilkan karya yang beragam dari bahan-bahan yang telah tersedia di lingkungan mereka, dengan pendampingan dari guru pengajar. selama observasi, anak terlihat bahagia serta aktif bergerak dan bertanya selama pembelajaran berlangsung. Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa penerapan merdeka belajar dengan media pembelajaran berbahan *loose part* dapat membuat anak merasa senang dan tidak bosan, sehingga meningkatkan kreativitas dan membuat anak bebas berekspresi serta dapat memicu untuk menyelesaikan permasalahan. Saran dari peneliti untuk mengoptimalkan kemerdekaan belajar pada anak usia dini yaitu penggunaan bahan-bahan *loose part* yang bervariasi, partisipasi guru dalam membangun komunikasi, kebebasan anak dalam memilih bahan serta penataan lingkungan pembelajaran.

Kata Kunci: *anak usia dini; media loose part; merdeka belajar;*

Abstract

Learning process for children must be fun, not boring and children are free to express themselves to increase creativity and ability to solve problems. The purpose of this study is to analyze the application of independent learning, the use of loose part media to early childhood students. This research is qualitative descriptive with a case study approach. This research use direct observations, then doing structured interviews with the teachers. The results, student is able to be creative and produce a various things from materials that are available. During the observation, the children looked happy and actively moved and asked questions during the learning process. The conclusion of the study states that the application of independent learning with loose parts media can make children feel happy and not bored, thus increasing creativity and making children free to express themselves and can trigger them to solve problems. Suggestions from researcher to optimize learning independence in early childhood are the use of various loose part materials, teacher participation in building communication, children's freedom in choosing materials and structuring the learning environment.

Keywords: *Independent Learning, Loose Part Media, Early Childhood.*

Copyright (c) 2023 Bhertia Annisa Rahma, et al.

✉ Corresponding author : Bhertia Annisa Rahma

Email Address : bhertia2112@students.unnes.ac.id (Pemalang, Jawa Tengah, Indonesia)

Received 28 May 2023, Accepted 5 August 2023, Published 5 August 2023

Pendahuluan

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini merupakan masa kritis yang harus dicapai secara optimal untuk membentuk kemampuan anak dalam menghadapi segala permasalahan di lingkungannya (Hägglund & Samuelsson, 2009). Memperkenalkan anak dengan kondisi lingkungannya dapat memperkaya pengalaman anak (Adiarti, 2009). Keterampilan anak harus seimbang antara motorik halus dan motorik kasar mereka. Sehingga proses pendidikan pada anak usia dini sangat penting untuk diperhatikan. Salah satu hal dalam proses pendidikan yang disampaikan, media pembelajaran juga mempengaruhi hasil penerimaan pada anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan dasar kompetensi pada anak yang sangat penting untuk diperhatikan. Pada perkembangannya, terdapat permasalahan yang perlu dievaluasi, salah satunya adalah orientasi pembelajaran yang belum mengacu pada kemerdekaan belajar anak didik (Musfiroh, 2007). Orientasi pembelajaran masih mengacu secara akademik, bukan pada pengembangan kemampuan anak (*soft & hard skill*). Anak usia dini memerlukan pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berkembang mereka.

Media pembelajaran merupakan suatu alat/ bahan atau keadaan yang digunakan sebagai perantara sebuah komunikasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang optimal pada anak usia dini. Media belajar harus dirancang semaksimal mungkin agar anak mampu menangkap dan memahami isi yang disampaikan, maka dari itu media yang dipilih harus membuat anak nyaman, senang dan tidak merasa bosan dalam menjalani proses belajar tersebut. Dengan kata lain, anak harus merasa merdeka dalam belajar. Hakikat merdeka belajar pada anak ialah suatu kemerdekaan yang didapatkan selama proses pembelajaran, di mana anak dapat secara ekspresif mengeksplor ide serta imajinasinya (Munawar, 2022).

Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat diterapkan, salah satunya adalah pembelajaran menggunakan media berbahan *loose part*. Media *loose part* adalah benda lepasan yang dapat digunakan anak untuk bermain dan benda ini dapat berasal dari alam maupun benda daur ulang yang tersedia di lingkungan anak tersebut (Prameswari, 2020), namun bukan spesifik mainan tradisional (Davis, 2017). Menurut (Siantajani, 2021), beberapa contoh benda-benda lepasan di sekitar anak yaitu: Bahan alam (batu, kerikil, tanah, pasir, kerang, ranting daun), Plastik (sedotan, botol, keranjang, pipa), Logam (kaleng, koin, sendok), Kayu dan Bambu (potongan kayu, tongkat, balok), Benang dan Kain (pita, benang, kain perca, kapas), Kaca dan Keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng), Bekas Kemasan (kardus, gulungan tisu, karton telur) dan lain sebagainya.

