



Reformasi Pembelajaran Abad 21, Merdeka Belajar pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan *Loose part*

A. Tabi'in¹, Syifa Fauziah², Leli Fertiliana Dea³, Arditya Prayogi⁴
^{1,4} UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia
² Universitas Ngudi Waluyo, Semarang, Indonesia
³ Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia
Email Korespondensi: ahmadtabiin@uingusdur.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi merdeka belajar menggunakan media *loose part* pada anak usia dini di KB Labschool UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. Merdeka bermain merupakan sebuah konsep pembelajaran baru yang berpeluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Penggunaan model pembelajaran ini apabila dipersiapkan dengan matang tentunya akan berpengaruh secara signifikan bagi perkembangan anak. Melalui merdeka belajar anak akan diarahkan untuk memiliki kompetensi abad 21, yaitu, *communication, creativity, collaboration, dan critical thinking*. Banyak sekolah PAUD belum mengusung konsep merdeka belajar dengan alasan kesiapan guru dalam mengimplementasikannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi merdeka bermain pada anak usia dini melalui media *loose part* di KB Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan fokus penelitian merdeka bermain pada anak melalui media *loose part*, adapun yang menjadi sumber data primer adalah kepala sekolah, pendidik dan anak-anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam pemeriksaan keabsahan data menggunakan tri angulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi merdeka bermain melalui *loose part* pada anak di KB Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan yaitu pertama guru mempersiapkan media *loose part*, kedua anak mengeksplorasi bahan yang sudah disediakan, ketiga, anak bebas berinteraksi dalam membangun pengetahuan dan pemberdayaan kemandirian dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu dari manfaat pelaksanaan merdeka bermain melalui media *loose part* tersebut mampu mengembangkan 4c: *creativity, communication, collaboration and critical thinking* bagi anak-anak.

Kata Kunci: *Merdeka Belajar; Loose part; Anak Usia Dini.*

21st Century Learning Reform, Freedom to Learn in Early Childhood Through the Use of Loose Parts

ABSTRACT

This research aims to determine the implementation of independent learning using loose part media in early childhood at KB Labschool UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. Freedom to play is a new learning concept that has a big opportunity to improve the quality of education in Indonesia. If the use of this learning model is carefully prepared, it will certainly have a significant impact on children's development. Through independent learning, children will be directed to have 21st century competencies, namely, communication, creativity, collaboration and critical thinking. Many PAUD schools have not implemented the concept of

independent learning due to teachers' readiness to implement it. This research aims to determine the implementation of free play in early childhood through loose part media at KB Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. This research uses a descriptive qualitative method with a research focus on children's free play through loose part media. The primary data sources are school principals, educators and children. Data collection techniques use observation, interviews and documentation techniques. In checking the validity of the data using data triangulation. The results of the research show that the implementation of free play through loose parts for children at KB Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan is that first the teacher prepares loose part media, second the children explore the materials that have been provided, third, the children are free to interact in building knowledge and empowering independence in activities learn how to teach. Apart from that, the benefits of implementing free play through loose part media are able to develop the 4c: creativity, communication, collaboration and critical thinking for children.

Keywords: Freedom to Learn; Loose part; Early Childhood.

PENDAHULUAN

Dalam menjawab tuntutan globalisasi dan perkembangan teknologi di Abad ke-21, sektor pendidikan di Indonesia pun perlu melakukan inovasi besar-besaran guna mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan masa depan. Salah satu terobosan yang diusung dalam konteks reformasi pembelajaran adalah konsep Merdeka Belajar, yang menekankan pada kemandirian, kreativitas, dan penemuan ilmu oleh peserta didik. Melibatkan anak-anak dalam Merdeka Belajar merupakan aspek yang sangat penting mengingat periode ini merupakan fase kritis dalam pembentukan karakter dan kemampuan kognitif. Penggunaan *Loose part* (bagian-bagian yang dapat diatur) di kelompok bermain menjadi fokus perhatian karena dapat dijadikan alat untuk merangsang imajinasi, kreativitas, dan keaktifan fisik anak secara lebih bebas.

