
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHAN *LOOSE PART IN DOOR* UNTUK MEMBANGUN MERDEKA BELAJAR ANAK USIA DINI

Sumarseh, Delfi Eliza

Universitas Negeri Padang

nyaisumarsehaman@gmail.com, deliza.zarni@gmail.com

Abstract

The background of this research is the child's lack of independence in developing the desired abilities. This situation can be seen when the child conveys the sentence "can't mom" or "how mom" to complete playing activities that can produce a free work. The purpose of this study is about learning by applying learning media made from loose parts to build independent learning for early childhood with the number of research subjects 12 children, namely 5 boys and 7 girls. This research is part of a qualitative descriptive research. The steps of learning begin with planning the implementation and evaluation of learning carried out by research data sources, which are sourced from children's activities when playing jumping and the work of children directly who are the main informants. The conclusion of the study states that the application of learning media made from loose parts can build independent learning for early childhood with freedom of play. The strategies carried out by the teacher such as different environmental arrangements, the use of various loose part materials, open questions asked both from the teacher and students, the freedom to choose play activities and choose the desired material during the process and the results of the work that the teacher has observed. is expected to build learning independence for early childhood optimally.

Keywords: *Early Childhood, Independent Learning, Learning Media, Loosepart.*

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya kemandirian anak dalam mengembangkan kemampuan sesuai yang diinginkan. Keadaan ini terlihat pada saat anak menyampaikan kalimat "tidak bisa bunda" atau "bagaimana bunda" untuk menyelesaikan kegiatan main yang dapat menghasilkan sebuah hasil karya bebas. Adapun tujuan dari penelitian ini tentang pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbahan *loose part* untuk membangun merdeka belajar anak usia dini dengan jumlah subjek penelitian 12 anak yaitu 5 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini adalah bagian dari penelitian deskriptif kualitatif. Adapun langkah-langkah dari pembelajaran diawali dari perencanaan pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan sumber data penelitian yaitu bersumber dari kegiatan anak saat bermain lompat dan hasil karya anak secara langsung yang merupakan informan utama. Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbahan *loose part* dapat membangun merdeka belajar anak usia dini dengan kebebasan bermain. Strategi yang dilakukan oleh guru seperti penataan lingkungan yang berbeda, penggunaan bermacam bahan *loose part*, pertanyaan-pertanyaan terbuka yang diajukan baik dari guru maupun anak didik, kebebasan memilih kegiatan main dan memilih bahan yang diinginkan pada saat proses dan hasil karya yang telah diamati guru diharapkan dapat membangun kemerdekaan belajar bagi anak usia dini secara optimal.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Loose Part, Merdeka Belajar, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau materi ajar ke anak didik pada proses pembelajaran didalam kelas. Dengan kata lain media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Untuk itu peran media sangat diperlukan terutama pada lembaga pendidikan anak usia dini. Pendidikan Anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Indonesia, 2006).

Menurut (Casey & Robertson, 2016) mengungkapkan *children have needs which are their rights that must be fulfilled, namely playing*. Anak memiliki kebutuhan yang merupakan haknya yang harus dipenuhi yaitu bermain. Hal ini urgen untuk kesenangan dan kebahagiaan anak. anak didik dalam mengembangkan kreativitas, imajinasi, kepercayaan diri, kemauan diri, serta kekuatan dan ketrampilan fisik motorik, sosial, kognitif dan emosional sehingga seluruh potensi yang dimiliki anak berkembang. Itulah alasan yang paling pokok penerapan media pembelajarannya berbahan *loose part* untuk membangun merdeka belajar anak usia dini.

