

Belajar Di Rumah: Bermain Sains Menggunakan *Loose Parts* Bagi Anak Usia Dini Di Taman Baca Ciha Ngawi

Atik Wartini¹, Maharani²

PAUDI Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta¹, STAI Muhammadiyah Klaten²

atikwartini91@gmail.com¹, bugurura4ni@gmail.com²

Abstract

Learning loss menjadi salah satu dampak pandemi covid-19 bagi dunia pendidikan. Pencegahan *learning loss* dapat dilakukan oleh fasilitator dengan cara memahami inovasi pengembangan konsep pembelajaran sains pada anak usia dini, dengan bermain menggunakan media/material lepas, karena media yang digunakan mudah ditemukan di rumah dan lingkungan sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat pemahaman fasilitator/orangtua dan pendidik tentang belajar di rumah: bermain sains menggunakan *loose parts* bagi anak usia dini di Taman Baca Ciha Ngawi. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara dan observasi. Subjek penelitiannya adalah fasilitator dengan objek penelitian belajar di rumah: bermain sains menggunakan *loose parts* bagi anak usia dini di Taman Baca Ciha Ngawi. Hasil penelitian yaitu, fasilitator mempunyai pemahaman yang baik tentang belajar di rumah: bermain sains menggunakan *loose parts* dan juga mampu mengaplikasikannya pada kegiatan bermain di rumah dan di Taman Baca Ciha. Inovasi pembelajaran sains ini dapat menjadi salah satu program pembelajaran di rumah dan lembaga pendidikan yang menyenangkan dan memerdekakan.

Kata Kunci: Anak usia dini, belajar di rumah, *loose parts*, sains

PENDAHULUAN

Learning loss menjadi salah satu dampak pandemi covid-19 bagi dunia pendidikan, khususnya satuan pendidikan anak usia, oleh karena itu, Kemendikbudristek mensosialisasikan asesmen nasional secara lebih luas untuk mendeteksi sejauh mana *learning loss*, hal ini merupakan prioritas program merdeka belajar (Pengelola Web Kemdikbud, 2020). Dampak pandemi covid-19 yang mengharuskan dilaksanakannya pembelajaran dari rumah. Hal ini mengharuskan orangtua untuk dapat memahami tentang belajar di rumah dan konsep pembelajarannya yang sesuai untuk anak usia dini.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, melalui surat edaran tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*, untuk menjaga kesehatan lahir dan batin siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan kebijakan pendidikan. Kebijakan Menteri Pendidikan yang disampaikan melalui surat edaran no.4 tahun 2020 dapat dijadikan dasar oleh fasilitator baik orangtua dan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dilakukan dari rumah. Pada anak usia dini, kebijakan tentang proses pembelajaran yang dilakukan dari rumah adalah sesuai dengan hakikat pembelajaran pada anak usia dini, yaitu seperti, (1) pembelajaran yang dilakukan harus memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak, (2) fokus pada pembelajaran kecakapan hidup atau *long life skills* atau keterampilan yang akan dipakai seumur hidup, (3) aktivitas pembelajaran yang diberikan bervariasi sesuai kemampuan, kondisi dan minat anak, (4) hasil belajar atau evaluasi

pembelajaran dapat dilakukan dengan pemberian umpan balik atau deskriptif, (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020).

Paparan ini dapat dijadikan dasar untuk menginovasi pembelajaran pada PAUD dan dilakukan dari rumah. Seiring berlajannya waktu, anak dan pendidik sudah mulai berdamai dengan proses pembelajaran yang dilakukan dalam jaringan, hal ini didukung dengan adanya evaluasi baik yang dilakukan oleh pihak sekolah dan orangtua saat membersamai anak belajar di rumah. Evaluasi yang dilakukan agar dapat menginovasi pembelajaran, pengembangan konsep pembelajaran agar bermakna, relevan, memotivasi anak dan menggunakan penilaian yang sesuai dengan kemampuan anak.