KB Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan sebagai lembaga Laboratorium pendidikan Institut Agama Islam Negeri Pekalongan yang dalam beberapa dekade ini menjadi rujukan dalam pengembangan pembelajaran di wilayah Kab Kota Pekalongan keresidenan Pekalongan Jawa Tengah bahkan Nasional. Berbagai inovasi pembelajaran yang dilakukan memberikan referensi kepada lembaga lain dalam praktik pembelajaran di lingkungan pendidikan anak usia dini. Salah satu inovasi akhir ini adalah tentang praktik merdeka belajar pada anak-anak di sekolah tersebut. Pengembangan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh lembaga KB Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan mendasarkan pada kebutuhan dan perkembangan sesuai zamannya (Wiresti & Na'imah, 2020). Kurikulum bersifat adaptif dengan berpedoman pada prinsip dasar pendidikan anak usia dini sesuai dengan standar pendidikan anak usia dini pada permendikbud no 137 tahun 2013 dengan 10 prinsip pendidikan anak usia dini (Permendikbud no 137, 2014).

Model pembelajaran yang inovatif akan mempunyai dampak yang signifikan terhadap *transfer of knowlegde* pada anak-anak, karena pembelajaran yang inovatif tidak membosankan (Kariadi & Suprpto, 2018). Selain memberikan dampak pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran anak-anak juga mempunyai dampak perkembangan-perkembangan yang positif. Dalam konsep pembelajaran merdeka belajar mempunyai fungsi untuk mengembalikan pendidikan anak usia dini sesuai dengan fungsinya sehingga kita memiliki harapan besar bahwa anak akan tumbuh sesuai dengan karakteristik dan kodratnya (Agustin & Somantri, 2017). Sebagai mana yang dikatakan oleh Kihajar Dewantara pendidikan di Indonesia masih mempunyai banyak kelemahan terutama pada anak-anak usia dini (Widowati dkk., 2019).. Dalam ala ini Kb Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan mengusung konsep merdeka belajar selain menunjang program pemerintah juga memiliki kesadaran bahwa

pengimplementasian merdeka belajar pada anak dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang hakiki terhadap anak didiknya.

Esensi merdeka belajar adalah kemerdekaan berfikir dan bertindak dalam kegiatan pembelajaran. Anak diberi kebebasan untuk mengekspresikan dan mengeksplorasi ide, gagasan dan imajinasinya dalam diskusi maupun karya (Nuraeni, 2020). Penyajian pembelajaran bagi anak usia dini harus mengutamakan proses yang dikemas dalam kegiatan bermain dan permainan (Gustina, 2021). Anak usia dini melaksanakan kegiatan belajar sambil bermain, dan bermain seraya belajar. Dengan demikian anak selalu senang, nyaman, dan merdeka dalam belajar (Wahyuni & Azizah, 2020).

Merdeka belajar pada anak usia dini yaitu merdeka belajar, pembelajaran pada anak usia dini sejatinya melalui bermain. Dengan implementasi merdeka belajar ini diharapkan dapat mengasah aspek-aspek perkembangan pada anak lebih maksimal sesuai dengan karakteristik anak, karena konsep merdeka belajar tersebut mengusung kebebasan anak dalam memilih aktivitas kegiatan pembelajaran sesuai dengan ide-ide kreatifnya. Anak-anak mendapatkan kesempatan yang banyak untuk bereksplorasi dalam menentukan tujuan pembelajarannya dan diharapkan mampu untuk menyelesaikan masalah yang ditemuinya (Sari, 2017). Konsep merdeka belajar sebagaimana disampaikan oleh kementerian pendidikan bahwa setting lingkungan diartikan sebagai kelas atau laboratorium tempat anak-anak dalam bereksperimen sesuai dengan perannya masing-masing yaitu anak sebagai ilmuwan, penjelajah seniman, alat perubah perilaku peserta didik kearah yang sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Dalam implementasi merdeka belajar lingkungan kegiatan pembelajaran mendorong dan membantu anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen untuk memanipulasi benda dan alat main menjadi bermakna. Tentunya hal itu menjadi tantangan dalam berfikir anak. lingkungan main akan menjadikan anak pembelajar yang aktif, serta memungkinkan anak menjadi kreatif dan mengembangkan nilai-nilai karakternya (Ningtyas & Wuryani, 2017).

Penerapan merdeka belajar belum banyak di sentuh oleh kalangan lembaga pendidikan anak usia dini karena di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini, masih banyak yang belum siap menjalankan kebijakan merdeka belajar. Senada yang di katakan Kepala sekolah indah mengatakan bahwa lembaga pendidikan anak usia dini Bath waktu untuk mempersiapkan diri dalam menerapkan kurikulum merdeka belajar hal ini menjadi sebuah realitas yang kita hadapi, perubahan *mindset* itu butuh waktu. Untuk itu ini menjadi hal yang menarik terkait dengan di mulainya penerapan merdeka belajar pada anak usai dini di KB Lab School IAIN Pekalongan.