Merdeka belajar merupakan suatu terobosan yang dibuat oleh menteri pendidikan, yaitu Nadiem Makariem yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pengertian merdeka belajar yaitu memberikan peluang kepada anak didik untuk melakukan kegiatan belajar

sesuai keinginannya dan kepada seluruh sekolah dimulai dari lembaga pendidikan anak usia dini sampai ke perguruan tinggi. Selain itu merdeka belajar juga memberikan kelonggaran atau meminimalisir tugas guru dalam hal administrasi selain tupoksinya. Guru juga diharapkan dapat lebih kreatif, inovatif dalam mengajar serta mengadakan atau menggunakan media pembelajaran sesuai dengan keadaan lingkungan disekitarnya. Terutama dengan menggunakan bahan *loose part*. Bahan *loose part* ini dapat dipasang, dilepas, dibawa sehingga dapat mengelola pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan tidak membosankan. Bagi anak didik merdeka belajar itu memiliki tujuan agar anak dapat berfikir tingkat tinggi, logis dan pemikiran yang luas terhadap pelajarannya (T. W. P. Prameswari, 2020).

Hasil penelitian yang relevan terdapat pada hasil penelitian (Annisa & Febriastuti, 2021) bahwa Pendekatan belajar STEAM berbahan *loose part* dapat meningkatkan potensi yang dimiliki anak usia dini di Abad 21. Karena saat anak menggunakan bahan *loose part* dalam bermainnya maka anak bisa bebas menuangkan ide atau imajinasinya. Hasil penelitian dan analisis data (Hartatik, 2021) dapat disimpulkan bahwa dalam menerapkan proses belajar mengajar berbasis steam berbahan *loose part* melalui kegiatan BDR dapat berhasil dengan baik. Terutama saat bercerita, dengan metode bercerita hal itu merupakan cara guru dalam memberikan stimulus kepada anak didik pada kegiatan sains, Teknologi, *Engineering*, *Art*, dan *Mathematic*, yang merupakan satu kesatuan dalam mewujudkan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran yang dilakukan dirumah. Sedangkan hasil penelitian (T.

Prameswari & Lestarinigrum, 2020) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran pada kegiatan main menggunakan bahan *loose part* berbasis steam dapat membangun merdeka belajar Anak Usia 5-6 Tahun. Sehingga sangat direkomendasikan pembelajaran ini terus-menerus untuk mengukur capaian perkembangan lainnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dimana peneliti akan mengamati langsung dan menggambarkan terkait data berupa fakta-fakta yang sebenarnya melalui pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan di kelompok B3 Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kandis Kecamatan Minas Kabupaten Siak dengan jumlah anak didik 12. Laki-laki lima peserta didik, perempuan tujuh peserta didik. Adapun langkah-langkah dari pembelajaran diawali dari perencanaan pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan sumber data penelitian, yaitu bersumber dari kegiatan anak saat bermain lompat dan hasil karya anak secara langsung yang merupakan informan utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dapat dipaparkan peneliti dimulai dari pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan anak melalui kegiatan bermain yang telah disediakan oleh pendidik dengan menata lingkungan sebaik mungkin dan menyediakan media berbahan *loose part* yang bermacam

jenisnya, dengan tujuan dapat memunculkan daya tarik anak, anak senang bermain dan belajar sesuai yang diinginkan sehingga kemerdekaan belajar bagi anak akan terwujud. Dari hasil data yang diperoleh pada saat diterapkan media pembelajaran berbahan *loose part* dikelompok B3 TK Negeri Pembina Kandis, peneliti menemukan kenyataan di lapangan bahwa ketika anak sedang bermain sains tentang tenggelam dan terapung pada tema air, udara, api dengan sub tema air, topiknya adalah sumur.

Saat anak memasukkan telur pada air tanpa garam anak mengamati dan menyampaikan telurnya besar, dan tenggelem, lalu anak mencoba memasukkan satu sendok garam ke dalam air, telur terlihat masih tenggelam, kemudian anak yang lain menyampaikan ide gagasannya bahwa garam yang dimasukkan harus banyak agar berbeda letak telurnya. Anak didik juga terlihat mampu menggunakan bahan-bahan *loose part* yang ada di sekitarnya dengan penataan lingkungan yang telah disiapkan oleh guru dengan tampilan yang berbeda dengan media dari *loose part* yang bermacam ragam, yang bertujuan dapat menarik keinginan anak untuk mengeksplor imajinasinya secara merdeka belajar, anak dapat mengulang-ulang kegiatan bermain sampai menemukan ide-ide kreatif atau berfikir kritis, mendapat pengalaman baru dan lainnya, dan tidak tergantung pada lembar kerja anak yang hanya menggunakan satu macam media pembelajaran saja.