Learning at home atau belajar di rumah beberapa tahun ini banyak diperbincangkan di semua lapisan masyarakat, karena kebijakan pemerintah akibat pandemi *covid-19* atau yang lainnya. Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim, pembelajaran dari rumah yang dilaksanakan harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak, fokus pada kecakapan hidup misalnya mengenai pandemi *covid-19*, menarik minat anak, memberikan ruang merdeka bagi anak dan hasil diberikan umpan balik secara deskripsi oleh pendidik. Istilah *learning at home* pada PAUD sudah menjadi salah satu program pembelajaran yang dilaksanakan di salah satu lembaga PAUD sejak tahun 2014, (Wartini, 2017)

Learning at home pada anak usia dini adalah proses belajar di rumah sebagai aktivitas bermain atau proses belajar di rumah yang dilakukan secara daring/atau sebagai aktivitas belajar berkelanjutan yang dilaksanakan di rumah. Aktivitas belajar dirumah yang dilakukan harus memuat unsur-unsur sebagai berikut, yaitu bermakna, relevan, memberikan ruang merdeka bagi anak, menarik, tidak membebani anak, terdapat unsur timbal balik dari pendidik terhadap hasil karya anak serta mampu menstimulasi tumbuh kembang anak, (Wartini, 2017)

Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada tahun 1954 telah mengumumkan tentang hak-hak anak, akan tetapi baru pada tahun 1989 disahkan sebagai konvensi hak-hak anak. Di Indonesia, hak-hak anak baru diakui melalui keputusan Presiden No. 36/1990 tanggal 28 Agustus 1990. Hak-hak anak menurut konvensi hak-hak anak PBB yang pertama adalah hak untuk bermain, (Keputusan Presiden Nomer 36 Tahun 1990 Tanggal 28 Agustus 1990, n.d.).

Hal ini disadari bahwa dunia anak adalah bermain. Kegiatan bermain pada anak perlu mendapatkan perhatian pada pendidik anak usia dini. Selanjutnya, menurut Ki Hadjar Dewanta, anak-anak hidup dengan kodratnya sendiri, pendidik hanya dapat merawat dan menuntun tumbuhnya kodrat itu. Hal tersebut dapat juga dipahami dari filosofi Ki Hadjar Dewantara, yaitu *Ing ngarso sung tulodho* artinya didepan memberikan teladan, *ing madya mangun karso* artinya ditengah memberikan semangat, *tut wuri handayani* artinya dibelakangan memberikan dorongan moral/semangat, (Made Sugiarta et al., 2019).

Dapat dipahami bahwa hidup anak-anak adalah dengan kodratya masing-masing, bermain merupakan kodrat anak, sebagai pendidik ataupun orangtua hanya dapat merawat dan menuntun yaitu sebagai fasilitator dalam membersamai tumbuh kembang anak seperti memberikan hak bermain bagi anak. Menurut Isenberg dan Quissenberry (1988), "*play a dynamic, active, and constructive behavior is a necessary and integral part of childhood, infancy through adolescence*" mempunyai makna bahwa bermain merupakan perilaku dinamis dan konstruktif yang tidak hanya berlaku bagi masa anak-anak, tetapi juga sampai remaja. Bagi anak benda apa saja dapat dijadikan permainan. Saat bermain anak berinteraksi dengan objek, baik secara sadar ataupun tidak anak dapat mempelajari atribut objek tersebut, (L.S, 1978)

Lebih lanjut menurut Vygotsky, bermain adalah aktivitas nyata yang dapat memberikan pengalaman secara alami dan bermakna yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Sesuai dengan pengertian konstruktivistik, menurut Piaget (1986-1980), pemahaman anak dibangun melalui *action*, dimana seorang anak dapat memahami suatu konsep melalui pengalaman konkrit yang dilakukannya, (Suyanto, 2005). Penjelasan ini dapat dipahami secara utuh bahwa dalam pendidikan anak usia dini bermain adalah belajar dan belajar adalah bermain, karena dengan bermain anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi/pengalamannya secara langsung dengan objek. Oleh karena itu, menjadi hal yang perlu bagi pendidik dan orangtua dalam memfasilitasi proses belajar anak adalah dengan bermain.