Penggunaan *loose part* sebagai alat permainan kepada anak-anak merupakan sebuah terobosan baru dalam menunjang merdeka belajar pada anak usia dini. Upaya yang ditawarkan terkait merdeka belajar menggunakan media *loose part* sangat cocok untuk mengembangkan kreativitas dan mengasah kemampuan berfikir kritis, kreatif pada anak-anak di KB Lab School. Merdeka belajar sebagai reformasi pendidikan yang dilakukan guna mempersiapkan anak-anak menghadapi perkembangan zaman. Ketepatan pemilihan media ini di anggap sebagai penunjang program pemerintah melalui merdeka belajar pada anak usia dini, penggunaan media ini dipandang dapat memberikan kesempatan anak-anak untuk dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar melalui ide, gagasan imaginasi anak dalam belajar dan bermain.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini dilakukan dengan tahapan-tahapan yang mengacu pendapatnya Endang S. Sedyaningsih (2006) dalam Asep Suryana (2007:5) yaitu dimulai dari menentukan permasalahan kemudian melakukan studi literatur dari referensi tentang merdeka belajar pada anak usia dini, dilanjutkan menetapkan lokasi penelitian, studi pendahuluan, penetapan teknik pengumpulan data (wawancara, dokumentasi, observasi), analisis data dan validasi data. Adapun sumber data dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah, pendidik dan tenaga

kependidikan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu, dokumentasi yang sesuai dengan arah penelitian, kemudian interview, serta observasi yang mendalam. Data-data yang diperoleh peneliti dari interview, dokumentasi serta observasi kemudian diolah dan dipadukan. Hal ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan data-data yang akurat dan mampu untuk dipertanggung jawabkan keasliannya. Analisis data dilakukan sejak dimulainya penelitian sampai penyusunan naskah akhir penelitian. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini analisis mengalir (*flow model analysis*), yaitu konsep analisa yang meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut; display data, pengambilan kesimpulan dan mengferifikasi (Huberman, 1992). Dalam hal ini peneliti melakukan pemeriksaan secara seksama pada kriteria tingkat kepercayaan (*credibility*). Melalui kriteria tersebut kemudian menggunakan triangulasi data atau pengembangan data melalui analisis-analisis yang mendalam (Moleong, 2005).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Merdeka Belajar pada anak usia dini di Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, merdeka belajar itu adalah merdeka belajar bermain. Karena bermain adalah belajar. ini merupakan sebuah tema yang penting untuk anak usia dini yang harus terus kita kuatkan, karena kita ingin melawan miskonsepsi-miskonsepsi untuk anak usia dini.

Bagi pendidik di Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan Merdeka belajar pada anak bertujuan agar para guru, peserta didik, serta orang tua bisa mendapat suasana yang menyenangkan saat belajar. Merdeka belajar adalah proses pendidikan yang harus menciptakan suasana-suasana yang menyenangkan. Setiap anak yang dilahirkan pasti memiliki keistimewaan yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Di sinilah pendidik harus mampu menjadi teman belajar yang menyenangkan agar proses belajar anak benar-benar atas kesadarannya sendiri dan merdeka atas pilihannya sehingga melahirkan siswa yang kreatifitasnya tinggi dan inovatif. Semangat untuk melakukan inovasi dan perubahan inilah roh pertama program merdeka belajar yang di usung oleh KB Lab school UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. Apalagi di era revolusi industri 4.0, sistem pendidikan diharapkan dapat mewujudkan peserta didik memiliki keterampilan yang mampu berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi (Ammas, 2021).

Merdeka belajar dalam proses pembelajaran sesuai dengan yang diungkapkan oleh Agustinus Tanggu Daga dari beberapa literatur diartikan sebagai merdeka berpikir, merdeka berinovasi, merdeka belajar mandiri dan kreatif, dan merdeka untuk kebahagiaan (Daga, 2021). Konsep merdeka belajar di gagas agar peserta didik memiliki kebebasan dalam berfikir kritis dan cerdas, hal ini akan membuat peserta didik untuk mengeksplorasi tentang bagaimana proses Pendidikan yang di maksud oleh Ki Hadjar Dewantara dalam mengimplementasikan *Ing Ngarso Sung Tuladha*, Ing Madya Mangun Karso, dan Tut Wuri Handayani dalam sistem Pendidikan di Indonesia saat ini dengan mengedepankan keterbukaan dalam berfikir. Konsep merdeka belajar di KB Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan melalui beberapa tahapan:

Persiapan dan Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Merdeka Belajar

Pada tahap ini sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru mempersiapkan diri terlebih dahulu untuk menyiapkan bahan-bahan dalam menunjang pembelajaran seperti: krikil, ranting, kertas, dedaunan dll. Sedangkan Perencanaan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan tujuan pembelajaran, merencanakan materi yang akan disampaikan, perencanaan media jika diperlukan.