Gambar 1. *Basecamp* Kegiatan Main Sains Telur Terapung-Tenggelam

Pada kesempatan ini anak diberikan peluang untuk bermain, mengeksplor imajinasinya serta menyatu dengan alam. Saat bermain anak sangat penasaran untuk mengikuti beberapa kegiatan main yang bervariasi seperti pada kegiatan *pertama* anak melakukan kegiatan sains terapung dan tenggelamnya sebuah telur menggunakan media telur, air, garam, sendok, cup, mangkuk, *kedua* kegiatan main anak menyusun huruf menjadi satu kata "s-u-m-u-r" dengan bermacam media.



Gambar 3 *Base Camp* Bermain Menyusun Huruf

Media pembelajaran untuk kegiatan main kedua dapat berupa; kartu huruf buatan pabrik, kartu huruf buatan guru, batu kerikil, tutup botol, pensil dan buku, plastik gulungan benang, sedangkan kegiatan main yang *ketiga* kegiatan mainnya adalah mengisi pola gambar

sumur menggunakan bermacam bahan loosepart yaitu daun kering, kertas origami, ranting, daun hijau.



Gambar 2 *Basecamp* Mengisi Pola dengan Bermacam Bahan *Loose Part*

Kegiatan main *keempat* adalah bermain gelembung sabun. Bermain gelembung sabun ini memerlukan bahan atau media sunlight, air, wadah, kaus kaki bekas yang bersih, gunting, botol plastik bekas, sendok. Dengan arahan dari guru anak-anak langsung mengeksplor keinginan untuk bermain gelembung sabun. Dengan kemerdekaan belajar yang dialami anak, maka hasil yang didapatkan melebihi tujuan dari program yang telah disusun dalam perencanaan, luar biasa hasil karya yang dihasilkan anak pada saat bermain. Ketika anak bermain dengan bebas disitulah anak merasakan kemerdekaan dalam belajar sehingga dalam penilaian observasi guru sangat konkrit atau nyata data yang diperoleh.



Gambar 4 Basecamp “Asik Bermain Gelembung Sabun”

Guru tidak perlu untuk mengarang sebuah penilaian. Dari pengamatan guru dapat dituangkan kepada format penilaian sebagai capaian perkembangan anak yang dideskripsikan dalam bentuk narasi. Narasi yang dideskripsikan guru benar-benar menggambarkan informasi atau data tentang kemampuan anak yang digabungkan antara kemampuan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan berbahan *loose part*.

Hasil karya yang dihasilkan dari kebebasan anak memilih, memodifikasi, kegiatan main dengan menggunakan bahan *loose part* yang bermacam ragam mencerminkan kemerdekaan belajar bagi anak. kemerdekaan belajar bagi anak akan dapat terbangun dari penyediaan media pembelajaran *loose part* yang bervariasi sehingga suasana belajar menyenangkan dan tidak membosankan. Guru atau pendidik juga dapat mengamati setiap anak mempunyai perbedaan dalam memilih, menentukan kegiatan main yang disukai dan bebas mengeksplor sesuai petunjuk awal, dengan perbedaan yang dihasilkan dari karya anak disitulah letak bahwa media pembelajaran yang berbahan *loose*

part dapat membangun kemerdekaan belajar anak usia dini.

Proses bermain berlangsung tidak menutup kemungkinan beragam pertanyaan terbuka yang diajukan guru dan sebaliknya. Dari peristiwa ini merupakan peristiwa penting yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk berfikir kritis. Setiap anak akan berbeda tingkat berfikirnya. Dengan adanya rangsangan yang bervariasi yang diberikan oleh guru maka bervariasi pula kecepatan berfikir anak didik.

