



PENGARUH MEDIA LOOSEPART DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR PADA ANAK USIA DINI DI RA ANANDA SURABAYA

Norma Diana Fitri
STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya
normadiana@stkipbim.ac.id

Indaria Tri Hariyani
STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya
indariatrihariyani@stkipbim.ac.id

Noviardani Kartika Prameswari
STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya
noviardani@stkipbim.ac.id

Mirapradipta Aryanti
STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya
mirapradipta@stkipbim.ac.id

Alfina Citrasukmawati
STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya
alfinacitrasukmawati@stkipbim.ac.id

Abstract: The fundamental problem in this study is the low ability of children to solve a problem at RA Ananda Surabaya. Before children receive loose part learning at RA Ananda Surabaya, early childhood abilities have not been said to be successful in identifying problems and finding solutions according to their creative ideas. Therefore, researchers apply the loose part learning method at RA Ananda Surabaya so that teachers can plan lessons based on developing higher order thinking skills in children, Higher Order Thinking Skills (HOTS) in the independent learning curriculum. This study aims to understand how to apply loose part-based learning to RA Ananda Surabaya children who are still early in implementing the independent learning curriculum to solve a problem with creative ideas. This research includes quantitative description research, its implementation is carried out for 1 week, namely through observation in class learning. In this study the subjects observed were RA Ananda Surabaya children in group A, totaling 9 of them 5 boys and 4 girls. The ability to solve problems in this observation include: (a). children can think critically to solve problems in everyday life (b). arouse curiosity and find a solution to a problem. Data collection techniques are carried out through: (1) observation; (2) interviews; and (3) documentation. Data processing was carried out using percentage techniques and t-test (paired sample t-test). Based on the results of the t test calculation data, the value of $t_{count} \geq t_{table}$ ($7.466 > 1.76131$) is obtained. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is an influence of loose parts media on children's ability to solve problems in the independent learning curriculum implemented by group A RA Ananda Surabaya, thus it can be concluded that there is a significant influence on children's ability to solve problems by using loose part learning in the independent learning curriculum.

Keywords: *Loosepart, Freedom to Learn, Children*

Abstrak. Permasalahan yang mendasar pada penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah di RA Ananda Surabaya. Sebelum anak menerima pembelajaran loosepart di RA Ananda Surabaya kemampuan anak usia dini belum dikatakan memenuhi keberhasilan dalam mengidentifikasi masalah dan mencari solusi sesuai dengan ide kreatifitasnya. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode pembelajaran loosepart di RA Ananda Surabaya agar guru dapat merencanakan pembelajaran yang berbasis pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada anak, Higher Order Thingking Skills (HOTS) di dalam kurikulum merdeka belajar. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana menerapkan pembelajaran berbasis loosepart pada anak RA Ananda Surabaya yang masih awal dalam penerapan kurikulum merdeka belajar untuk memecahkan suatu masalah dengan ide kreatif. Penelitian ini termasuk penelitian deskripsi kuantitatif, pelaksanaannya dilakukan selama 1 minggu yaitu melalui observasi dalam pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini subjek yang di observe adalah anak RA Ananda Surabaya pada kelompok A yang berjumlah 9 diantaranya 5 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Kemampuan dalam memecahkan masalah dalam observasi ini diantaranya adalah : (a). anak dapat berfikir kritis untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (b). menimbulkan rasa ingin tahu dan menemukan solusi dari suatu masalah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui: (1) observasi; (2) wawancara; dan (3) dokumentasi. Pengolahan data dilakukan dengan teknik persentase dan uji t (paired sampel t-tes). Berdasarkan hasil data perhitungan uji t diperoleh nilai thitung \geq ttabel (7.466 > 1.76131). Maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh media loose parts terhadap kemampuan anak dalam memecahkan masalah pada kurikulum merdeka belajar yang diterapkan kelompok A RA Ananda Surabaya, dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan pada kemampuan anak dalam memecahkan masalah dengan menggunakan pembelajaran loosepart dalam kurikulum merdeka belajar.