Gb. 1. Invitasi persiapan bahan Loose part oleh guru

Pelaksanaan Merdeka belajar

Pelaksanaan merdeka belajar di Kb Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan ini guru memberikan kebebasan untuk bereksplorasi, menggunakan media *loose part*. Dalam pelaksanaan merdeka belajar ini guru tidak mendikte dalam cara penggunaannya, artinya apapun yang dibuat anak adalah atas inisiatifnya sendiri, bukan karena perintah guru. Guru di sini hanya sebagai pendamping. Untuk itu guru tidak batasi kreativitas anak dalam penggunaan bahan yang ia gunakan dalam bermain atau memaksakan pembelajaran sesuai keinginan guru. Kemerdekaan belajar tersebut meliputi tiga kategori yang berbeda yaitu :

Pertama, Kebebasan dalam pemilihan bahan, anak-anak di bebaskan untuk memilih bahan yang sudah disediakan oleh guru atau bisa mengambil di sekeliling sekolah yang kiranya bisa di dimanfaatkan untuk pembelajaran. Bahan-bahan *lose part* yang disediakan oleh guru memberikan banyak pilihan bahan untuk anak-anak, jadi alat dan bahan main yang disiapkan guru sangat bervariasi yang mampu mengcover masing-masing minat anak.



Gb.2. Kebebasan Anak-Anak Memilih Bahan Loose part

Kedua, penggunaan media *Loose part* ini membebaskan anak-anak selama proses pembuatan suatu produk. Guru hanya memberikan semangat atau sebagai fasilitator sekaligus motivator bagi anak, seperti mengatakan “bisakah kamu membuat bunga sendiri” atau “mari kita membuat lingkaran dari kerikil-kerikil ini” tetapi selama proses kegiatan bermain ini pendidik di KB Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan tidak mencontohkan langkah-langkah pembuatannya kepada anak-anak, karena sekolah ini masih mencoba menerapkan merdeka belajar yang sesungguhnya pada anak-anak. karena ketika guru

mencontohkan Ini bertentangan kemerdekaan bermain yang sedang di usungnya. Tentunya hal ini yang akan membedakan dengan praktik sekolah lain yang sering kita lihat dalam kehidupan sehari-hari bahwa sering kali pendidik mengatur atau membuat contoh langsung atau memerintahkan anak-anak untuk membuat sesuatu berdasarkan keinginannya sendiri tanpa mempertimbangkan minat anak dalam membuat suatu karya(Rahma dkk., 2023). Dalam konteks merdeka belajar ini pendidik yang baik adalah yang memberikan kebebasan dan kesempatan bermain bagi anak-anak untuk bereksplorasi berdasarkan imajinasinya masing-masing, bukan terikat dengan langkah-langkah yang telah dicontohkan.



Gb. 3. Kebebasan Anak Dalam Membuat Produk

Ketiga, Kebebasan hasil produk akhir, *loose part* memungkinkan variasi hasil produk yang dibuat oleh anak-anak. Bagian yang lepas memberi anak kebebasan untuk membuat karya mereka sendiri. Tidak ada kewajiban bagi anak untuk membuat suatu karya yang harus persis sama dengan apa yang dicontohkan oleh guru. Mengapa demikian? Karena hal itu akan menghambat kreativitas anak, menghambat daya pikir maupun imajinasi sang anak. oleh karena itu bebaskan mereka untuk berkarya sendiri. Hargai apapun bentuk karya yang dihasilkan oleh anak-anak. Sebagai mana dari hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 10 oktober 2023 di kelompok B yang di ampu oleh miss dian menunjukkan bahwa guru ketika kegiatan belajar mengajar berkata, “Silakan dilihat dulu alat dan bahan mainnya lalu silahkan buat apa saja yang kalian suka. Tak berselang lama, kelas pun heboh dan penuh keseruan. Pendidik membebaskan anak-anak untuk bermain di luar dan di dalam kelas sesuai dengan keinginan anak. Tanpa diminta dan diinstruksi terciptalah karya besar dari anak-anak. anak pertama membuat kereta api dari kardus bekas, terdapat tiga kardus dengan tiga ukuran yang dijadikan satu sehingga kepala kereta api ukuran kardusnya lebih kecil. Sedangkan anak kedua kardus yang lebih besar menjadi badan kereta api dan bagian belakang menggunakan kardus kecil. Adi yang pada waktu itu membuat cerobong asap dari paralon yang ditempel di bagian depan. Ada hiasan dari ornamen kertas berbagai warna. Setelah mereka selesai membuat miniatur kereta api, pendidik datang memberikan inspirasi dengan pertanyaan memancing *Higher Order Thinking Skill* anak, “Kereta apinya akan dijalankan di mana? Apa lagi yang dibutuhkan? Tempat mangkal kereta api biasanya di mana? Disebut apa?” Akhirnya, karya besar ini semakin komplis. Karena anak membawa keluar kelas lalu mereka membuat rel kereta api dengan susunan dari ranting-ranting pohon yang ada di halaman. Seorang anak perempuan tampak mengambil kertas dan menulis Stasiun Kereta Api. Tulisan ini diletakkannya di atas sebuah kerudung bekas. Anak ini berkata, “Ini stasiun kereta ya, teman-teman”