Media *loose part* mendorong pembelajaran secara terbuka (Rahardjo & Maryati, 2021), di mana aktivitas yang dilakukan anak lebih fleksibel dan tidak kaku sehingga akan memicu terjalannya komunikasi antar anak dan guru. Anak-anak tidak dibatasi pada hal tertentu sehingga anak akan menanyakan apa saja yang ada di pemikirannya terkait hal-hal yang dihadapinya. Sehingga hal ini membuat anak lebih berani untuk mengutarakan pendapatnya pada guru, ataupun pada teman lainnya. Selain itu, anak akan mengoptimalkan panca indera dan sensorinya untuk mengenal setiap benda, sehingga perkembangan masing-masing anak memiliki pencapaian yang berbeda pada fase eksplorasinya (Siantajani, 2021).

Media *loose part* mendorong aspek kreativitas dan imajinasi anak (Andartiani et al., 2022). Keberadaan benda-benda lepasan tersebut memicu timbulnya ide dari anak untuk membuat sesuatu karya yang berbeda. Dalam kegiatan ini, imajinasi anak berkembang cepat dan spontan dalam penggunaan media tersebut. Menurut Nipriansyah et al (2021), terjadi peningkatan persentase pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media *loose part*, hal ini menandakan bahwa anak mengalami kenaikan kreativitas dan imajinasi. Selain kreativitas dan imajinasi, menurut Prameswari & Lestaringrum (2020), anak juga mengalami peningkatan komunikasi, kolaborasi dan berpikir kritis setelah pembelajaran dengan media *loose part*.

Secara fisik, anak akan terus bergerak untuk berpindah mencari benda-benda di sekitar yang sesuai dengan kreativitas mereka. Hal ini membuat anak lebih aktif secara fisik (Houser et al., 2016), yang bergantung dengan perbedaan situasi dan lingkungan anak saat memperoleh pembelajaran. Keaktifan anak membuat anak tidak mudah bosan untuk diam pada satu titik tertentu dalam mendengarkan sesuatu.

Berdasarkan penjabaran tersebut bahwa terdapat banyak manfaat yang dihasilkan dari pembelajaran dengan media *loose part*, yaitu terjadi peningkatan kreativitas, imajinasi, kemampuan komunikasi, kolaborasi dan mampu berpikir kritis (Gandi et al., 2021; Wijayanti & Latiana, 2021). Anak juga merasa senang, nyaman dan tidak bosan selama pembelajaran berlangsung. Sehingga anak memiliki kemerdekaan dalam belajar.

Beberapa rujukan penelitian sebelumnya yang relevan dengan penulisan artikel ilmiah ini berguna sebagai bahan perbandingan dan evaluasi terkait metode yang sudah ada. Berikut penelitian-penelitian terdahulu yang menjadi acuan penulis, yaitu: (1) Penelitian Sumarseh dan Eliza tahun 2022 dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Berbahan *Loose Part In Door* untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini" (Sumarseh & Eliza, 2022). Penelitian ini mengemukakan bahwa penerapan media pembelajaran berbahan *loose part* dapat membangun merdeka belajar anak usia dini dengan kebebasan bermain dan bebas memilih bahan yang digunakan dengan bahan *loose part*. Hasil riset tersebut melaporkan bahwa anak dapat mengeksplor imajinasinya yang dapat menimbulkan ide kreatif, dapat memecahkan masalah, menemukan hal baru selama pembelajaran; (2) Penelitian Prameswari dan Lestarinigrum tahun 2020 dengan judul artikel publikasinya yaitu "*STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*" (Prameswari & Lestarinigrum, 2020). Hasil penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematic*) dengan media *loose parts* sangat efektif meningkatkan kemampuan 4C (*Creativity, Communication, Collaboration, Critical Thinking*) pada anak usia 4-5 tahun. Sehingga metode ini direkomendasikan sebagai media pembelajaran untuk melihat capaian kemampuan anak; (3) Penelitian Hapidin et al tahun 2020 menjabarkan dalam jurnal publikasinya dengan judul "*STEAM to R-SLAMET Modification: an Integrative Thematic Play Based Learning with R-SLAMETS Content in Early Childhood Education*" (Hapidin et al., 2020), bahwa pembelajaran berbasis STEAM yang dikemas dalam sebuah permainan dan menggunakan bahan *loose part* menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan memiliki arti yang lebih pada anak didik; (4) Penelitian Muntomimah dan Wijayanti tahun 2021 dengan judul "*The Impotence of STEAM Loose Part Learning Effectiveness in Early Childhood Cognitive Learning*" (Muntomimah & Wijayanti, 2021), menjelaskan bahwa pembelajaran dengan *loose part* sangat efektif dalam meningkatkan kognitif anak usia dini, seperti berpikir kritis, kreatif, *problem solving*, belajar berhitung dari lingkungan dan banyak lagi. Penggunaan *loose part* yang beragam membuat anak dapat mengecek sifat-sifat bahan secara teliti, di mana hal ini memicu ketrampilan observasi mereka. Selain itu, anak akan terdorong untuk mengamati, mencoba dan menentukan bahan mana yang dapat menyelesaikan permasalahan yang ada; (5) Penelitian Ann Spilker, menjabarkan kesimpulannya dalam penelitian yang berjudul "*Outdoor Play in Preschool Children: Parent Attitudes and Loose Part Play in Urban Settings*" (Spilker, 2022) bahwa anak yang mendapatkan pembelajaran menggunakan bahan *loose part* natural atau yang ada di sekelilingnya memberikan beragam perilaku kognitif anak. Menurutnya, akan lebih efektif lagi dilakukan di luar kelas atau ruangan, sehingga anak lebih merasa seperti bermain.