Anak selalu mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan jawaban konkrit untuk mengukur tingkat keberhasilan atau capaian perkembangan anak guru telah menentukan indikator yang digunakan dalam program pembelajaran harian yang telah disusun guru sebelum pelaksanaan. Adapun indikator tersebut dapat terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Penilaian wawancara Penerapan media pembelajaran berbahan *loose part* untuk membangun merdeka belajar anak usia dini

Indikator kompetensi Dasar	Pertanyaan
Menghargai diri sendiri, orang lain, lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (Nam 1.2)	Bagaimana cara menghargai hasil karya teman?
Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM 3.3-4.3)	Bagaimana cara membuat gelembung sabun?
Memiliki perilaku yang	Mengapa telur bisa

mencerminkan sikap ingin tahu (kog. 2.2)	terapung dan tenggelam?
Mengenal keaksaraan melalui bermain (Bhs. 3.12-4.12)	Bagaiman cara menyusun huruf menjadi kata sumur?
Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar,(mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan (Sosem 2.7)	Mengapa kita harus sabar mendengarkan ketika orang lian berbicara?
Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis (seni 2.4)	Bagaiman cara menjaga kerapian agar tidak kotor?

PEMBAHASAN

Menurut Sadiman (2011:7) dalam (Muryaningsih, 2021) mengungkapkan bahwa media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang minat belajar anak didik. (Arsyad, 2011) mengemukakan pengertian media yang berasal dari kata “medium” artinya “antara” Secara harfiah artinya “tengah”, perantara, atau pengantar”. Secara umum makna media adalah semua alat bantu yang dapat mengantarkan informasi kepada penerima pesan. Sedangkan pendapat Smaldino (2005) dan (Muryaningsih, 2021) media merupakan alat komunikasi dan sumber informasi. Kustandi dan Sutjipto (2016:19) dalam (Muryaningsih, 2021) mengungkapkan bahwa peran dari media untuk memperjelas materi ajar yang disampaikan guru sehingga anak didik dapat cepat memahami apa pesan yang disampaikan guru, selain itu ada daya tarik tersendiri bagi anak didik dan anak merasa senang serta tidak bosan.

Indriana dalam (Muryaningsih, 2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh peralatan yang dapat dipakai guru untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik, serta memberikan peluang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media, maka materi yang disampaikan guru akan dapat jelas diserap oleh anak didik.

Media memiliki peran dalam pembelajaran yaitu membantu anak didik dalam memahami konsep dasar pada materi serta hasil pengamatan dapat disimpulkan sendiri. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Pak Pahan et al., (2020) mengungkapkan proses belajar mengajar adalah suatu proses dari perencanaan untuk mengelola sumber belajar agar terjadi proses pembelajaran. Mustaqim, (2016) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah seluruh aktivitas dimulai dari perencanaan, pelaksanaan serta penyediaan media yang relevan yang dihasilkan dari lingkungan anak yang terdekat sehingga memudahkan untuk memperoleh sumber belajar. Dengan kata lain keadaan seperti itu akan menciptakan terjadinya proses pembelajaran didalam kelas. Dengan demikian peserta didik akan dapat bereksplorasi mengembangkan imajinasinya dan dapat mengembangkan kreatifitas dan penanaman nilai karakter.

Merujuk beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang memiliki peran untuk mendukung

proses pembelajaran sehingga anak didik dapat terlibat didalamnya. Selain itu anak juga dapat bereksplorasi, berimajinasi, dapat menyelesaikan masalah, berfikir kritis.

Media pembelajaran menjadi tiga bagian, yaitu a). liputan luas dan secara bersamaan (TV radio, faksimile), b).liputan yang terbatas (film, video, slide, poster, audio tab dan sebagainya), c) Media untuk belajar mandiri atau individual (modul, buku program belajar dan komputer telepon). media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat dikombinasikan agar lebih variatif dan anak juga tidak merasa bosan.