Kata Kunci: *Loosepart, Merdeka Belajar, Anak*

PENDAHULUAN

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pemerintah selama ini telah berusaha mengembangkan banyak program pendidikan yang melibatkan berbagai lembaga yang ada di dalam masyarakat, program pendidikan tersebut guna menjangkau seluruh warga masyarakat dari yang atas sampai lapisan paling bawah. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang amat mendasar, karena pada masa usia dini merupakan masa emas (*golden age*) dan peletak dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Pengertian anak usia dini secara umum adalah anak-anak yang berusia di bawah 6 tahun. Anak pada usia 4 – 6 tahun atau usia Taman Kanak-kanak (pada jalur pendidikan formal sesuai dengan Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini), merupakan masa peka bagi anak, karena masa ini merupakan masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi lingkungan dan menginternalisasikan ke dalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu dibutuhkan suatu kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal.¹

Taman Kanak-kanak (TK) sebagai salah satu bentuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.² Perkembangan anak meliputi segala aspek kehidupan yang mereka jalani baik fisik maupun non fisik. Kesepakatan para ahli menyatakan bahwa yang dimaksud dengan perkembangan adalah suatu proses perubahan

¹ Kemdiknas. 2010. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas

² Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.



pada seseorang ke arah yang lebih maju dan lebih dewasa, namun mereka berbeda-beda pendapat tentang bagaimana proses perubahan itu terjadi dalam bentuknya yang hakiki.³

Semua anak adalah cerdas. Menurut Howard Gardner, kecerdasan manusia adalah kombinasi dari berbagai kemampuan umum dan spesifik. Oleh karena itu, Gardner membuat teori kecerdasan majemuk (*Multiple Intelligence*). Salah satu kecerdasan majemuk menurut Howard Gardner adalah logika matematika. Prasetyo dan Andriyani (2009) mengemukakan bahwa kecerdasan logika-matematika diartikan sebagai kapasitas untuk menggunakan angka, berpikir logis untuk menganalisa kasus atau permasalahan dan melakukan perhitungan sistematis. Salah satu indikator di dalam kecerdasan logika matematika adalah anak mampu dalam memecahkan suatu masalah. Namun, kenyataannya berdasarkan observasi hanya 30 persen anak yang mampu mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya. Perihal ini dikarenakan penggunaan media oleh guru dalam menstimulasi anak memecahkan masalah kurang menarik perhatian anak. Guru masih memakai LKA (Lembar Kerja Anak), sehingga pembelajaran bosan dan kurang efektif. Penggunaan media yang kreatif juga sangat berpengaruh untuk mengidentifikasi masalah dan mencari solusi sesuai dengan ide kreatif maka kemampuan kognitif anak akan semakin meningkat di dalam kurikulum merdeka belajar yang diterapkan sekolah RA Ananda Surabaya.