Setelah menyelesaikan tugas, mereka dapat merenungkan apakah berhasil atau tidak. Pengalaman sehari-hari anak di KB Labschool ini membantu mereka mempelajari

keterampilan untuk merencanakan kegiatan dan melihat kembali apa yang telah dilakukannya. Pengalaman bermain kooperatif memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk merencanakan dan merefleksikan bersama. Pada usia ini anak saling bertukar ide dan memberi solusi untuk suatu tugas misalnya memberikan ide apa yang harus dibawa saat kegiatan kunjungan wisata. Anak usia ini sudah bisa merencanakan gagasan tentang membuat bangunan juga merencanakan peran dan aktivitas saat bermain menggunakan media *loose part*.



Gb. 4 Hasil Kebebasan Membuat Produk

Manfaat yang di dapat dalam implementasi merdeka bermain melalui media *loose part*:

Pelaksanaan merdeka bermain melalui media *loose part* ini ternyata menstimulasi anak secara efektif untuk meningkatkan kemampuan 4c (*creativity, communication, collaboration and critical thinking*):

Pertama. Penggunaan media *Loose part* ini secara alamiah anak dapat mengeksplorasi berbagai komponen-komponen yang ada di sekitarnya ketika melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Loose parts*, Pada tahap eksplorasi ini, anak-anak sangat senang dan terlihat termotivasi dan antusias untuk mengeksplorasi atau menjelajahi benda-benda atau komponen-komponen yang sudah disediakan oleh guru yaitu loose part. Anak-anak mengamati dan mempelajari sendiri komponen-komponen tersebut untuk kemudian anak membuat keputusan terkait komponen mana saja yang akan digunakan dan akan digunakan untuk apa. Sehingga terbentuklah bunga dari daun, ada yang membuat mobil-mobilan dari kerikil dan ada yang membuat robot-robotan dari kertas.

Penciptaan produk dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak pada tahap kreatif untuk menuangkan atau membuat sesuatu sesuai dengan kemampuan dan keinginan anak masing-masing (A Spencer dkk., 2019). Penciptaan produk sendiri dapat berupa menciptakan sesuatu yang baru atau memodifikasi benda atau produk yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti melihat bahwa dengan penggunaan media *Loose parts* dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk memilih komponen yang ingin digunakan dan akan digunakan untuk apa komponen tersebut (Flannigan & Dietze, 2018). Hal ini juga dibahas oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang memaparkan bahwa pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya.

Imajinasi anak dapat dengan bebas diekspresikan pada pembelajaran menggunakan media *Loose parts* (Priyanti & Jhoni Warmansyah, 2021). Hal ini dikarenakan guru memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk mengungkapkan imajinasinya masing-

masing dan mengekspresikan atau menyampaikan imajinasinya melalui berbagai hal yang anak buat. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan main, anak justru dituntut untuk berimajinasi, mulai dari tahap eksplorasi hingga tahap kreatif. Anak harus berimajinasi atau merealisasikan imajinasi yang dimiliki untuk membuat atau menciptakan sesuatu (Eliza, 2022).

Dengan diterapkannya merdeka bermain pada anak usia dini ternyata sangat bagus, hal itu terlihat Anak-anak dalam belajar bersemangat melakukan percobaan-percobaan dari berbagai komponen yang ada di sekeliling anak karena media *Loose parts* memberikan banyak kemungkinan-kemungkinan dalam eksperimen anak. Eksperimen tersebut pun menjadi terarah karena guru memberikan invitasi dan provokasi yang memicu anak untuk banyak melakukan percobaan-percobaan sehingga terjadilah kerja sama antar anak dan komunikasi secara masih anak satu dengan anak yang lain (Kusumawardani dkk., 2023).

