



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 6 Tahun 2023 Halaman 4065 - 4074

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Penerapan Media Pembelajaran *Loose part* dalam Membangun Merdeka Belajar pada Anak Usia 5-6 Tahun

Ratih Kusumawardani¹, Laily Rosidah², Jihan Fahira^{3✉}

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: rk.wardani@untirta.ac.id¹, laily@untirta.ac.id², 2228200002@untirta.ac.id³

Abstrak

Pendidikan anak usia dini saat ini memerlukan inovasi pembelajaran anak untuk berpikir kritis, kreatif dan mengasyikkan. Salah satu alternatif ialah dengan penerapan pembelajaran media *loose part*, media *loose part* juga dapat membangun merdeka belajar pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *loose part* dalam membangun merdeka belajar pada anak usia 5–6 tahun di TK AL-Kautsar Serang. Metode penelitian yang digunakan merupakan kualitatif deskriptif, dengan subjek penelitian adalah 1 orang guru, dan peserta didik dengan jumlah 5 anak yang terdiri dari 3 laki-laki dan 2 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara serta dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa tahap dalam penerapan pelaksanaan media pembelajaran *loose part* dalam membangun merdeka belajar, yaitu: 1) kegiatan awal atau pembukaan, penjelasan sederhana tentang tema dan melakukan tanya jawab, 2) kegiatan inti, yaitu anak bebas memilih *basecamp* lingkungan bermain dan belajar: terdapat 6 *basecamp* lingkungan alat dan bahan *loose part*, dan 3) kegiatan akhir atau penutup.

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

Abstract

Early childhood education today requires innovation in learning children to think critically, creatively and excitingly. One alternative is the application of loose part media learning, loose part media can also build learning independence in children. This study aims to determine the application of loose part learning media in building learning independence in 5–6 year old children at AL-Kautsar Serang Kindergarten. The research method used is descriptive qualitative, the subjects in this study are 1 teacher and students with a total of 5 children consisting of 3 boys and 2 girls. The data collection techniques used are observation, interviews and documentation. The results of this study indicate that there are several stages in the application of the implementation of loose part learning media in building independent learning as for: 1) initial or opening activities simple explanation of the theme and conducting questions and answers, 2) core activities, namely children are free to choose a basecamp play and learning environment: there are 6 environmental basecamps loose part tools and materials, and 3) final or finishing activities.

Keyword: media loose part, early childhood, independent learning

Copyright (c) 2023 Ratih Kusumawardani, Laily Rosidah, Jihan Fahira

✉ Corresponding author :

Email : 2228200002@untirta.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6717>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 6 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Anak usia dini yakni anak yang berusia di bawah 8 tahun. Perkembangan dan pertumbuhan anak harus diarahkan pada fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, serta kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat untuk pembentukan individu yang utuh. Oleh karena itu, pentingnya pendidikan anak usia dini.

Penyelenggaraan PAUD sekarang ini banyak mengalami permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran. Seperti hanya minimnya kreativitas, inovasi guru, dan media yang kurang memadai, sehingga proses pembelajaran kurang mendorong keterampilan anak dalam berkreasi serta berpikir tingkatan tinggi (Imamah and Muqowim 2020).

Berdasarkan permasalahan di atas salah satu alternatif pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengembalikan hakikat belajar anak ialah dengan pelaksanaan pembelajaran media *loose part*. Menurut Azizah, dkk. (2020) bahwa *loose part* merupakan alat permainan edukatif untuk anak seperti bahan-bahan yang bisa dipisahkan, digabungkan, digunakan atau pun dicampur bersama bahan yang lain. Jadi *loose part* ialah alat dan bahan yang bisa dipindahkan, dibawa, dirancang ulang, serta disatukan kembali dengan bermacam cara.

Media *loose part* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam kegiatan pembelajaran serta mengundang kreativitas anak. Manfaat *loose part* tidak pernah ada habisnya serta bahan ajar *loose part* bisa digunakan sebagai peralatan untuk menstimulus berbagai aspek.