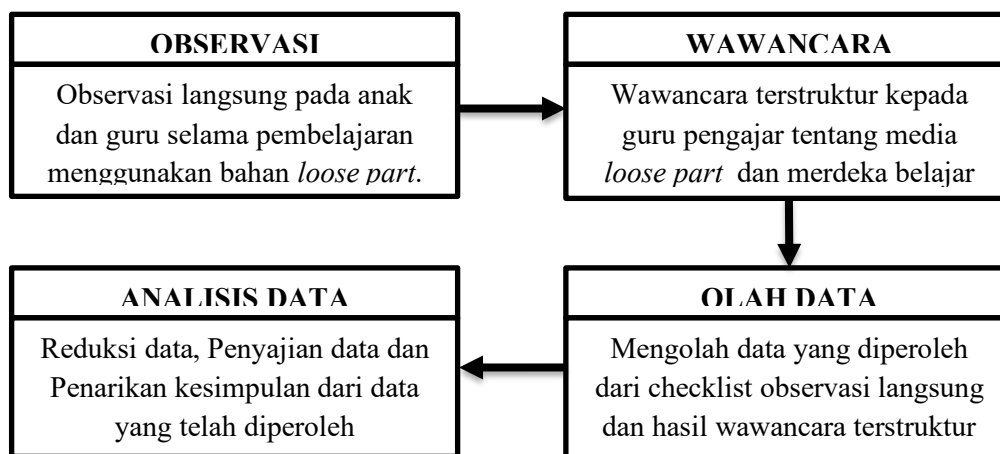
Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melakukan penelitian ini untuk membantu memberikan cara yang optimal kepada guru untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dengan melakukan pengembangan pada media belajar yang diberikan. Media yang bisa digunakan yakni media berbahan *loose part* yang berbasis STEAM untuk memaksimalkan kemerdekaan belajar pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan pada anak didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 03 Pematang. Dari hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan para pengajar anak usia dini untuk memperoleh kualitas pembelajaran yang optimal.

Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus yang bertujuan untuk mendapatkan data pembelajaran dan implementasi pada anak didik. Penelitian kualitatif ini untuk memahami kejadian di sekitar yang tergambar menyeluruh dan kompleks (Fadli, 2021). Menurut Sholihah (2018), penelitian kualitatif diterapkan dengan mengamati orang dalam lingkungannya, berinteraksi langsung dan berusaha memahami apa yang dilakukan. Penelitian ini menyajikan data hasil pengamatan yang dilakukan baik dari observasi, wawancara serta dokumentasi selama penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 03 Pematang. Penelitian dilakukan dalam 1 kelas pembelajaran dengan *loose part*, di mana peneliti fokus mengamati 2 guru pengajar dan 2 anak didik yang mengikuti pembelajaran tersebut. Waktu penelitian dilakukan selama 2 kali pertemuan dalam kurun waktu 1 minggu. Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi langsung menggunakan lembar observasi anak dan guru, wawancara terstruktur pada guru serta dokumentasi penelitian. Dalam teknik observasi langsung, peneliti berinteraksi tanpa perantara dengan sumber penelitian, untuk mengamati segala kondisi yang terjadi dan mampu mengarahkan pembelajaran dengan baik (Mahmud, 2011). Wawancara terstruktur digunakan untuk memudahkan pengolahan data serta mengambil kesimpulan akhir.

Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan metode, karena terdapat sumber yang berbeda yaitu anak serta guru, dan terdapat beberapa metode yang berbeda yang digunakan yakni observasi, wawancara dan dokumentasi. Menurut Mekarisce (2020), teknik triangulasi ini bisa meningkatkan kekuatan teoritis, metodologis dan interpretatif penelitian kualitatif. Analisis data dilakukan dengan 3 aktivitas yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Ketiga aktivitas tersebut menjadi gambaran keberhasilan secara berurutan sebagai rangkaian analisis yang saling berkaitan. Tahapan penelitian disajikan dengan pada pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan dalam satu kelas di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 03 Pematang yang sedang menggunakan media *loose part*. Bahan-bahan yang digunakan seperti kardus bekas, sedotan plastik, potongan kertas, manik-manik, batu-batuan, biji dan kerang. Penggunaan bahan-bahan ini karena tersedia di lingkungan belajar mereka, hal ini sesuai dengan penelitian Rahardjo & Maryati (2021) bahwa salah satu prinsip pembelajaran adalah pembelajaran yang relevan yaitu dirancang sesuai konteks dan lingkungannya sehingga lebih maksimal dalam penyampaiannya.