Loose Parts adalah media/material lepas yang penggunaannya dapat beragam artinya bahan (alam ataupun sintetis) yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, di rancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Lisa Daly dan Miriam Beloglovsky, mengenalkan *loose part* pada anak. Anak adalah ilmuwan alam yang mempunyai insting untuk menyelidiki dan menguasai dunia mereka. Bermain menggunakan *loose parts* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, rasa tak terduga, menarik, melalui potensi bahan-bahan alami dan daur ulang, (Daly & Miriam Belinglovsky, 2015)

Istilah *loose parts* awalnya diciptakan oleh arsitek Inggris Simon Nicholson untuk menggambarkan bahan terbuka yang dapat digunakan dan dimanipulasi dengan cara yang berbeda (Nicholson 1971). Dia percaya bahwa setiap manusia mempunyai potensi untuk menjadi kreatif, dengan *loose parts*/suatu yang longgar yang ada dilingkungan dapat membangun imajinasi yang besar. Ketika para peneliti, ilmuan dan pendidik menyadari adanya potensi dari bagian-bagian yang longgar/*loose parts* hal ini dapat mendorong pembelajaran dalam perkembangan anak maka, akan semakin banyak kelas-kelas anak usia dini yang menggabungkan *loose parts* pada lingkungan pembelajarannya, (Beloglovsky & Daly, 2016).

Memahami bahwa anak adalah *natural scientists*, (Beloglovsky & Daly, 2016) dapat dijadikan dasar pada pembelajaran sains untuk pendidikan anak usia dini. Selanjutnya, *loose parts* dapat digunakan sebagai media pembelajaran sains, karena *loose parts* adalah media/material lepas yang beragam baik dari bahan alam ataupun sintesis, yang bahan-bahan ini mudah ditemukan di rumah ataupun lingkungan sekitar. Artinya, media/bahan-bahan alam yang ada disekitar lingkungan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sains. sehingga akan memudahkan proses pembelajaran sains yang dilakukan di rumah.

Pada kurikulum 2013 PAUD dalam belajar, secara penuh anak sebagai pusat pembelajaran dan saintifik sebagai pendekatannya. Pendekatan saintifik pada anak usia dini mencakup rangkaian proses sebagai berikut: anak mengamati, anak bertanya, anak mengumpulkan data/informasi, anak menalar dan mengkomunikasikan, (Afif et al., 2022). Semua proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan material/bahan pembelajaran dengan secara penuh menggunakan seluruh panca inderanya.

Belajar sains dengan menggunakan *loose part* pada anak usia dini yang dilakukan di rumah dapat menjadi satu solusi yang efektif untuk mengurangi *learning loss* dimasa pandemi *covid-19*, yang mana pembelajaran masih dilaksanakan dari rumah. Belajar di rumah: bermain sains menggunakan *loose parts*, adalah sebuah inovasi pengembangan konsep pembelajaran sains pada anak usia dini, dimana media pembelajaran yang digunakan adalah menggunakan material lepas, yang penggunaannya dapat beragam, dapat dirancang, dipisahkan, digabungkan, disusun ulang, baik menggunakan material alam/sintetis serta daur ulang yang pembelajarannya dapat dilakukan di rumah.

Pengenalan sains pada anak usia dini lebih menekankan proses daripada hasil/produk. Sains memungkinkan anak untuk dapat bereksplorasi terhadap berbagai objek yang ada disekitarnya. Percobaan yang dilakukan anak akan melatih anak untuk menghubungkan sebab-akibat yang akan

digunakan anak untuk berfikir logis. Dengan demikian sains dapat menstimulasi kemampuan intelektual anak.

Menurut Piaget pada teori perkembangan kognitif anak usia 18 bulan samapi 7 tahun berada pada tahap perkembangan pra-oprasional, dimana kemampuan anak untuk berfikir mulai berkembang, yaitu tentang objek/benda dan kejadian. Anak sudah mulai mengenal simbol-simbol (kata-kata, angka, gambar dan gerak tubuh), namun cara berfikirnya masih tergantung pada objek konkrit. Oleh karena itu, baiknya kegiatan pembelajaran sains dirancang dengan memperhatikan proses yang dapat diamati secara langsung, sehingga dapat memudahkan anak-anak mengetahui adanya hubungan sebab-akibat dari kegiatan/eksperimen yang dilakukan, (Marinda Progam Pascasarjana IAIN Jember Prodi PGMI, n.d.)