Bahan-bahan *loose part* bisa digunakan sendiri maupun dicampurkan dengan bahan lain, dipasang, dilepas, sehingga dapat mengelola pembelajaran menggunakan media yang beragam dan tidak membosankan. Media *loose part* berasal dari alam maupun benda daur ulang yang terdapat di lingkungan anak, tetapi bukan spesifik mainan tradisional (Davis 2017). Beberapa contoh *loose part* di dekat anak ialah: bahan alam (tanah, pasir, kerang, ranting daun, kerikil, serta batu), plastik (boto, sedotan, dan pipa), logam (sendok dan koin), kayu dan bambu (balok, dan potongan kayu), benang dan kain (pita, kain perca, dan kapas), kaca dan keramik (kelereng, boto kaca, serta manik-manik), bekas kemasan (gulungan tisu, kardus, dan karton telur) dan lain sebagainya. Dari sebagian bahan *loose part* tersebut anak bisa leluasa berkreasi sebaik mungkin sesuai dengan imajinasinya.

Loose part memerlukan pendampingan dari guru dengan strategi tertentu serta manajemen kelas yang baik. Mulai dari menata lingkungan bermain sampai pengelolaan pengajaran. Pendidik perlu melaksanakan pengarahan yang mendukung anak untuk bisa menciptakan imajinasi menjadi suatu karya, sehingga proses pembelajaran membagikan banyak pengalaman bermain yang bermakna pada anak serta bisa memaknai dunia di sekelilingnya melalui aktivitas bermain. Tetapi masih ada sebagian sekolah yang memang masih belum dapat mengarahkan penggunaan *loose part* sebagai media pembelajaran yang baik (Fransiska and Yenita 2021). Media pembelajaran *loose part* bisa meningkatkan mutu PAUD sehingga diperlukannya kurikulum yang tepat untuk dijadikan pedoman saat proses kegiatan dalam belajar, mengajar.

Di Indonesia saat ini acuan kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum merdeka atau pun merdeka belajar ialah sesuatu terobosan yang terbuat oleh menteri pendidikan, ialah Nadiem Makariem yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pengertian merdeka belajar ialah memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melaksanakan aktivitas belajar sesuai keinginannya.

Pada jenjang PAUD, kurikulum merdeka diartikan sebagai desain pendidikan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dengan bebas, tenang, santai, menyenangkan, untuk menunjukkan bakat alamnya. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif. Merdeka belajar mendorong terbentuknya karakter jiwa merdeka di mana guru serta anak bisa secara bebas mengeksplorasi pengetahuan, perilaku serta keterampilan dari lingkungan. Karena itu keberadaan merdeka belajar sangat relevan dengan kebutuhan anak serta tuntutan pendidikan abad 21. Sesuai dengan kurikulum merdeka, kita harus berikan kebebasan kepada anak. Pada pembelajaran media *loose parts* kita memberikan kebebasan kepada anak mulai dari kebebasan memilih alat dan bahan, kebebasan selama proses pembelajaran hingga pada hasil akhir karya yang dihasilkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Al-Kautsar Serang dengan wali kelas TK B, bahwa dalam penggunaan kurikulum merdeka dengan media *loose part* telah berjalan selama kurang lebih 3 tahun, sebelum pembelajaran dilakukan guru menata lingkungan alat dan bahan *loose part* setiap minggunya untuk anak bermain di dalam kelas, serta guru menjelaskan bagaimana cara penggunaan alat bermain *loose part* di setiap basecamp setelah itu anak dibebaskan untuk memilih kegiatan pembelajaran yang mana lebih disukai anak dan bebas memilih bahan *loose part*.