Dilihat dari manfaatnya menurut Danim (dalam Mahnun, 2012) mengemukakan pendapatnya tentang manfaat media dalam pembelajaran antara lain:

1. Mewujudkan kecepatan belajar untuk meningkatkan mutu pendidikan.
2. Memberikan peluang pendidikan secara individual.
3. Sebagai dasar dalam proses pembelajaran secara ilmiah deni terwujudnya kedekatan belajar yang memberikan penyajian pendidikan lebih luas.

Menurut (Emda, 2011) pengertian media pembelajaran adalah segala saluran pesan yang digunakan untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran. Peranan media dalam pembelajaran antara lain:

1. Untuk alat bantu dalam belajar,
Media belajar memberikan sesuatu yang bermakna bagi anak didik.
2. Untuk berkomunikasi

Dengan menggunakan media, materi yang disampaikan guru akan dapat diterima anak didik.

3. Sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru.

Supaya anak didik termotivasi untuk mengikuti pelajaran maka guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan keadaan tersebut anak dapat bereksplorasi sesuai yang diinginkan anak.

Pertama sekali *loose part* dikenalkan oleh Nicholson tahun 1971 (Nurjanah, 2020) *loose part* merupakan bahan yang mudah didapat dari sekitar lingkungannya dan dapat bereksplorasi membuat apa saja, membentuk sesuai keinginan anak sehingga anak bisa mengembangkan kreatifitasnya, kognitif, serta sosial emosionalnya. Sejalan dengan pendapat (Azizah et al., 2020) bahwa *loose part* adalah APE untuk anak usia dini seperti bahan-bahan yang dapat dipisahkan, digabungkan, digunakan atau dicampur bersama bahan yang lain.

Pemanfaatan bahan-bahan *loose part* yang ada di sekitar lingkungan, maka tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar untuk media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Adapun jenis-jenis bahan *loose part* menurut (Haughey & Hill, 2017) dalam (Annisa & Febriastuti, 2021) terbagi menjadi 7, yaitu sebagai berikut :

1. Bahan alam

Bahan ini merupakan bahan alam yang dekat dengan anak atau sangat mudah ditemukan. Bahan ini dapat berupa: Stik, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, tanah, kerikil, kerang, serbuk Kayu, bambu, serbuk kayu, bunga, lumpur, pasir, biji karet.

2. Kayu

Kayu dapat berupa balok, papan, seruling, kursi, meja, kepingan puzzle, manik-manik kayu, bingkai kayu, jepitan kayu, potongan kayu, bilah bambu.

3. Plastik

Plastik dapat berupa botol plastik, sedotan, tutup botol, pipa, selang, corong, paralon, ember, rol rambut, kalung manik-manik, manik-manik plastik, cangkir plastik, pipa plastik.

4. Logam

Logam. Dalam hal ini bahan logam yang aman digunakan adalah garpu, sendok, magnet, manik-manik perak, penjepit rambut, tutup logam, plat nomor, knop pintu, uang koin, kunci, perkakas masak, drum.

5. Keramik

Bahan keramik yang bisa digunakan berupa botol kaca, kaca, gelas, manik-manik, kelereng, keramik, ubin, knop laci, vas kaca.

6. Pabrik

Dalam hal ini berkaitan dengan benang dan kain. Bahan ini dapat berupa benang, tali, bermacam Jenis Kain, karet, kapas, Pom-pom.

7. Kemasan (*Packing*)

Bahan bekas atau kemasan. *loose part* ini dapat berbentuk bungkus makanan, kardus, gulungan tisu, gulungan benang, karton wadah alas telur, kotak sereal, potongan kertas karton, kertas bekas pembungkus kado, semua kardus bekas kemasan.