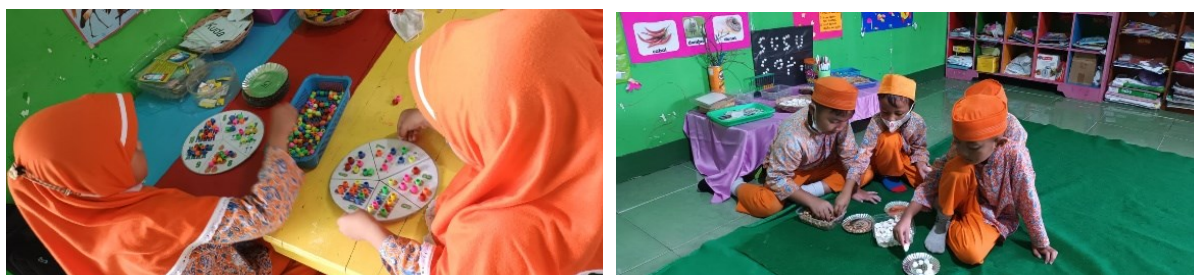
Aktivitas pembelajaran dilakukan dengan suasana gembira dan dapat mengarahkan anak untuk berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitasnya. Dengan demikian, anak tidak

merasa bosan karena aktif mencoba untuk membuat beberapa hasil karya baru, karena mereka bebas memilih bahan yang digunakan. Seperti pada kegiatan pertama (Gambar 2) yaitu membuat miniatur radio menggunakan kardus bekas, sedotan, potongan kertas warna-warni berbentuk persegi atau lingkaran, serta krayon dan pensil warna.



Gambar 2. Kegiatan Pertama, Membuat Miniatur Radio

Kegiatan kedua, anak menghitung (Gambar 3) menggunakan manik-manik berbagai bentuk dan warna. Anak-anak mengumpulkan manik-manik tersebut kemudian mengisinya pada piring yang telah tertera angka 16-20. Kegiatan ketiga, anak menyusun tulisan "radio" (Gambar 4) dengan menggunakan bahan-bahan *loose part* seperti bebatuan, biji-bijian dan kerang. Selama ketiga kegiatan tersebut berlangsung, guru hanya mengawasi dan mendampingi anak untuk mengarahkan anak dapat berkreasi sesuai keinginan mereka. Anak-anak terlihat aktif bertanya serta bersemangat untuk mencoba dan bebas memilih bahan-bahan yang ada, sehingga kemerdekaan belajar pada anak mampu tercapai. Selain itu, hasil karya masing-masing anak berbeda satu dengan lainnya yang menunjukkan bahwa mereka berkreasi sesuai dengan imajinasinya.



Gambar 3. Kegiatan Kedua, Berhitung



Gambar 4. Kegiatan Ketiga, Menulis Kata "Radio"

Selama pembelajaran tersebut, anak-anak aktif memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka kepada guru, di sinilah peran guru dalam pendampingan. Guru menjawab dengan kalimat-kalimat yang merangsang imajinasi anak, sehingga anak akan mengetahui apa yang ia inginkan bukan tergantung keinginan orang lain. Selain pada guru, anak-anak juga terlihat berkomunikasi dua arah kepada anak didik lainnya, sehingga aspek kolaborasi anak terasah. Pada akhir proses saat guru meminta anak untuk menjelaskan hasil karyanya, anak-anak

mampu menjelaskannya dengan baik. Sehingga terlihat bahwa anak-anak tersebut tahu apa yang mereka buat dan kreasikan.

Selain mengamati anak didik, peneliti juga melakukan observasi pada guru pengajar. Sebagai pendamping dalam proses pembelajaran, guru tersebut sudah memahami tujuan belajar yang dilakukan, sehingga guru mampu memberikan kemerdekaan belajar pada anak didiknya. Guru sudah memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik untuk memancing kreativitas anak, sehingga anak merespon dengan ucapan atau tindakan sesuai kreasi anak. Guru tidak mengarahkan anak hanya pada satu jawaban saja, sehingga terhindar dari keseragaman hasil karya atau hasil kreasi.

Dari hasil wawancara pada guru secara terstruktur dengan beberapa pertanyaan, guru sudah memahami konsep merdeka belajar dan penggunaan media berbahan *loose part*, karena hal ini sudah masuk dalam rencana pembelajaran sekolah. Kesiapan guru pengajar untuk memberikan pembelajaran menggunakan media *loose part* tersebut sangat berpengaruh terhadap penerimaan anak didik, karena guru yang siap membuat anak merasa antusias dan cepat beradaptasi. Dan terlihat dari proses yang terjadi, anak-anak sangat aktif dan mampu berimajinasi sesuai idenya, sehingga tujuan pembelajaran tercapai atau permasalahan dapat teratasi (aspek *problem solving*) dengan baik selama pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitan yang telah dijabarkan dan dibahas di atas, bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah memenuhi esensi kemerdekaan belajar pada anak. Sesuai yang dijabarkan oleh Munawar (2022), bahwa dalam pembelajaran yang merdeka anak leluasa mengekspresikan serta mengeksplor ide dan imajinasinya. Hal ini terjadi pada objek penelitian kali ini, para anak didik diberikan kebebasan untuk memilih menggunakan bahan apa saja untuk menunjang mereka memahami suatu pembelajaran yang diarahkan Guru (Rahardjo, 2019). Anak memilih bahan sesuai dengan keinginannya atau kesukaan mereka (Sumarseh & Eliza, 2022). Hal ini membuat anak merasa senang atau tidak terbebani untuk belajar dengan satu media atau bahan saja.