Kedua, penggunaan *loose part* dapat menumbuhkan kerja sama/kolaborasi antar anak terbangun dengan baik, Melalui merdeka bermain dengan media *loose part* di Kb Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan menekankan kerja sama antar anak, terlihat anak-anak dalam membuat karya tidak sendirian karena untuk melatih kerja sama antar anak, terlihat ketika anak-anak bekerjasama membuat mobil-mobilan. Disaat anak-anak membuat dan bermain menggunakan mobil-mobilan tersebut terlihat -anak saling bantu membantu. Kemampuan bekerjasama ini merupakan suatu kemampuan yang di stimulasi agar berkembang dengan baik, hal ini dikarenakan bekerjasama di KB Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan diaplikasikan anak sejak sekolah dengan harapan hingga anak dewasa, anak yang mampu bekerjasama biasanya akan lebih mudah untuk beradaptasi dengan orang baru hal ini dikarenakan anak-anak tersebut sudah terbiasa untuk beradaptasi dengan teman satu kelompok atau teman satu timnya hal ini sejalan dengan pendapat Fauziddin (2016),. Tiap anak dilatih untuk mengutamakan kepentingan bersama dan mengesampingkan kepentingan individu. Perbedaan-perbedaan yang ada pada diri anak dalam sesuatu kelompok bisa dijadikan bagaikan kekuatan yang besar. Kriteria kemampuan kerjasama yang ada di KB Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan berdasar hasil penelitian ini adalah: 1) anak-anak dalam kegiatan saling memberi informasi dalam merdeka bermain menggunakan *loose part*, misal bertukar pendapat dengan teman yang lain kira-kira mereka mau membuat karya apa. 2) kerja sama dalam menyelesaikan perselisihan yang terjadi hal itu di tunjukkan melalui penyelesaian-penyelesaian masalah misal dalam kesulitan mereka saling tolong menolong, 3) menciptakan suasana kerjasama yang akrab, 4) bertukar ide dan pendapat antar siswa, 5) mendukung keputusan bersama antar kelompok, 6) menghargai masukan guru dan teman-temannya, 7) berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan pekerjaan yang ada, 8) menghargai hasil kerja masing-masing anak. dari hasil diatas dapat di ambil Manfaat terkait dengan kerja sama yaitu bertambahnya sikap tanggung jawabnya terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya dan antar anak-anak, dalam permainan ini juga melatih kesabaran karena permainan *loose part* sangat membutuhkan kesabaran yang besar, sehingga anak akan muncul rasa solidaritasnya dengan teman-temannya, dan anak akan merasa perlunya orang lain di dalam hidupnya karena pada hakikatnya manusia tidak dapat hidup sendiri melainkan saling membutuhkan satu sama lain.

Ketiga, komunikasi dua arah terjalin, Komunikasi menjadi sebuah hal yang berperan penting dalam kegiatan belajar anak-anak, menjalin komunikasi antar anak dalam kegiatan bermain menjadi salah satu hal yang harus distimulasi oleh guru guna tercapainya tujuan pembelajaran khususnya dalam aspek perkembangan bahasa anak. bermain merupakan sebuah aktivitas yang menyenangkan dalam kehidupan anak. bermain memberi sebuah kepuasan tersendiri oleh anak, kegiatan bermain menggunakan *loose part* merupakan sebuah stimulasi anak untuk menjalin komunikasi dengan teman-temannya ketika aktivitas bermain sedang berjalan, penggunaan media tersebut mempunyai aspek positif yaitu mengasah bahasa anak, motorik, kognitif sosial emosional pada anak. pada saat bermain dengan teman-temannya anak

akan melakukan proses interaksi yang berdampak pada timbulnya pengetahuan secara mandiri bahkan bersama. Mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi baik secara mandiri maupun bersama dengan anak-anak yang lainnya sehingga anak-anak Ian terlatih dalam berfikir logis. Melalui proses interaksi dalam bermain secara otomatis anak akan teras proses komunikasi yang dihasilkan dari interaksi yang dilakukan dalam proses kegiatan bermain, bahkan anak-anak kadang tak jarang dalam beradu argumen atau pendapat dengan teman-temannya ketika ada yang tidak sesuai dalam permainan tersebut (Rotas, 2019).