Beberapa penelitian yang relevan mengenai penerapan media *loose part* dalam membangun merdeka belajar yang telah dilakukan diantaranya oleh (Purwanti and Zukarnaen 2023), (Sumarseh and Eiza 2022), (Rahma B. A, dkk 2023). Ketiga hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan media *loose part* bisa membagikan kebebasan bermain serta belajar dengan strategi yang dilakukan guru ialah penataan lingkungan yang cocok dengan tujuan belajar dan penggunaan bahan *loose part* yang bermacam-macam jenis serta bentuknya. Kebaruan dari penelitian ini ialah penelitian ini fokus pada 3 tahapan 1. kegiatan awal, 2. kegiatan inti serta 3. kegiatan penutup. Perbedaan dari penelitian sebelumnya ialah dalam penataan lingkungan bermain dan belajar anak di TK Al-Kautsar ini telah ditetapkan 6 basecamp lingkungan bermain dan belajar anak disetiap minggunya. Dengan hasil penelitian yang dilakukan, nantinya diharapkan dapat membantu guru yang lain untuk mengetahui serta menerapkan kurikulum merdeka dengan media *loose part*.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui Penerapan Media Pembelajaran *loose part* Dalam Membangun Merdeka Belajar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Kautsar Serang. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana pelaksanaan pembelajaran media *loose part* dalam membangun merdeka belajar anak usia 5-6 tahun di TK Al-Kautsar Serang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif yang dilakukan bertujuan menemukan, menggambarkan, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi di lapangan yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran media *loose part* dalam membangun merdeka belajar pada anak umur 5-6 tahun di TK Al-Kautsar Serang. Oleh karena itu peneliti terjun langsung ke lapangan. Tempat yang menjadi lokasi penelitian ini merupakan TK Al-Kautsar yang beralamat di Jl. KH. Abdul Hadi, Nomor. 105, Kecamatan serang, Kota serang banten. Subjek penelitian ini adalah 1 guru dan peserta didik dengan jumlah 5 anak yang terdiri dari 3 laki-laki dan 2 perempuan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam teknik observasi langsung peneliti mengamati langsung serta berinteraksi tanpa perantara dengan sumber penelitian, untuk mengamati seluruh kondisi yang terjadi dan mampu mengarahkan pembelajaran dengan baik. Wawancara terstruktur digunakan untuk mempermudah pengolahan data dan mengambil kesimpulan akhir.

Teknik keabsahan data memakai triangulasi sumber dan metode, karena ada sumber yang berbeda ialah guru dan partisipan didik, serta ada beberapa metode yang berbeda yang digunakan ialah observasi, wawancara serta dokumentasi waktu peneliti gunakan untuk mengumpulkan data dengan melakukan observasi di TK Al-Kautsar Serang ialah dari tanggal 5 September – 15 Desember. Analisis data dilakukan dengan 3 kegiatan ialah reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan. Ketiga kegiatan tersebut menjadi gambaran keberhasilan secara berurutan sebagai rangkaian analisis yang saling berkaitan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian penerapan media pembelajaran *loose part* dalam membangun merdeka belajar pada anak usia 5–6 tahun di TK Al-Kautsar Serang dapat di paparkan oleh peneliti dengan di mulai dari awal sampai akhir proses pembelajaran yang di lakukan anak melalui aktivitas bermain, guru menata lingkungan dan menyediakan

media *loose part* yang beragam. dengan harapan dapat memunculkan daya tarik serta minat anak, anak senang bermain dan dapat belajar dengan keinginan anak sehingga kemerdekaan belajar anak bisa terwujud.

Kegiatan awal yaitu penjelasan sederhana tema dan melakukan tanya jawab.



Gambar 1. Guru Menjelaskan Tema

Kegiatan awal yang dilakukan pada Gambar 1 yaitu guru menjelaskan kepada anak seperti binatang adalah diciptakan Allah swt.

Kegiatan inti, anak mengamati alat dan bahan *loose part* yang akan di gunakan dalam bermain serta guru memberikan penjelasan bagaimana cara bermainnya dan bebas memilih lingkungan bermain dan belajar sesuai minat anak. Ada 6 *basecamp* lingkungan alat dan bahan bermain.

Basecamp Keaksaraan Awal

Kegiatan yang dilakukan di *basecamp* keaksaraan awal biasanya di sini anak menyusun kata misalnya kata “B-I-N-A-T-A-N-G” menggunakan bahan *loose part*. Anak bebas memilih bahan *loose part* yang sudah disediakan seperti batu warna warni, kerang, kancing, tutup boto yang sudah diberi abjad, dan dadu huruf, seperti pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Basecamp Kegiatan Keaksaraan Awal (1)



Gambar 3. Basecamp Kegiatan Keaksaraan Awal (2)

Basecamp Mengasah Kognitif (Membuat Binatang Kesukaan dengan Media Loose Part)

Kegiatan yang dilakukan di *basecamp* mengasah kognitif membuat binatang kesukaan dengan media *loose part*, anak berimajinasi dan berkreaitivitas sesuai keinginan anak membentuk binatang kesukaanya dengan berbagai bahan *loose part* yang sudah di sediakan seperti plastisin, biji karet, stik es krim, tutup botol, dan

manik-manik berbagai bentuk dan warna. Hasil karya anak pun berbeda-beda, seperti yang terlihat pada Gambar 5 ada anak yang membuat jerapah, ada yang membuat kupu-kupu dan dilengkapi dengan awan.