Menurut Richard D. Kellough (1996), anak memiliki rasa penasaran yang sangat tinggi, karena anak berpersepsi, dunia ini sangat ajaib dan penuh dengan ketertarikan, (Sofia, 2005). Rasa penasaran yang tinggi pada anak-anak perlu kita kembangkan dengan menyiapkan kegiatan sains dengan eksperimen-eksperimen yang luar biasa. Eksperimen yang menimbulkan kejadian akan menstimulasi keingintahuan anak dalam memecahkan masalah. Lev Vygotsky (1986-1934), percaya bahwa anak secara aktif menciptakan pengetahuan mereka sendiri melalui *action* dan interaksi secara langsung, (Santrock, 2007). Anak-anak akan lebih mudah memahami konsep-konsep baru ketika anak mencoba memecahkan suatu masalah dengan objek yang konkrit. Pembelajaran sains pada anak tidak melatih untuk mengingat berbagai objek tetapi melatih anak untuk mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan objek. Oleh karena itu pembelajaran sains harus memungkinkan anak untuk berinteraksi langsung dengan berbagai inderanya dan tidak cukup hanya dengan memberitahu nama-nama objek atau definisinya saja.

Proses pembelajaran sains pada anak dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mengamati, dengan menggunakan semua panca indera seperti, melihat, mendengar, mengendus/mencium, merasa dan meraba pada objek/media *loose parts* yang disediakan dengan cara mengobservasi atau mengamatinya. (2) menanya, pendidik dapat mendorong anak agar bertanya tentang objek yang telah diamatinya. (3) mengumpulkan data/informasi, pengumpulan data/informasi dapat dilakukan melalui beragam cara, seperti melakukan, mencoba, diskusi dan menyimpulkan hasil dari berbagai sumber. (4) menalar. merupakan kemampuan mengkonstruksi pemahaman yang sedang berlangsung dengan pemahaman yang telah dimilikinya sehingga memiliki pemahaman baru. (5) memaparkan/mendialogkan, merupakan kegiatan untuk menyampaikan hal-hal yang telah dipelajari misalnya seperti, presentasi, menceritakan, mendemonstrasikan dll.

Manfaat bermain sains menggunakan *loose parts*, yaitu (1) mendukung pembelajaran, melalui *playing loose parts*, dalam benak anak akan muncul banyak hal yang mengejutkan, misalnya seperti “*what if/bagaimana jika*” ini merupakan jenis pemikiran yang mengarah pada pemecahan masalah dan penalaran teoritis, (Suyanto, 2005). Sehingga mampu membangun imajinasi anak, rasa gembira akan petuangan dalam mengeksplorasi *loose parts* juga akan muncul saat anak berinteraksi langsung dengan bagian-bagian longgar pada media yang disediakan. (2) menstimulasi perkembangan fisik, (Copple dan Bredekamp 2009), anak-anak membutuhkan banyak kesempatan untuk memanipulasi berbagai bahan untuk mengembangkan keterampilan motorik halusny, (Daly & Miriam Belinglovsky, 2015). Bermain *loose parts*, dengan berbagai media/material yang disediakan, misalnya manik warna-warni, balok berbagai ukuran, kain dengan berbagai tekstur, berbagai macam cat warna, tisu, kertas, botol-botol bekas, daun dan batu-batu kecil yang dieksplor anak akan mengembangkan keterampilan motorik halusny. (3) menstimulasi perkembangan sosial emosional, Marc Armitage melakukan asesmen pada sekolah dasar di Inggris dengan menggunakan *loose parts* di halaman bermain sekolah pada saat makan siang. Hasilnya menunjukkan bahwa, memberikan permainan *loose parts* secara signifikan dapat