Keempat Critical thinking, Dalam pelaksanaan merdeka bermain melalui media *loose part* di Kb Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan anak akan di ajak untuk berfikir kritis melalui: Pertama, anak-anak di ajak mengamati benda-benda yang ada di sekitar yang akan digunakan untuk bermain seperti kerikil, ranting daun, kardus dan lainnya yang kemudian anak-anak untuk mengungkapkan pendapat mau dijadikan apa dan bagaimana, ternyata anak-anak sangat kritis sebagaimana contoh salah satu anak mengungkapkan bahwa mau menggunakan kardus mau dijadikan robot-robotan, ada juga anak yang memilih ranting untuk di buat rumah-rumahan. Hal itu tentunya sangat baik untuk menumbuhkan *critical thinking* anak-anak melalui media *loose part* tersebut (Imamah & Muqowim, 2020). Banyak anak juga mengomentari dari ide teman-temannya melalui percakapan sederhana sebagaimana salah satu anak mengomentari temannya dalam membuat robot-robotan. Kedua anak-anak di ajak berdiskusi dari hasil yang telah dibuatnya, hal itu terlihat ketika setelah selesai anak-anak melihat dan mengomentari dari hasil karya yang telah dibuat oleh masing-masing anak. misalnya anak-anak mengomentari hasil karya Nimas yang pada saat itu membuat bunga dari dedaunan yang di katakan oleh teman-teman sebayanya sangat bagus yang kemudian muncul komunikasi darah antar anak. Ketiga, anak-anak di ajak untuk menceritakan dari hasil karya yang di buatnya, yang ternyata luar biasa ekspektasi anak-anak terhadap hasil karyanya mengapa mereka membuat karya tersebut.

Anak-anak menceritakan hasil karya karena termotivasi ketika besar ada yang ingin menjadi arsitek sehingga mereka membuat rumah-rumahan, kemudian ada yang suka bunga sehingga mereka membuat bunga dan ingin memiliki mobil yang bagus yang kemudian di tuangkan membuat mobil-mobilan. Keempat, anak-anak di ajak untuk memberikan masukan yang membangun terhadap hasil karya teman-temannya, dari masing-masing hasil karya yang telah di buat menggunakan *Loose part* setiap anak di ajak dan diarahkan untuk memberikan saran yang membangun, misal kekurangan dari pembuatan robot-robotan, bunga dari daun dan mobil-mobilan sehingga diharapkan anak-anak lebih semangat dalam berkarya di kemudian hari. Tentunya hasil karya semakin bagus.

Dari hasil diatas ini membuktikan bahwa merdeka bermain menggunakan *Loose part* dapat menstimulasi anak dalam hal *critical thinking* yang dibangun melalui merdeka bermain tersebut (Imamah & Muqowim, 2020). Dari penggunaan media *loose part* itu dapat di simpulkan bahwa Untuk menumbuhkan *critical thinking* pada anak memerlukan proses berkesinambungan dan terus menerus sehingga maksimal jika lingkungan diciptakan dan di bangun untuk membentuk kemampuan berpikir kritis (Natalina M., 2018). Jika seorang anak-anak memiliki kemampuan berpikir kritis maka ia akan mampu menghadapi permasalahan hidup (Sudibjo & Tondok, 2019). Collins (2010) mengemukakan seven essential life skills yang dibutuhkan anak yaitu *focus and self control, perspective taking, communicating, making connections, critical thinking, taking on challenges dan ,self directed engaged learning*. *Critical thinking* menjadi salah satu kecakapan hidup yang dibutuhkan anak karena merupakan keterampilan seorang individu untuk mencari dan mendapatkan pengetahuan yang valid dan terpercaya sehingga dapat menjadi panduan keyakinan, keputusan dan bertingkah laku (Sudibjo & Tondok, 2019).

Manfaat merdeka bermain pada anak di KB Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pertama : anak-anak bebas berekspresi dalam kegiatan belajar mengajar, Artinya anak-anak bebas berekspresi dalam arti bebas belajar karena tidak diatur oleh satu aturan yang mengikat, siswa belajar sesuai dengan potensinya masing-masing namun tidak mengurangi unsur dari pendidikan, dimana tujuan pendidikan tetap tercapai. *Kedua*. Anak-anak tidak dituntut untuk sama. (Ifrochah & Mustadji, 2021) Program merdeka bermain telah membawa perubahan pada sistem pendidikan di KB Labschool UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan karena selama ini siswa hanya dibidik oleh nilai akademik. Dalam merdeka bermain membuat anak-anak terlihat luar biasa karena kemampuan mereka yang berbeda-beda dalam proses mengenali bakatnya, kita sebagai guru harus selalu ada agar anak tidak putus asa dalam prosesnya. *Ketiga*, potensi anak lebih berkembang, karena anak-anak belajar sesuai dengan potensinya masing-masing, pendidik di KB Labschool hanya menjadi membimbing dan menyesuaikan keinginan anak dengan RPPH satu lembar, beban guru sedikit berkurang karena diharapkan guru lebih fokus mengarahkan pendampingan anak-anak (Qomariyah & Qalbi, 2021).