Selain itu, anak diarahkan untuk bisa berkomunikasi kepada guru ataupun temannya. Anak menanyakan hal-hal yang ingin ia ketahui kepada gurunya dalam perjalanan membuat sesuatu. Sesuai dengan penelitian Prameswari (2020), di mana beliau menyatakan bahwa aspek komunikasi anak akan terlatih dengan mempertanyakan tentang hal-hal yang ada di sekitarnya. Selama proses pembelajaran berlangsung, anak terlihat sangat menikmati proses belajar tersebut. Anak merasa bahagia karena bisa lebih mengekspresikan apa yang ada di pikirannya untuk ia wujudkan dalam proses pembelajaran (Al-Rahmi et al., 2016). Hal ini membuat anak lebih kreatif dan ekspresif serta imajinasinya meningkat (Amalia et al., 2021), karena bisa berinovasi sembari mereka bermain yang dapat membangun karakter anak (Marlina et al., 2020)(Simoncini & Lasen, 2021).

Penggunaan media pembelajaran berbahan *loose part* sangat efektif untuk proses pengembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Terkait dengan sifat *loose part* yang terbuka (Rahardjo & Maryati, 2021; Siantajani, 2021), membuat anak dapat mengkreasi apapun yang tersedia di lingkungan mereka. Bahan lepasan ini dapat dipindahkan, dibuat ulang atau dibongkar dan dipasang kembali serta dapat dimainkan dengan kreativitas yang tak terbatas dari masing-masing individu (Gorrie, 2021; Gull et al., 2019; Houser et al., 2016; Rotas, 2019), sehingga anak berkreasi sesuai keinginannya (Muzayyanah et al., 2022).

Hal ini membuat anak tidak mudah bosan selama proses belajar berlangsung (Bhakti et al., 2019; Cronqvist, 2021; Sumarseh & Eliza, 2022; Widyawulandari et al., 2019). Pembelajaran dengan media *loose part* ini dapat memicu anak lebih mengeksplorasi imajinasinya untuk mengolah benda-benda yang tersedia di lingkungannya (Muarofakh et al., 2022), sehingga membuat anak tidak terbebani dalam belajar dan merasa senang layaknya mereka bermain (Rahma et al., 2023). Sesuai dengan penjelasan Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan (2020b), salah satu hal yang mendorong pembelajaran dengan berbahan *loose part* adalah hal ini dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak. Ide anak akan muncul saat diberikan arahan dan melihat bahan-bahan *loose part* yang tersedia di lingkungannya, sehingga akan meningkatkan imajinasi anak dengan cepat untuk membuat sebuah karya yang berbeda. Hal ini menimbulkan peningkatan motorik halus anak secara optimal (Ifrochah & Mustadji, 2021; Dewi et al., 2022) dan peningkatan yang signifikan potensi kecerdasan natural pada anak (Priyanti & Jhoni Warmansyah, 2021). Dari penelitian yang dilakukan, bahan *loose part* yang lebih bervariasi membantu anak lebih bisa mengekspresikan sesuai imajinasinya, selain itu anak lebih aktif secara fisik (Bundy et al., 2009; Carr & Luken, 2014; Wahyuningsih, Nurjanah, et al., 2020; Wahyuningsih, Pudaningtyas, et al., 2020), karena tidak hanya diam di satu tempat dengan satu bahan di depannya, ia bisa berjalan atau bergerak ke arah lain untuk mengambil bahan lainnya yang ia butuhkan.

Pemanfaatan pembelajaran dengan media berbahan *loose part* ini menunjang metode pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*). Metode STEAM ini digunakan untuk menunjang perkembangan *soft skills* pada anak didik dalam cakupan Sains, Teknologi, Mekanik, Seni dan Matematika (Andartiani et al., 2022), serta berguna dalam membantu anak memahami bagaimana duni bekerja, khususnya di lingkungan sekitarnya (Suryawati & Akkas, 2021). Metode ini memperkaya pengalaman anak dalam menyelesaikan sebuah permasalahan (*problem solving*) (Masruroh et al., 2022). Anak dapat melakukan eksperimen atau pengamatan (*Science*) di sekitarnya, bahan apa saja yang dapat ia manfaatkan untuk menghasilkan sebuah karya. Kemudian anak mampu mengembangkan karya baru dari hasil pengamatannya (*Technology*). Setelah itu merealisasikannya dengan cara mereka sendiri untuk menghasilkan sebuah karya (*Engineering*). Selama pembuatan dan perencanaan pengembangan karya dari lingkungan tersebut, anak akan mengeluarkan ide-ide dari imajinasinya ke dalam sebuah karya baru (*Art*). Dan pada akhirnya, anak mampu mengoperasikan karya yang ia buat, baik yang hanya berbentuk mainan saja bahkan untuk membantu menghitung serta membantu mengukur sesuatu. Pembelajaran STEAM dengan media *loose part* sangat membantu anak meningkatkan kreativitasnya, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi atau berdiskusi, serta kemampuan anak dalam bekerjasama dengan teman dan lingkungan sekitarnya (Belbase et al., 2022; Dejonckheere et al., 2016; Gandi et al., 2021; Muhammad et al., 2021; Prameswari & Lestaringrum, 2020; Rahayu et al., 2022; Rahma et al., 2023).