Gambar 4. Basecamp Mengasah Kognitif (Membuat Binatang dengan Media Loose Part) (1)



Gambar 5. Basecamp Mengasah Kognitif (Membuat Binatang dengan Media Loose Part) (2)

Basecamp Melukis Binatang

Di kegiatan melukis ini anak bebas berekspresi membuat binatang anak dan bebas memilih bahan yang sudah si siapkan seperti kuas dan cat, spidol, pensil warna, krayon, dan kapur anak bebas memilih warna apa saja yang ingin anak gunakan.



Gambar 5. Basecamp Melukis Binatang (1)



Gambar 6. Basecamp Melukis Binatang (2)

Basecamp Balok dan Lego (Membuat Kebun Binatang)

Selama pembelajaran di *basecamp* balok dan lego membuat kebun binatang, anak-anak di sini sering memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka kepada guru. Guru menjawab dengan kaimat-kaimat yang merangsang imajinasi anak, Seain pada guru, anak juga berkomunikasi dua arah kepada temannya , anak-anak juga dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya sehingga aspek kolaborasi dan *probem solving* anak terasah. Di *basecamp* ini guru juga meminta anak untuk menjelaskan hasil karyanya. Dengan media yang sudah disiapkan seperti balok, lego, batu pantai, kayu, mainan berbagai macam binatang, dan mainan tanaman.



Gambar 7. Basecamp Balok dan Lego (Membuat Kebun Binatang) (1)



Gambar 8. Basecamp Balok dan Lego (Membuat Kebun Binatang) (2)

Basecamp Hasil Karya (Membuat Topeng Binatang)

Pada kegiatan di *basecamp* hasil karya membuat topeng binatang, anak bebas membuat topeng binatang apa saja sesuai keinginan anak di sini anak berkreaitivitas membuat topeng yang berbeda beda seperti terlihat pada Gambar 9 dan Gambar 10 ada anak yang membuat topeng rubah, buaya, dan harimau dengan menggunakan bahan yang disediakan seperti piring kertas, kertas karton, kertas origami, cat, kuas, kapas dan tali.



Gambar 9. Basecamp Hasil Karya (Membuat Topeng) (1)



Gambar 10. Basecamp Hasil Karya (Membuat Topeng) (2)

Basecamp Bermain Peran Penjual dan Pembeli



Gambar 11. Basecamp Bermain Peran

Basecamp bermain peran menjadi yang paling disukai oleh anak-anak, anak berjalan kesan kemari mengambil berbagai bahan *loose part* di lingkungan sekitarnya sehingga akan meningkatkan imajinasi anak dan di *basecamp* bermain peran ini anak dapat mengembangkan perkembangan sosial emosionalnya.

Kegiatan akhir, guru berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang dilakukan anak. Anak menunggu giliran untuk menceritakan apa yang dilakukannya. Karena anak bebas memilih kegiatan bermain dan belajar, cerita anak berbeda-beda dan dari cerita anak dapat memotivasi anak lainnya ingin mencoba yang dilakukan temannya, dan guru memberi penguatan kepada anak.