membantu meningkatkan hubungan interaksi secara langsung dan membangun rasa mandiri pada anak. Selanjutnya, anak dapat meningkatkan kolaborasi, keterampilan negoisasi, belajar mengambil resiko, mengelola konflik, komunikasi dan pemecahan masalah. (4) menstimulasi perkembangan kognitif, aktivitas pembelajaran sains yang dilakukan anak dengan cara interaksi langsung dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui beragam media/material yang telah disiapkan. Selain itu pembelajaran sains lebih melihat proses dari pada hasil sehingga banyak hal yang dipelajari yang mencakup pemikiran kritis, bahasa, konsep, klasifikasi, hubungan sebab-akibat dan pemecahan masalah,(Daly & Miriam Belinglovsky, 2015).

Berkaitan dengan paparan ini penting mendeskripsikan tentang pemahaman fasilitator tentang inovasi pengembangan konsep pembelajaran sains pada anak usia dini yang dapat di lakukan di rumah. Lebih tepatnya tentang pemahaman fasilitator/ orangtua dan pendidik tentang belajar dirumah: bermain sains menggunakan *loose parts* di Taman Baca Cih Ngawi. Belajar sains di rumah dengan menggunakan *loose parts* menjadi pilihan dikarenakan adanya kemudahan dalam menemukan media pembelajaran sains di rumah atau lingkungan. Selanjutnya, *loose parts* yang bervariasi baik dari bentuk, ukuran, warna dan jenis akan mampu membangun kreativitas anak. Selain itu, *loose parts* akan mampu menarik minat anak dalam belajar dikarenakan variasi media pembelajaran yang tersedia.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskripsi dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini berfokus mendeskripsikan pemahaman fasilitator tentang, belajar di rumah: bermain sains menggunakan *loose parts* di Taman Baca Cih, Ngawi, Jawa Timur. Subjek penelitiannya terdiri dari orangtua dan pendidik di Taman Baca Cih. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu, wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 6-27 maret 2022. Selanjutnya, data dianalisis secara deskriptif naratif dimana wawancara dan observasi dilakukan secara langsung di Taman Baca Cih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan fasilitator di taman baca Cih, bahwa fasilitator memahami tentang, belajar di rumah yang dilakukan dengan bermain, yaitu bermain sains menggunakan berbagai macam media yang ada di rumah dan lingkungan sekitarnya. Orang tua dan pendidik dapat menyediakan berbagai macam material/bahan pembelajaran sains, antara lain seperti: pewarna makanan (merah, hijau, biru), bubuk kunyit, garam, gula, bubuk kopi, tepung terigu, teh celup, minyak goreng, air mineral, permen warna warni, manik-manik warna warni, benang wol warna warni, gelas plastik, sendok, piring, sedotan warna warni, *cotton bud*, tisu, dan kertas hvs. Semua bahan-bahan pembelajaran disiapkan dan ditata dengan menarik. Dalam bermain sains di rumah fasilitator menemani anak-anak. Fasilitator selalu memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat semua bahan-bahan yang disiapkan, dan merespon anak-anak jika ada yang akan ditanyakan, baik tentang material atau kegiatan yang akan dilakukan. Fasilitator memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksperimen dan bermain apa saja dengan menggunakan bahan-bahan yang disediakan. Anak juga bebas memberikan bahan tambahan jika dirasa perlu.

Terlihat anak-anak saling bertanya akan memilih bahan-bahan apa, dan ada yang secara langsung mengambil bahan-bahan untuk melakukan eksperimen. Diluar dugaan orangtua, ternyata dengan berbagai macam bahan yang disediakan anak lebih banyak mengeksplor kreativitasnya, misalnya ada yang mencampur warna, ada yang bermain kapilarisasi air, memasukkan berbagai benda ke dalam campuran air sehingga terlihat akan ada benda yang tenggelam dan mengambang, mencampur minyak dengan air, mencampur air dengan teh, gula, kopi dan tepung terigu, anak secara tidak langsung belajar konsep larut dan tidak larut, menggambar menggunakan tetesan warna dan bermain *magic water* dari permen warna warni. Beberapa kegiatan bermain sains menggunakan *loose parts* yang pernah diimplementasikannya yaitu, konsep warna, konsep larut dan tidak larut, konsep kapilaritas, bayang-bayang, membuat pelangi, dan gambarku mengambang. Anak-anak merasa senang dan pengalamannya