Dari hasil penelitian juga didapatkan beberapa kekurangan atau kendala, seperti jenis atau ragam *loose part* yang tersedia masih kurang bervariasi lagi, untuk memaksimalkan kreativitas anak dan aspek eksplorasinya. Sehingga saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah menambahkan ragam bahan yang disediakan. Karena keragaman bahan akan memicu kemampuan anak untuk lebih berekspresi dan menuangkan imajinasinya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020a). Bahan-bahan tidak perlu mahal, karena konsep *loose part* lebih mengarah kepada bahan-bahan yang berada di lingkungan anak saja.

Selain itu, dari segi kesiapan guru pengajar untuk memberikan pembelajaran menggunakan media *loose part* tersebut sangat berpengaruh terhadap penerimaan anak didik, karena guru yang siap akan membuat anak merasa antusias dan cepat beradaptasi (Anjarsari & Diana, 2020; Hilaire & Gallagher, 2020). Namun, terdapat sedikit kendala yang dialami oleh guru yaitu informasi yang lebih mendetail dan literatur yang menjadi acuan guru masih kurang. Sehingga guru memerlukan lebih banyak informasi dan referensi sebagai bahan untuk mengembangkan pembelajaran agar lebih bervariasi dan menarik (Jovanka et al., 2021; Kiazai et al., 2020). Konsistensi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran dengan media *loose part* ini juga harus selalu dijaga (Rahma et al., 2023), sehingga akan menjadi terbiasa dan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran.

Simpulan

Peneliti menyimpulkan bahwa penerapan merdeka belajar dapat didukung dengan pemanfaatan media *loose part*, sehingga mendorong anak bebas berekspresi. Kemerdekaan anak dalam belajar dapat terjadi secara optimal dengan perencanaan yang baik dari guru, yakni penataan lingkungan yang sesuai dengan tujuan belajar, penggunaan bahan *loose part* yang beragam jenis dan bentuknya, komunikasi dua arah yang terjadi, serta kebebasan anak dalam memilih bahan atau membuat karya tertentu sesuai keinginan. Dengan begitu, anak dapat mengeksplorasi lingkungannya, memperkaya ide, meningkatkan kreativitasnya, merangsang timbulnya rasa ingin tahu serta pemikiran untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan (*problem solving*). Sehingga diharapkan kepada guru dapat memaksimalkan implementasi strategi pembelajaran ini.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada orang tua, suami, anak dan adik-adikku yang telah memberikan dukungan materi dan motivasi serta memberikan izin penelitian kepada saya, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan optimal. Terimakasih juga kepada guru dan anak didik TK Aisyiyah Bustanul Athfal 03 Pemalang yang telah membantu penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Adiarti, W. (2009). Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah dalam Pembelajaran Sains di Taman Kanak-Kanak. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 38(1), 78–84. <https://doi.org/10.15294/lik.v38i1.499>
- Al-Rahmi, W. M., Alias, N., & Shahizan, M. (2016). Social Media Used in Higher Education: A Literature Review of Theoretical Models. *Insist (International Series on Interdisciplinary Science and Technology)*, 1(1), 38–42. <https://doi.org/10.23960/ins.v1i1.17>
- Amalia, D., Sutarto, J., & Sugiyo Pranoto, Y. K. (2021). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Bermuatan STEAM Terhadap Karakter Kreatif dan Kemandirian. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1233–1246. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1765>
- Andartiani, K., Sulistyorini, S., & Pranoto, Y. K. S. (2022). Electronic Development of Student Worksheet Dwi W, Y. R., Haryono, & Florentinus, T. S. (2018). The Evaluation of the CIPP Model in The Implementation of Character Education at Junior High School. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology. International Journal of Research and Review*, 9(1), 142–150. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20220119>
- Anjarsari, N., & Diana, D. (2020). The Teacher Readiness Towards The Application of STEM Learning. *Early Childhood Education Papers*, 9(2), 80–88. <https://doi.org/10.15294/belia.v9i2.36174>
- Belbase, S., Mainali, B. R., Kasemsukpipat, W., Tairab, H., Gochoo, M., & Jarrah, A. (2022). At the dawn of science, technology, engineering, arts, and mathematics (STEAM) education: prospects, priorities, processes, and problems. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 53(11), 2919–2955. <https://doi.org/10.1080/0020739X.2021.1922943>
- Bhakti, C. P., Ghiffari, M. A. N., & Salsabil, K. (2019). Joyful Learning: Alternative Learning Models to Improving Student's Happiness. *Jurnal VARIDIKA*, 30(2), 30–35. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i2.7572>
- Bundy, A. C., Luckett, T., Tranter, P. J., Naughton, G. A., Wyver, S. R., Ragen, J., & Spies, G. (2009). The risk is that there is 'no risk': a simple, innovative intervention to increase children's activity levels. *International Journal of Early Years Education*, 17(1), 33–45. <https://doi.org/10.1080/09669760802699878>
- Carr, V., & Luken, E. (2014). Playscapes: a pedagogical paradigm for play and learning. *International Journal of Play*, 3(1), 69–83. <https://doi.org/10.1080/21594937.2013.871965>
- Cronqvist, M. (2021). Joy in Learning: When Children Feel Good and Realize They Learn.