Media sendiri adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media pembelajaran sebagai medium dalam penyampaian materi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran sehingga akan mudah dipahami oleh anak didik. Media merupakan salah satu komunikasi, yaitu membawa pesan dari komunikator menuju komunikan.⁴ Dengan penyediaan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan berorientasi terhadap lingkungan sekitar, diharapkan anak akan dapat mengenal *loose part*. Teknologi mampu menyediakan beragam media yang kaya dan fleksibel untuk mewakili apa pun yang anak sudah ketahui dan apa yang sedang mereka pelajari.⁵ Media yang bisa dipakai salah satunya dalam pengembangan kemampuan mengidentifikasi masalah dan mencari solusi sesuai dengan ide kreatif anak berusia 5-6 tahun adalah media *loose part play*. Karena media dari bahan *loose parts* sangat mudah ditemukan di lingkungan sekitar anak. Beberapa dari bahan tersebut yang mudah ditemukan adalah bahan kayu dan bahan plastik. Media *loose parts* ialah media dengan bahan dasar bahan alam, sebab bahan-bahan tersebut bersumber dari lingkungan sekitar. Bahan-bahan alam tersebut yang disebutkan misalnya ranting, batu, pohon, biji-bijian, batang pisang, daun kering, bambu dan sebagainya. Bahan-bahan alami yang diyakini relevan untuk keselamatan anak-anak. Jelas *loose parts* dari bahan alami lebih diminati dalam berbagai menata aktivitas bermain, karena bahan tersebut yang bisa dibentuk kembali menjadi apapun sesuai yang dikehendaki anak. Menurut Natalie Houser bagi anak *Loose Parts* memberikan kesempatan guna peningkatan kreativitas, tingkah laku kooperatif, serta fungsi kognitifnya. *Loose parts* dimaksudkan untuk mendorong anak agar berpikiran terbuka saat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Jenis permainan ini membantu anak-anak dalam menciptakan asosiasi antara pembelajaran dan kesenangan.⁶

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dilakukan pada uji statistik inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis). Penelitian ini termaksud dalam penelitian kuantitatif karena menekankan pada analisis data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistik, terkait penilaian dari pengamatan kemampuan anak memecahkan masalah dengan menggunakan media *loose parts*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen (quasi experiment research) menurut Syamsuddin dan Vismaia “metode penelitian semu (quasi experiment) adalah penelitian yang sifatnya mendekati penelitian eksperimen, tidak dapat dikatakan benar-benar eksperimen, karena

³ Hurlock, B., Elizabeth 1978. *Pola Prilaku Dalam Situasi Sosial Masa Anak Awal*. Jakarta: Erlangga

⁴ Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran. Teori dan Praktek Dalam Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Av:Publisher

⁵ Priyanto. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

⁶ Sutton. 2012. *Parenting di Dunia Digital*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindole



subjek penelitiannya adalah manusia yang berarti subjek tidak dapat dimanipulasi dan dikontrol secara insentif. Jenis penelitian ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan atau bidang lainnya yang melibatkan manusia sebagai subjek penelitian”. “Tujuan dari penelitian eksperimen semu (quasi experiment) adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan dari informasi yang dapat diperoleh dari eksperimen yang sesungguhnya dengan keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan”. Dalam penelitian ini peneliti mengamati dan melakukan kajian terhadap keadaan anak, khususnya mengenai penggunaan media *loose parts* terhadap kemampuan anak dalam memecahkan masalah pada kelompok A RA Ananda Surabaya.

Adapun yang menjadi variabel dari penelitian ini ada dua, sebagai berikut: 1. Media loose parts 2. Pengembangan kreativitas anak. Rumusan penelitian yang digunakan dari rumus Sugiyono adalah *one-group-pretest-posttest design*.⁷ Rancangan Sugiyono ini akan sesuai dengan subjek penelitian yaitu anak TK, maka rancangan penelitian ini, sebagai berikut:

| Pretest | Treatment | Posttest |
|---------|-----------|----------|
| O1 | X | O2 |

Gambar 1 Desain Penelitian *Pre-ekperimental One Group Pretest-Posttest*

Keterangan :

O1 = Nilai sebelum diberi perlakuan (*Pretest*)

X = Pemberian treatment

O2 = Nilai sesudah diberi perlakuan (*Posttest*)