akan diceritakan kepada orangtua, teman kakek dan neneknya. Bermain sains dengan *loose parts* begitu sangat menyenangkan dan membangun banyak kreativitas serta rasa merdeka dalam belajar.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa bermain sains dengan menggunakan *loose parts* dapat dijadikan satu solusi sebagai inovasi pembelajaran sains pada anak usia dini yang bisa dilakukan di rumah. Penjelasan ini lebih lanjut membuktikan bahwa orangtua memahami dengan baik tentang bermain sains menggunakan *loose parts*. Fasilitator juga mampu mengaplikasikan berbagai kegiatan sains menggunakan media *loose parts*.

Belajar di rumah baik dikarenakan oleh adanya dampak pandemi *covid-19* ataupun tidak sudah dipahami dengan baik oleh fasilitator khususnya orangtua. Hal ini sesuai dengan pengertian tentang *learning at home* menurut Wartini, yaitu program pembelajaran di sekolah yang dapat dilanjutkan di rumah dengan tujuan agar pembelajaran di sekolah dapat berlangsung di rumah, sehingga tidak ada keterputusan pembelajaran dan ada kesamaan pembelajaran antara di sekolah dan di rumah, (Wartini, n.d.)

Fasilitator yang terus mau belajar tentang hakikat anak usia dini, semakin memahami karakteristik anak usia dini hal ini dapat dilihat bahwa fasilitator mampu memahami dunia anak adalah bermain oleh karena itu orangtua dan pendidik berupaya mendesain lingkungan bermain untuk anak. Hal ini seperti yang dikatan oleh (Kurnianingsih, 2022) pada anak usia dini, bermain adalah belajar atau belajar adalah bermain.

Fasilitator merasa saat anak-anak diberikan kesempatan yang bebas untuk melakukan eksperimen, keajaiban-keajaiban pada anak terlihat bahwa anak secara alami membangun pengetahuannya sendiri. Hal demikian karena anak adalah *natural scientistis*, yang menjadikan penting pembelajaran sains pada anak, karena sains dapat membangun konsep berfikir yang pada prosesnya terdapat hubungan sebab-akibat, eksplorasi, kontruksi, terintegrasi dan menarik, (Beloglovsky & Daly, 2016).

Sebagai inovasi pembelajaran baru, pengenalan sains pada anak menggunakan berbagai macam media yang ada di rumah dan lingkungan sekitar yang mudah ditemukan. Fasilitator menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang diperolehnya dari bahan-bahan dapur dan lainnya. Hal ini merupakan *loose parts*, menurut (Necholson, 1971), yaitu media lepas dan beragam yang penggunaannya dapat beragam, dapat dimanipulasi dengan berbagai cara, (Beloglovsky & Daly, 2016).

Berbagai macam eksperimen yang dilakukan anak-anak menggunakan *loose parts* sangat beragam dan kreatif, tercipta berbagai macam kegiatan yang dilakukan anak-anak dengan bebas. Artinya *loose parts* merupakan media pembelajaran yang mampu membangun pembelajaran yang terintegrasi begitu juga dengan manfaatnya yang dapat mendukung kegiatan bermain anak, menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak, kreatif, mandiri sehingga anak dapat merasakan merdeka dalam belajar (Beloglovsky & Daly, 2016).

Dalam pendidikan paradigma baru, merdeka belajar-merdeka bermain bagi anak usia dini, untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna media pembelajarannya banyak menggunakan *loose parts*. *Loose parts*, ibarat dapur yang tersedia dengan berbagai macam bahan dan koki mempunyai banyak pilihan untuk memasak. *Loose parts* merupakan benda yang memiliki ciri terbuka. Benda yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara, (Pendidikan et al., 2021).