- Educare*, 3, 54–77. <https://doi.org/10.24834/educare.2021.3.3>
- Davis, A. (2017). *The Circle of Play: A Cross-Cultural-Study of Teachers' Views of Play Before and After Observing a Community Adventure Play Experience*. Sarah Lawrence College.
- Dejonckheere, P. J. N., De Wit, N., Van de Keere, K., & Vervaeet, S. (2016). Exploring the classroom: Teaching science in early childhood. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 8(4), 537–558. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.5.3.149>
- Dewi, E. R. V., Hibana, & Ali, M. (2022). Loose Part: Finding Innovation in Learning Early Childhood Education. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(2), 53–66. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.72-01>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Gandi, A. S. K., Haryani, S., & Setiawan, D. (2021). The Effect of Project-Based Learning Integrated STEM Toward Critical Thinking Skill. *Journal of Primary Education*, 10(1), 18–23. <https://doi.org/10.15294/jpe.v10i1.33825>
- Gorrie, A. (2021). A Curiosity About Links Between Adventure Playgrounds, Loose Parts, Playwork Approach, a State of “Flow” and Children’s Wellbeing. *International Journal of Playwork Practice*, 2(1), 0–19. <https://doi.org/10.25035/ijpp.02.01.01>
- Gull, C., Bogunovich, J., Goldstein, S. L., & Rosengarten, T. (2019). Definitions Of Loose Parts In Early Childhood Outdoor Classrooms : A scoping review. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(3), 37–52.
- Hägglund, S., & Samuelsson, I. P. (2009). Early childhood education and learning for sustainable development and citizenship. *International Journal of Early Childhood*, 41(2), 49–63. <https://doi.org/10.1007/BF03168878>
- Hapidin, Gunarti, W., Pujianti, Y., & Syarah, E. S. (2020). STEAM to R-SLAMET Modification: An Integrative Thematic Play Based Learning with R-SLAMETS Content in Early Childhood Education. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(2), 262–274. <https://doi.org/10.21009/JPUD.142.05>
- Hilaire, S. R., & Gallagher, T. L. (2020). Coaching Kindergarten Educators through Design-Based Research to Enact Technology-Enhanced Reading Instruction. *International Journal of E-Learning & Distance Education*, 35(1), 1–29.
- Houser, N. E., Roach, L., Stone, M. S., Turner, J., & Kirk, S. F. . (2016). Let the Children Play: Scoping Review on the Implementation and Use of Loose Parts for Promoting Physical Activity Participation. *AIMS Public Health*, 3(4), 781–799. <https://doi.org/10.3934/publichealth.2016.4.781>
- Ifrochah, I., & Mustadji, M. (2021). Loose Part Learning Media on Natural Materials on Children’s Cognitive Development. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 389. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38031>
- Jovanka, D. R., Sumantri, M. S., Dhieni, N., & Karnadi. (2021). Early Childhood Educators’ Attitude toward STEAM and Online Learning as 21-st Century Skills. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 10(2), 128–135. <https://doi.org/10.15294/ijeces.v10i2.47862>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020a). *Buku Saku Merdeka Belajar*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020b). *Model Pengelolaan Loosepart untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*.
- Kiazai, A. N., Siddiqua, N., & Waheed, Z. (2020). Challenges in Implementing STEM Education and Role of Teacher Education Programs in Mitigating these Challenges. *International Journal of Distance Education and E-Learning*, 5(2), 123–137. <https://doi.org/10.36261/ijdeel.v5i2.1047>
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pustaka Setia.
- Marlina, S., Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 83–90. <https://doi.org/10.33369/jip.5.2>