Cara mengumpulkan data di lapangan diperlukan teknik pengumpulan data sebagai berikut: 1. Observasi, yaitu pengamatan langsung dalam proses pembelajaran sekitar aktivitas guru dan anak dalam kesehariannya, terutama yang berkenaan pada pengembangan kreativitas anak. 2. Dokumentasi, yaitu metode yang digunakan untuk memperoleh data pengembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah penelitian, serta situasi pada saat pelaksanaan kegiatan menggunakan media loose parts. 3. Wawancara, teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berbentuk pengajuan pertanyaan secara lisan kepada narasumber. Dalam wawancara ini dilakukan pada kepala sekolah, guru, dan anak di kelompok A RA Ananda Surabaya.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengkategorikan kemampuan anak jika sudah berkembang melampaui harapan maka diberikan kategori berkembang sangat baik (BSB). Jika sudah mencapai perkembangan sesuai dengan harapan yang ditetapkan dalam rubrik penilaian, maka diberikan kategori berkembang sesuai dengan harapan (BSH). Sedangkan, anak yang masih dalam proses berkembang, diberi kategori Mulai berkembang (MB) dan anak yang belum mampu sesuai harapan guru, maka diberi kategori Belum berkembang (BB).

Untuk membuktikan signifikan perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* dihitung di RA Ananda Surabaya. Jika taraf signifikannya adalah 0,05. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

(Arikunto, 2010)

Md = Mean dari deviasi (d) antara *pretest* dan *posttest*

$x^2 d$ = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N = Banyaknya objek

df = Atau db adalah $N - 1$

⁷ Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kurikulum Merdeka Pada Anak Usia Dini

Perubahan kurikulum di dunia pendidikan memberikan dampak yang begitu besar terhadap sekolah terutama para pendidiknya. Adanya kurikulum baru para pendidik di satuan Pendidikan harus bersifat terbuka untuk bisa mempelajari kurikulum tersebut untuk diimplementasikan di sekolah masing-masing. Hal ini bukanlah perkara mudah tentunya bagi para pendidik. Melalui *Buku Saku Kurikulum Merdeka*, prinsip Kurikulum Merdeka adalah keleluasaan guru atau pengajar dalam memilih dan menyusun perangkat ajar sehingga pembelajaran lebih variatif dan menyesuaikan diri dengan peserta didik. Konsep implementasi dari Kurikulum Merdeka ini begitu menarik karena pada prinsipnya lebih berfokus pada materi esensial seperti teknik literasi dan numerasi daripada menghafal. Kurikulum Merdeka sangat dituntut untuk bervariasi sehingga membuat anak bisa memilih kegiatan belajar sambil bermain sesuai minat dan kebutuhan anak.

Anak usia dini merupakan anak-anak yang berada pada usia yang masih sangat muda, sehingga anak usia dini memerlukan pengasuhan yang serius dari orang tua dan lingkungannya. Anak usia dini adalah manusia yang masih kecil, dapat pula diartikan anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami masa kanak-kanak awal yaitu anak yang berusia sampai dengan 6 tahun. Usia masa kanak-kanak awal merupakan masa-masa yang tepat bagi anak untuk sedini mungkin memperoleh pendidikan, supaya padasaat nanti berkemungkinan besar untuk memiliki kecerdasan yang baik.⁸ Menurut Musthafa dalam Susanto (2017:1), anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy* atau *babyhood*) berusia 0-1, usia dini (*early childhood*) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) berusia 6-12 tahun. Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Pada usia ini anak-anak perlu sekali memperoleh perhatian dalam tumbuh kembangnya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal.⁹ Pendidikan formal meliputi kegiatan di sekolah, pendidikan nonformal meliputi lingkungan keluarga serta pendidikan informal meliputi kegiatan masyarakat.

Membelajarkan anak usia dini tidaklah mudah. Terkadang dengan memberikan fasilitas belajar yang mahal dan berharap anak belajar banyak, tetapi kenyataannya malah anak tidak belajar kadang dengan mainan yang amat sederhana dan murah anak sangat tertarik dan ingin tahu banyak tentang mainan tersebut dan mekanisme kerjanya. Bermain sambil belajar dimana esensi bermain menjiwai setiap kegiatan pembelajaran amat penting bagi PAUD. Materi pembelajaran PAUD juga amat variatif. Pembelajaran untuk anak usia dini dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) berorientasi pada kebutuhan anak, 2) belajar melalui bermain, 3) kegiatan belajar mengembangkan dimensi kecerdasan secara terpadu, 4) menggunakan pendekatan klasikal, kelompok dan individual, 5) lingkungan kondusif, 6) menggunakan berbagai model pembelajaran, 7) mengembangkan keterampilan hidup dan hidup beragama, 8) menggunakan media dan sumber belajar, 9) pembelajaran berorientasi kepada prinsip perkembangan dan belajar anak.¹⁰