SIMPULAN

Reformasi pembelajaran di KB Lab School UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan melalui konsep merdeka bermain dengan media *Loose part* dapat menstimulasi anak-anak dalam mencapai kompetensi yang membanggakan. Penggunaan media *Loose part* memberikan kesempatan kemerdekaan belajar dan bermain pada anak dalam hal *kreativitas, komunikasi, kolaborasi and kritikal thinking*, hingga anak-anak mampu mencermati secara mendalam tentang permasalahan dari aktivitas yang dilakukannya. Pelaksanaan merdeka belajar ini sangat baik dilakukan untuk menumbuhkan anak mencapai kompetensi abad 21 karena pembelajaran ini memberikan banyak ruang kemerdekaan bagi anak pada setiap fase perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- A Spencer, R., Joshi, N., Branje, K., Lee McIsaac, J., Cawley, J., Rehman, L., FL Kirk, S., Stone, M., 1 School of Health & Human Performance, Dalhousie University, Halifax, Canada, 2 Faculty of Education and Department of Child and Youth Study, Mount Saint Vincent University, Halifax, Canada, & 3 Healthy Populations Institute, Dalhousie University, Halifax, Canada. (2019). Educator perceptions on the benefits and challenges of loose parts play in the outdoor environments of childcare centres. *AIMS Public Health*, 6(4), 461–476. <https://doi.org/10.3934/publichealth.2019.4.461>
- Agustin, M., & Somantri, M. (2017). The Effect of Learning by Using Educative Game to Develop Plural Intelligence in Early Childhood. *Proceedings of the 3rd International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2016)*. 3rd International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2016), Bandung, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/icece-16.2017.55>
- Eliza, D. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part In Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini*. 5.
- Flannigan, C., & Dietze, B. (2018). Children, Outdoor Play, and Loose Parts. *Journal of Childhood Studies*, 53–60. <https://doi.org/10.18357/jcs.v42i4.18103>
- Gustina, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Cari Kata Berbasis Android untuk Menstimulasi Pembelajaran HOTS. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 31–46. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.269>

- Ifrochah, I., & Mustadji, M. (2021). Loose Part Learning Media on Natural Materials on Children's Cognitive Development. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 389. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38031>
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*, 263–278. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Kariadi, D., & Suprpto, W. (2018). Model Pembelajaran Active Learning Dengan Strategi Pengajuan Pertanyaan untuk Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran PKn. *Educatio*, 13(1), 11. <https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.838>
- Kusumawardani, R., Rosidah, L., & Fahira, J. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Loose part dalam Membangun Merdeka Belajar pada Anak Usia 5-6 Tahun. 7(6).
- Natalina M., D. (2018). Menumbuhkan Perilaku Berpikir Kritis Sejak Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10508>
- Ningtyas, E. S., & Wuryani, E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Make-A Match Berbantuan Media Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ips. 3, 9.
- Nuraeni, L. (2020). Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Reggio Emilia Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Konteks Merdeka Belajar Di Taman Kanak-Kanak Kota Cimahi Pada Masa Pandemi Covid 19. 6(2), 12.
- 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>
- Qomariyah, N., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Penggunaan Media Loose Parts di Desa Bukit Harapan. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(1), 47–52. <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>
- Rahma, B. A., Kustiono, K., & Setiawan, D. (2023). Penerapan Merdeka Belajar dengan Media Berbahan Loose Part pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 3991–4001. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4926>
- Rotas, N. (t.t.). *Outdoor Play and Learning (OPAL): Activating "Loose Parts" in Undisciplined Childhood Environments*. 13.
- Sari, D. Y. (2017). Peran Guru dalam Menumbuhkan Literasi Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini. *GOLDEN AGE: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.29313/ga.v1i2.3316>
- Sudibjo, N., & Tondok, L. R. S. (2019). Metode Book Talk Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Komunikasi Ekspresif Verbal Pada Anak Usia 3-4 Tahun. 20, 15.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Widowati, E., Hendriyani, R., & Nugroho, E. (2019). Development of Child Friendly Educative Game Model As Method to Prevent Violence Against Children in School. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i18.4710>
- Wiresti, R. D., & Na'imah, N. (2020). Aspek Perkembangan Anak: Urgensitas Ditinjau dalam Paradigma Psikologi Perkembangan Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 36–44. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.53>