Penggunaan *loose part* dalam aktivitas pembelajaran di taman kanak-kanak menurut Beogovsky & Day (2016) sangat mendukung guna meningkatkan sosial emosional, motorik, kognitif, serta bahasa. Penemuan hasil observasi adalah bahwa penggunaan bahan *loose part* dalam aktivitas pembelajaran di TK Al-Kautsar Serang sangat mendukung untuk meningkatkan semua aspek perkembangan anak. Pertama, pada aspek agama dan moral, contohnya pada saat guru menjelaskan bahwa bahan *loose part* yang digunakan merupakan ciptaan Allah. Kedua, fisik motorik, pada aspek keterampilan motorik halus, motorik kasar serta koordinasi mata, tangan anak akan berkembang. Contohnya pada saat melakukan aktivitas membuat binatang dengan bahan *loose part* seperti plastisin, biji-bijian, melukis, serta merapikan kembali mainan ke tempatnya. Ketiga, kognitif atau intelektual. Ini mencakup keterampilan anak untuk berfikir tingkat tinggi, mempertanyakan, serta menganalisis. Kemampuan kognitif akan muncul berbarengan dengan kebebasan anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar contohnya anak bekerja sama membuat kebun binatang. Keempat, bahasa. Hal ini akan terlihat pada saat anak menyampaikan ide atau pun pendapatnya, sesuai yang ingin disampaikan dan membuat perencanaan dengan teman sebaya. Contohnya pada saat anak bercerita serta bermain peran menjadi binatang. Kelima, sosial emosional. Contohnya pada saat anak bermain peran menjadi binatang. Keenam, aspek seni. Pada aspek seni anak menciptakan karya yang dibuat oleh anak, pembelajaran berbasis *loose part* juga melatih anak untuk menuangkan ide sesuai dengan bahan *loose parts* yang mereka temukan. Saat anak mampu menuangkan idenya dengan bahan yang ditemuinya secara otomatis anak juga terlatih untuk memecahkan permasalahan, dan akan muncul kreativitas apa anak contohnya pada saat anak membuat kebun binatang dengan balok dan ;ego, membuat topeng, serta membuat binatang dengan bahan *loose part*.

Pembelajaran media *loose part* dalam membangun merdeka belajar pada anak usia 5–6 tahun di TK Al-Kautsar Serang yang dilakukan telah memenuhi esensi kemerdekaan belajar pada anak. Media *loose part* mendorong aspek kreatif serta imajinasi anak (Andartiani, dkk 2022). Sesuai dengan pendapat Munawar (2022), bahwa dalam pembelajaran yang merdeka anak bebas mengekspresikan dan mengeksplor ide serta imajinasinya. Hal ini terjadi pada penelitian kali ini, anak diberikan kebebasan untuk memilih *basecamp* sesuai keinginan anak, dan bebas memakai alat dan bahan *loose part*. Anak memilih bahan sesuai dengan keinginan atau pun kesukaan mereka (Sumarseh and Eiza 2022). Hal ini membuat anak merasa bahagia serta nyaman atau tidak terbebani untuk belajar dengan menggunakan media *loose part*. Menurut Siantajani (2018), *loose part* bisa dijadikan pembelajaran STEAM karena sesuai dengan karakteristik anak.

Selain itu, anak dapat berkomunikasi kepada guru maupun temannya. Anak menanyakan hal-hal yang ingin dia ketahui kepada gurunya pada saat anak membuat karya. Sesuai dengan penelitian Prameswari (2020),

aspek komunikasi anak akan terlatih dengan mempertanyakan tentang hal-hal yang terdapat di sekitarnya. Sepanjang proses pembelajaran berlangsung, anak-anak tampak sangat menikmati dan memiliki kebebasan selama proses belajar. Anak merasa senang tidak tertekan karena bisa lebih mengekspresikan apa yang terdapat di pikirannya untuk dia wujudkan dalam proses pembelajaran. (Al-Rahmi, dkk 2016). Hal ini membuat anak lebih kreatif, ekspresif serta imajinasinya meningkat (Amaia et al., 2021), karena bisa berinovasi sambil bermain yang dapat membangun karakter anak (Marina et al., 2020).