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah segala

⁸ Musthofa, Yasin. 2007. EQ Untuk Anak Usia Dini Dalam Pendidikan Islam. Yogyakarta: Sketsa

⁹ Maimunah Hasan (2020). Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok A Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang. Jurnal Pendidikan dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 9 (1)

¹⁰ Anita lie. 2014. Cooperative Learning. Jakarta: Grasindo



sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Media cukup banyak ragamnya. Dari berbagai ragam dan bentuk media pembelajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serbaneka.¹¹ Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain untuk membangkitkan motivasi dan minat anak, media pembelajaran juga dapat membantu anak meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah *loose parts*. *Loose parts* merupakan barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil proses bermainnya. Semuanya terjadi dalam konteks bermain, yang tentunya dilakukan anak dalam suasana riang dan gembira”.¹² Hal yang sama juga disampaikan oleh Haughey dalam Siantajani pendiri Fairy Dust Teaching *loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisahkan, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijejer, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan baha-bahan lain. Dapat berupa benda alam ataupun sintetis. Hal yang serupa juga disampaikan oleh Kashin dalam Siantajani, yakni: mengatakan bahwa *loose parts* merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak ; dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang dan benda-benda buatan pabrik. Adapun yang dimaksud benda-benda alam adalah benda yang ditemukan di alam apa adanya, misalnya pasir, daun, ranting, bunga, batu, tanah, kerang dan sebagainya. *Loose parts* juga dapat berupa benda-benda daur ulang, misalnya bungkus permen, wadah-wadah bekas makanan, kemasan kardus dsb. Sementara *loose parts* juga dapat berupa benda-benda buatan pabrik, misalnya perkakas rumah tangga, mebel, mainan jadi, mur, baut dan sebagainya. *Loose parts* merupakan sebuah benda potongan yang bebas dimainkan dan tidak dapat diprediksi akan menjadi apa. *Loose parts* menjadi energi pembaharuan bagi anak dalam bermain. *Loose parts* merupakan barang apapun yang dapat dimainkan 17 dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil proses bermainnya.

Material *loose part* merupakan bagian dari alat dan bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini, bahwasanya pembelajaran anak usia dini identik dengan bermain. Maka *loose parts* sebagai bahan dan alat dalam proses kegiatan bermain memiliki karakteristik seperti berikut ini: 1. Menarik. *Loose parts* seperti magnet bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan yang alamiah. Obyek seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, daun-daun kering akan membuat anak tertantang untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Secara tidak langsung, ini menumbuhkan kecakapan anak dalam berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill/HOTS*), yang ditandai dengan munculnya kemampuan untuk berpikir kritis, serta kreativitas. *Loose parts* memungkinkan kegiatan main yang tanpa batas. *Loose parts* tidak hanya menawarkan satu jenis main, karena tidak ada serangkaian arahan khusus untuk penggunaan *loose parts*. Hasil dari penggunaan *loose parts* tidak tunggal, tetapi sangat bervariasi, tergantung pada kreativitas dan imajinasi anak. Potongan kayu dapat dibuat menjadi rumah, kereta api, mobil-mobilan, dan sebagainya. Anak dapat menuangkan idenya dalam berbagai bentuk karya dapat digerakkan/dipindahkan. *Loose parts* dapat dengan mudah dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat lainnya misalnya, potongan kayu dapat

¹¹ Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta: Bandung

¹² Siantajani, Y., (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.



dipindahkan ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan, atau dipindahkan ke tempat lain untuk membuat tangga.