Penggunaan bahan *loose part* dalam kegiatan pembelajaran ditaman kanak-kanak menurut (Beloglovsky & Daly, 2016) sangat mendukung untuk mengembangkan sosial emosional anak, motorik, kognitif, dan bahasa. *Kesatu*, Sosial emosional. Pada aspek sosial

emosional ini mencakup aktualisasi diri, ilmu pengetahuan, mengatur diri, membangun harga diri dan ketrampilan sosial. *Kedua*, Motorik. Pada aspek motorik kasar, kemampuan motori halus dan koordinasi mata, tangan anak akan berkembang. *Ketiga*, kognitif atau intelektual ini mencakup kemampuan anak untuk memperkirakan, berfikir tingkat tinggi, mempertanyakan, dan menganalisis. Kemampuan kognitif akan muncul berbarengan dengan kebebasan anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar. *Keempat*, Bahasa. Pada aspek bahasa mencakup kosa kata, kemampuan berkomunikasi, dan fungsi bahasa. Aspek bahasa pada umumnya akan terlihat pada saat anak didik menyampaikan ide atau pendapatnya, sesuai yang ingin disampaikan serta membuat perencanaan dengan teman sebaya.

Pada umumnya media pembelajaran merupakan suatu perantara pesan yang digunakan untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran. (Emda, 2011) mengungkapkan peran media dalam proses pembelajaran antara lain :

1. Sebagai alat bantu belajar

Media juga memberikan pengalaman yang nyata karena mengerahkan seluruh Indra serta akal pikirannya.

2. Sebagai alat komunikasi

Media berguna untuk menyampaikan pesan terutama materi ajar yang diberikan guru kepada peserta didiknya

3. Sebagai alat untuk menemukan hal-hal yang baru.

Hal ini bertujuan hal ini bertujuan agar dapat memberikan stimulus kepada peserta didik dalam mengikuti pelajaran agar suasana menyenangkan. Untuk itu guru dituntut untuk dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif serta

menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dengan tujuan agar anak tidak bosan.

Menurut Carl Rogers (Dinata, 2020) pengertian merdeka belajar merupakan hal yang sudah biasa terdengar pada yaitu sudah ada sejak 50 tahun yang lalu dimana pada umumnya sekolah bersifat terikat pada pendidikan tradisional dan resisten terhadap perubahan. Melalui kemerdekaan belajar ini merupakan salah satu langkah untuk menyelamatkan generasi muda.

Menurut menteri pendidikan Nadiem Makarim dalam (T. W. P. Prameswari, 2020) bahwa konsep merdeka belajar sangat sesuai dengan pembelajaran di taman kanak-kanak yaitu dengan mengedepankan kemauan anak serta memenuhi hak anak yaitu bermain. Oleh karena itu sebaiknya pendidikan anak usia dini dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi anak. Bukan tentang calistung saja namun kebutuhan tentang pendidikan yang diinginkan anak harus disesuaikan dan dilengkapi dengan bahan ajar atau menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dimulai dari lingkungan terdekat. Dalam pembelajaran guru menggunakan media konkret dan metode saintifik dimana anak diberikan kesempatan untuk mengamati menanya menalar atau mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.

Anak usia dini pada hakekatnya anak yang memiliki karakteristik unik antara anak yang satu dengan yang lainnya berbeda sedangkan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan ini disebut masa golden age, (Sujiono, 2009). Anak usia dini juga dapat dimaknai dengan

anak yang berusia 0 sampai 8 tahun yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Sedangkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam (Indonesia, 2006) tentang sistem pendidikan nasional anak usia dini adalah anak usia sejak lahir sampai dengan 6 tahun.

Saat melakukan aktivitas dan berinteraksi dengan orang lain anak usia dini memiliki sikap spontan. Sikap spontan ini tidak bisa disamakan dengan orang dewasa untuk itu orang dewasa tidak menyampaikan atau beritahu kepada anak secara langsung tentang perilaku perilaku yang diharapkan di masyarakat cukup dengan memberikan contoh tentang sikap-sikap yang baik dan membiasakan anak untuk bersikap baik dalam kehidupan sehari-hari dimanapun anak tersebut berada, oleh karena itu penanaman pendidikan karakter dapat ditanamkan pada dunia pendidikan (Khaironi, 2017).