SIMPULAN

Kemudahan orangtua dan pendidik untuk mengakses berbagai macam perkembangan ilmu dan pengetahuan terbaru pada lingkup pendidikan anak usia dini, memudahkannya untuk belajar dengan lebih cepat. Dampak pandemi *covid-19* yang tahun kemarin mengharuskan sekolah dilaksanakan dari rumah mengharuskan semua pihak pendidik dan orangtua untuk dapat belajar dengan cepat tentang penggunaan teknologi dan menginovasi pembelajaran agar bisa tetap berjalan dengan baik dan memberikan pengalaman bermakna bagi anak. Belajar di rumah bagi semua anak juga dipahami dengan baik oleh fasilitator/ orangtua dan pendidik. Hal ini dapat dilihat dari pemahaman mereka tentang kegiatan belajar di rumah yang dilakukan dengan bermain yaitu pada kegiatan bermain sains menggunakan *loose parts*. Bermain sains menggunakan *loose parts* secara langsung dapat menciptakan proses pembelajaran yang terintegrasi pada kegiatan belajar dan manfaatnya.

Penelitian ini fokus pada tema sains dan *loose part*, oleh karena itu untuk penelitian selanjutnya dapat memperluas fokus penelitiannya pada pembelajaran terpadu, yaitu pembelajaran yang terintegrasi (matematika, sains, kesenian, pengetahuan sosial) yang berkaitan dengan *loose part*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N., Ayuningrum, D., Imran, A., & Qowim, A. N. (2022). Inovasi Pengembangan Kurikulum dengan Pendekatan Saintifik Untuk RA/PAUD di Provinsi Banten. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), 79. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2244>
- Beloglovsky, M., & Daly, L. (2016). *Loose parts 2 : inspiring play with infants and toddlers*.
- Daly, L., & Miriam Belinglovsky. (2015). *Loose Parts Inspiring Play in Young Children*.
- Keputusan Presiden Nomer 36 Tahun 1990 Tanggal 28 Agustus 1990. (n.d.). *Keputusan Presiden Nomer 36 Tahun 1990 Tanggal 28 Agustus 1990*. <https://Peraturan.Bpk.Go.Id/Details/63923/Keppres-No-36-Tahun-1990>.
- Kurnianingsih, S. (2022). *Merdeka Bermain: Konsep dan Implementasi*. BBGP Jabar Kemendikbudristek.
- L.S, V. (1978). *Mind in Society*. Harvard University Press.
- Made Sugiarta, I., Bagus Putu Mardana, I., Adiarta, A., Wayan Artanayasa, I., Jasmani, P., & dan Rekreasi, K. (2019). FILSAFAT PENDIDIKAN KI HAJAR DEWANTARA (TOKOH TIMUR). *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2.
- Marinda Progam Pascasarjana IAIN Jember Prodi PGMI, L. (n.d.). *TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR*.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)*. <https://Pusdiklat.Kemdikbud.Go.Id/Surat-Edaran-Mendikbud-No-4-Tahun-2020-Tentang-Pelaksanaan-Kebijakan-Pendidikan-Dalam-Masa-Darurat-Penyebaran-Corona-Virus-Disease-Covid-1-9/>.
- Pendidikan, K., Teknologi Badan Penelitian, D., Pengembangan, D., Perbukuan, D., Kurikulum, P., Melita, M., Sisilia, R., Buku, M., & Guru, P. (2021). *Pengembangan Pengembangan Pembelajaran Pengembangan Pembelajaran*.

- Pengelola Web Kemdikbud. (2020). Asesmen Nasional, Paradigma Baru Evaluasi Pendidikan Nasional. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/10/asesmen-nasional-sebagai-penanda-perubahan-paradigma-evaluasi-pendidikan>.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak* (Mila Rahmawati & Ana Kuswanti, Ed.). Erlangga.
- Sofia, H. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Publishing.
- Wartini, A. (2017). *Analisis Pengembangan Model Pembelajaran PAS (Participated, Appreciated and Supported) Untuk Pendidikan Multikultural Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Studi Kasus di Sekolah Alam Kamulan Yogyakarta)*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.