Penggunaan media *loose part* sangat efektif untuk proses perkembangan dan pertumbuhan anak. Terkait dengan karakteristik *loose part* menurut Puspita (2019) yaitu: 1) Menarik, 2) Terbuka, dan 3) Dapat digerakkan/dipindahkan. Sedangkan karakteristik lain dari media *loose part* seperti media yang mudah dilepas maupun dapat disatukan kembali, membuat anak bereksplorasi tanpa batas. Tidak hanya itu *loose part* sangat mudah ditemukan (Habibah and Mufarochah 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari media *loose part* yakni menarik untuk anak sebab wujudnya berbagai macam, mudah untuk dilepas atau pun dipasang kembali, bisa membuat anak bebas bereksplorasi tanpa batas sehingga hasilnya pun juga tergantung dengan kreativitas anak. Pembelajaran dengan *loose part* ini bisa merangsang anak lebih mengeksplorasi imajinasi serta kreativitasnya untuk mengolah benda-benda di lingkungannya (Muarofakh, dkk 2022), sehingga membuat anak tidak terbebani dalam belajar serta merasa bahagia ayaknya mereka bermain (Rahma et al., 2023). Sesuai penjelasan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), pembelajaran dengan media *loose part* mendorong meningkatkan kreativitas serta imajinasi anak. Ide anak akan muncul saat melihat bahan-bahan *loose part* di lingkungannya, sebab tidak hanya diam di satu tempat dengan satu bahan di depannya, anak bisa berjalan atau pun bergerak ke arah lain untuk mengambil bahan lain yang dia butuhkan.

Hasil karya yang dihasilkan dari kebebasan anak memilih bahan *loose part*, memodifikasi, kegiatan main yang bermacam ragam mencerminkan kemerdekaan belajar bagi anak. Kemerdekaan belajar bagi anak akan dapat terbangun dari penyediaan media pembelajaran *loose part* yang beragam jenis dan bentuknya sehingga suasana belajar mengasyikkan serta tidak membosankan. Guru atau pendidik juga dapat mengamati setiap anak memiliki perbedaan dalam memilih, menentukan aktivitas bermain yang disukai serta bebas mengeksplor sesuai petunjuk awal. Dengan perbedaan yang dihasilkan dari karya anak, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *loose part* dapat membangun kemerdekaan belajar anak usia dini.

Penerapan pembelajaran *loose part* dalam membangun merdeka belajar pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Kautsar Serang yang guru lakukan ialah dengan penataan lingkungan bermain dan belajar anak menggunakan bahan *loose part* yang terdapat di sekitar lingkungan anak selama satu minggu, kebebasan memilih *basecamp* lingkungan bermain serta belajar. Temuan penelitian ini hampir senada dengan penemuan Sumarseh dan Eiza (2022) bahwa pelaksanaan media pembelajaran berbahan *loose part* bisa membangun merdeka belajar anak usia dini dengan strategi yang dicoba oleh guru, seperti penataan lingkungan yang berbeda, penggunaan berbagai bahan *loose part*, pertanyaan-pertanyaan terbuka yang diajukan baik dari guru atau pun peserta didik, kebebasan memilih aktivitas main serta memilih bahan yang diinginkan pada saat proses pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran *loose part* dengan kurikulum merdeka belajar memberikan hal positif pada peserta didik, guru, dan lembaga PAUD. Dalam lingkungan PAUD, anak bisa dengan bebas memilih lingkungan belajar dan bermain. Guru dapat memanfaatkan media *loose part* untuk pembelajaran yang menarik untuk anak. Guru juga dapat menata lingkungan bermain dan belajar anak sehingga anak bebas memilih lingkungan bermain dan belajar yang beragam di dalam kelas di antaranya terdapat *basecamp* keaksaraan awal, mengasah kognitif, melukis, bermain peran, balok dan lego serta hasil karya. Dengan penelitian ini, lembaga pendidikan bisa memperbanyak informasi terkait dengan kurikulum merdeka dengan media *loose part* yang mampu meningkatkan kemampuan 6 aspek perkembangan, kreativitas, serta imajinasi anak berkembang dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di TK Al-Kautsar Serang, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran media *loose part* bisa memberikan kebebasan bermain dan belajar sehingga dapat membangun merdeka belajar anak usia dini. penggunaan *loose part* dalam aktivitas pembelajaran di TK AL-Kautsar Serang sangat mendukung untuk meningkatkan semua aspek perkembangan anak serta media *loose part* bisa dijadikan pembelajaran STEAM. Kemerdekaan anak dalam belajar bisa terjalin secara optimal dengan perencanaan yang baik dari guru, ialah mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Guru juga harus menata lingkungan yang sesuai dengan tujuan belajar dan penggunaan bahan *loose part* yang bermacam-macam jenis serta bentuknya. Dengan demikian, anak bisa mengeksplorasi lingkungannya, memperkaya ide, meningkatkan kreativitasnya, merangsang timbulnya rasa ingin tahu dan pemikiran untuk bisa menyelesaikan suatu permasalahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Rahmi, Waleed Mugahed, Norma Alias, and Mohd Shahizan. 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, Dina, Joko Sutarto, and Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto. 2021. "Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Bermuatan STEAM Terhadap Karakter Kreatif Dan Kemandirian." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (3): 1233–46. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1765>.
- Andartiani, Kinanti, Sri Sulistyorini, and Yuli Kurniawati S Pranoto. 2022. "Electronic Development of Student Worksheets Based on Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics to Improve Creative Thinking Ability of Class V Elementary School Students in Science Learning." *International Journal of Research and Review* 9 (1): 142–50. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20220119>.
- Azizah, Siti Nur, Muniroh Munawar, and Anita Chandra Ds. 2020. "Analisis Metaphorming Melalui Media Lloose parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang." *Paudia* 9 (1): 57–71. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.5745>.
- Beloglovsky, M., & Daly, L. (2016). *Lloose parts 2: Inspiring Play with Infants and Toddlers*. Redleaf Press.
- Davis, Andrea. 2017. "The Circle of Play: A Cross-Cultural-Study of Teachers' Views of Play Before and After Observing a Community Adventure Play Experience." https://digitalcommons.slc.edu/child_development_etd.
- Fransiska, Yulianti, and Roza Yenita. 2021. "Penggunaan Media Lloose parts Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (8): 5454–62.
- Imamah, Zakiyatul, and Muqowim Muqowim. 2020. "Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Lloose part." *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak* 15 (2): 263–78. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Model Pengelolaan Loosepart untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini.
- Marlina, Serli, Zahratul Qolbi, and Rafhi Febryan Putera. 2020. "Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturrida Kabupaten Padang Pariaman." *Jurnal Imiah Potensia* 5 (2): 83–90.
- Muarofakh, Lestari Wiwik, Nuraini, Najiha Nasratun, 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/https://doi.org/10.14421/joyced.2022.21-06>.