- Masruroh, F., Qamariyah, R., & Pangastuti, R. (2022). Think Creative with Islamic Steam PBL 131 Think Creative with Islamic STEAM Project-Based Learning. *Review of Islamic Studies*, 1(2), 131–136. <https://doi.org/10.35316/ris.v1i2.425>
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Muarofakh, Lestari, W., Nuraini, Najiha, N., & Suyadi. (2022). The Influence of Loosepart Media in Enhancing Early Childhood Creativity. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 60–71. <https://doi.org/10.14421/joyced.2022.21-06>
- Muhammad, M., Pramono, S. E., & Kustiono, K. (2021). Development of Integrative Thematic Learning Models Based on Scientific Approaches and 21st Century Learning Skills. *Educational Management*, 10(1), 119–209.
- Munawar, M. (2022). Penguatan Komite Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 65–72. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v1i1.390>
- Muntomimah, S., & Wijayanti, R. (2021). The Importance of STEAM Loose Part Learning Effectiveness in Early Childhood Cognitive Learning. *Proceedings of the 2nd Annual Conference on Social Science and Humanities (ANCOSH 2020)*, 47–52.
- Musfiroh, T. (2007). Permasalahan Membaca dan Menulis di KB dan TK. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 12(2), 106–126. <https://doi.org/10.21831/hum.v12i2.5014>
- Muzayyanah, Anam, N., & Rahman, F. (2022). Development Of Non-Uptitude Creativity In Early Childhood Through Waste, Natural And Synthetic Media (Loose Parts) In Ra Mamba'ul Hikmah Jember. *Proceedings International Conference On Humanity Education And Social*, 1(1), 35–43. <http://ejurnal.staiattaqwa.ac.id/index.php/iches22/article/view/159>
- Nipriansyah, Sasongko, R. N., Kristiawan, M., Susanto, E., & Hasanah, P. F. A. (2021). Increase Creativity And Imagination Children Through Learning Science, Technologic, Engineering, Art And Mathematic With Loose Parts Media. *Al Athfal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77–90.
- Prameswari, T. W. (2020). Merdeka Belajar : Sebuah Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini Menuju Indonesia Emas 2045. *Prosiding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara*, 1, 76–86.
- Prameswari, T. W., & Lestaringrum, A. (2020). STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years. *Efektor*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>
- Priyanti, N., & Jhoni Warmansyah. (2021). The Effect of Loose Parts Media on Early Childhood Naturalist Intelligence. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2), 239–257. <https://doi.org/10.21009/jpud.152.03>
- Rahardjo, M. M. (2019). How to use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group discussion in Indonesia. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 310–326. <https://doi.org/10.21009/JPUD.132.08>
- Rahardjo, M. M., & Maryati, S. (2021). *Buku Panduan Guru Pengembangan Pembelajaran* (P. F. Limbong (ed.); 1st ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbudristek.
- Rahayu, C., Warlizasusi, J., & Fakhrudin. (2022). Management of Early Children's Learning With Steam Loading With Loose Parts at RA Ummatan Wahidah Curup. *International Journal of Educational Review*, 4(1), 111–139. <https://doi.org/10.33369/ijer.v4i1.22117>
- Rahma, R. A., Sucipto, S., & Raharjo, K. M. (2023). Increasing the Creativity of Early Childhood Education (Paud) Educators Through Steam and Loose Part Learning Training in Malang City. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(6), 83–92. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v10i6.4845>
- Rotas, N. (2019). Outdoor Play and Learning (OPAL): Activating “Loose Parts” in Undisciplined Childhood Environments. *International Journal of Early Childhood*

- Environmental Education*, 7(1), 73. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1233621.pdf>
- Sholihah, A. M. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Video dalam Pencapaian Tujuan Instruksional Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Terpadu Madani Berau. Universitas Muhammadiyah Malang. <https://eprints.umm.ac.id/41143>
- Siantajani, Y. (2021). *Loose Parts Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD* (1st ed.). Sarang Seratus Aksara.
- Simoncini, K., & Lasen, M. (2021). Pop-up loose parts playgrounds: learning opportunities for early childhood preservice teachers. *International Journal of Play*, 10(1), 93–108. <https://doi.org/10.1080/21594937.2021.1878775>
- Spilker, A. (2022). *Outdoor Play in Preschool Children: Parent Attitudes and Loose Part Play in Urban Settings*. University of Nebraska-Lincoln.
- Sumarseh, & Eliza, D. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part In Door untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 65–75. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(1\).9229](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).9229)
- Suryawati, E. A., & Akkas, M. (2021). *Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar: Literasi & STEAM* (R. N. Pramanik (ed.); 1st ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbudristek.
- Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Rasmani, U. E. E., Hafidah, R., Pudyaningtyas, A. R., & Syamsuddin, M. M. (2020). STEAM Learning in Early Childhood Education: A Literature Review. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 4(1), 33. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v4i1.39855>
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). The Utilization of Loose Parts Media in Steam Learning for Early Childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>
- Widyawulandari, R., -, S., & Indriayu, M. (2019). Implementation of Joyful Learning Approach in Providing Learning Motivation for Elementary School Student. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 277, 54–58. <https://doi.org/10.2991/steach-18.2019.12>
- Wijayanti, A., & Latiana, L. (2021). Implementation of STEAM Approach to Develop Critical Thinking Abilities of Children Age 5-6 Years Old. *Early Childhood Education Papers*, 10(2), 90–95. <https://doi.org/10.15294/belia.v10i2.43715>