Karakteristik AUD sangat unik seperti rasa antusias yang tinggi, sehingga ingin tahu segala keberadaan dan proses selalu menjadi pertanyaan, seperti pertanyaan tentang hal-hal yang abstrak. Contohnya “dimana Allah umi?” dan lainnya. Sehingga dapat menyulitkan orang dewasa. Sifat eksploratif juga dimiliki AUD, seringnya melakukan atau mencoba sesuatu yang berulang pada kegiatan bermainnya sehingga dapat terbangun pengetahuan baru, serta tertanam nilai-nilai karakter yang baik. AUD juga bersifat egosentris, memandang segala sesuatu hal dengan sudut pandang sendiri. Untuk itu anak memerlukan nasihat orang yang lebih tua darinya agar

anak mampu mengolah pemikirannya sehingga selalu memiliki pemikiran yang positif sesuai aturan yang berlaku di sekolah maupun di masyarakat terutama di lingkungan tempat tinggalnya.

PENUTUP

Data yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbahan *loose part* dapat membangun merdeka belajar anak usia dini dengan kebebasan bermain sesuai dengan latar belakang masalah dan tujuan penelitian. Dengan strategi yang dilakukan oleh guru seperti penataan lingkungan yang berbeda, penggunaan bermacam bahan *loose part*, pertanyaan-pertanyaan terbuka yang diajukan baik dari guru maupun anak didik, kebebasan memilih kegiatan main dan memilih bahan yang diinginkan pada saat proses dan hasil karya yang telah diamati guru diharapkan dapat membangun kemerdekaan belajar bagi anak usia dini secara optimal.

Hasil penelitian dan uraian di atas disarankan kepada seluruh guru PAUD untuk membangun kemerdekaan belajar anak usia dini dapat menerapkan media pembelajaran berbahan *loose part* yang bersumber dari lingkungan terdekat anak. Bahan *loose part* yang digunakan dari lingkungan sekitar anak terdapat macam atau jenis yang dapat memperkaya kegiatan main anak sehingga anak dapat mengeksplor imajinasinya yang dapat menghasilkan ide kreatif, dapat memecahkan masalah, menemukan hal-hal yang baru dengan kebebasan bermain yang dialami anak. Dengan demikian guru juga dapat menggunakan strategi penerapan saintifik terhadap peserta didik di tempat tugasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ad, R. E., Marli, S., & Kresnadi, H. (n.d.) Peningkatan Minat Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Kartu Bilangan pada Siswa Kelas IV Sdn 21 Meliau. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(1), 1-16.
- Annisa, M. A. P. C. W., & Febriastuti, R. (2021). Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbahan dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 pada Anak Usia Dini. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 118–130.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azizah, S., Munawar, M., & DS, A. C. (2020). Analisis Metaphorming Melalui Media *Loose Parts* pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 57–71.
- Beloglovsky, M., & Daly, L. (2016). *Loose Parts 2: Inspiring Play with Infants and Toddlers*. Redleaf Press.
- Casey, T., & Robertson, J. (2016). *Loose Parts Play*. Inspiring Scotland.
- Dinata, F. R. (2020). Pembelajaran Humanistik dalam Mendorong Pengembangan Afeksi. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 48–57.
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di sekolah. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 12(1), 149–162.

- Hartatik, Y. A. (2021). *Pembelajaran Bercerita Berbasis STEAM menggunakan Media Loose Part dengan Sistem Belajar dari Rumah di TK Dvastu Klaten Semester Gasal Tahun Pelajaran 2020/2021*. Universitas Widya Dharma Klaten. Indonesia, p. R. (2006). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 1(02), 82–89.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–34.
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan *Loose Part* dalam Pembelajaran Eksak di MI Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84–91.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran STEM Berbasis *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 5(1), 19–31.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D.P.Y., Mawati, A.T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., & Kaunang, F. J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Prameswari, T., & Lestarinigrum, A. (2020). Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Bermain *Loose Parts* untuk Pencapaian Keterampilan 4C Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Efektor*, 7(1), 24–34.
- Prameswari, T. W. P. (2020). Merdeka Belajar Merdeka Belajar: Sebuah Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini Menuju Indonesia Emas 2045: Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini Menuju Indonesia Emas 2045. *Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara*, 1(1), 76–86.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.