- 4074 *Penerapan Media Pembelajaran Loose part dalam Membangun Merdeka Belajar pada Anak Usia 5-6 Tahun – Ratih Kusumawardani, Laily Rosidah, Jihan Fahira*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6717>
- Munawar, Muniroh. 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>.
- Nur Habibah Siti Mufarochah. 2021. “Media Pembelajaran Berbasis *Lloose parts* Dan Peranan.” *At-Thufuly: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2 (1): 20–27.
- Prameswari, Titania Widya. 2020. “Merdeka Belajar : Sebuah Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini Menuju Indonesia Emas 2045.” *Prosding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara* 1: 76–86.
- Purwanti, Zulkarnaen. 2023. “Media Pembelajaran Berbahan *Lloose part* Berbasis STEAM Dapat Membangun Merdeka Belajar Pada Anak Usia Dini.” *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 23 (1): 38–47. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v23i1.1469>.
- Puspita, Widya Ayu. 2019. “Penggunaan *Lloose parts* Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM.” *Jurnal Pendidikan Non Formal* 21 (2): 17–30.
- Rahma, Bhertia Annisa, Kustiono Kustiono, and Deni Setiawan. 2023. “Penerapan Merdeka Belajar Dengan Media Berbahan *Lloose part* Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (4): 3991–4001. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4926>.
- Rahma, Rezka Arina, Sucipto Sucipto, and Kukuh Miroso Raharjo. 2023. “Increasing the Creativity of Early Childhood Education (Paud) Educators Through Steam and *Lloose part* Learning Training in Malang City.” *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding* 10 (6): 83. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v10i6.4845>.
- Siantajani. 2018. “Pemamfaatan Media *Lloose parts* Dalam Pembelajaran Steam Untuk Anak Usia Dini.” *Journal PG PAUD Sebelas Maret* 2 (2).
- Sumarseh, and Delfi Eliza. 2022. “Penerapan Media Pembelajaran Berbahan *Lloose part* in Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5 (1): 65–75.