Pengaruh Media Loosepart Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Pada Anak Usia Dini Di RA Ananda Surabaya

Data hasil pengamatan yang diperoleh peneliti di lapangan sebelum diberikan perlakuan berupa media *loose parts*, terlihat hasilnya sebagian besar anak pada kategori Belum Berkembang (BB). Berikut tabel sesuai aspek yang diamati:

Tabel 1. Aspek Mengidentifikasi Masalah

| Kategori | Frekuensi | Presentase |
|---------------------------------|-----------|------------|
| Belum Berkembang (BB) | 5 | 56% |
| Mulai Berkembang (MB) | 1 | 11% |
| Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 2 | 22% |
| Berkembang Sangat Baik (BSB) | 1 | 11% |
| Jumlah | 9 | 100% |

Tabel 2. Aspek Mencari Solusi dari Suatu Masalah

| Kategori | Frekuensi | Presentase |
|---------------------------------|-----------|------------|
| Belum Berkembang (BB) | 6 | 67% |
| Mulai Berkembang (MB) | 2 | 22% |
| Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 1 | 11% |
| Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0 | 0% |
| Jumlah | 9 | 100% |

Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Sebelum Diberikan Perlakuan

| Kategori | Aspek perkembangan kemampuan anak dalam memecahkan masalah yang diamati | | | | Rata-Rata% |
|---------------------------------|---|-----|-----------------------------------|-----|------------|
| | Mengidentifikasi masalah | | Mencari solusi dari suatu masalah | | |
| | F | % | F | % | |
| Belum Berkembang (BB) | 5 | 56 | 6 | 67 | 61,5 |
| Mulai Berkembang (MB) | 1 | 11 | 2 | 22 | 16,5 |
| Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 2 | 22 | 1 | 11 | 16,5 |
| Berkembang Sangat Baik (BSB) | 1 | 11 | 0 | 0 | 5,5 |
| Jumlah | 9 | 100 | 9 | 100 | 100 |

Sesuai tabel rekapitulasi perkembangan kemampuan anak dalam memecahkan masalah yang diamati sebelum diberikan perlakuan, dapat diketahui dari pengamatan sebelum diberikan



perlakuan berupa kegiatan menggunakan media *loose parts* terdapat 5,5% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), ada 16,5% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, 16,5 % Mulai Berkembang (MB) dan 61,5% dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Berikut disajikan dalam beberapa tabel, sesuai aspek yang diamati, yaitu aspek memecahkan suatu masalah dan aspek mencari solusi masalah.

Tabel 4. Aspek Mengidentifikasi Masalah

| Kategori | Frekuensi | Presentase |
|---------------------------------|-----------|------------|
| Belum Berkembang (BB) | 0 | 0% |
| Mulai Berkembang (MB) | 1 | 11% |
| Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 1 | 11% |
| Berkembang Sangat Baik (BSB) | 7 | 77% |
| Jumlah | 9 | 100% |

Tabel 5. Aspek Mencari Solusi dari Suatu Masalah

| Kategori | Frekuensi | Presentase |
|---------------------------------|-----------|------------|
| Belum Berkembang (BB) | 0 | 0% |
| Mulai Berkembang (MB) | 2 | 22% |
| Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 2 | 22% |
| Berkembang Sangat Baik (BSB) | 5 | 56% |
| Jumlah | 9 | 100% |

Tabel 6. Rekapitulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Sesudah Diberikan Perlakuan

| Kategori | Aspek perkembangan kemampuan anak dalam memecahkan masalah yang diamati | | | | Rata-Rata% |
|---------------------------------|---|-----|-----------------------------------|-----|------------|
| | Mengidentifikasi masalah | | Mencari solusi dari suatu masalah | | |
| | F | % | F | % | |
| Belum Berkembang (BB) | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mulai Berkembang (MB) | 1 | 11 | 2 | 22 | 16,5 |
| Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 1 | 11 | 2 | 22 | 16,5 |
| Berkembang Sangat Baik (BSB) | 7 | 78 | 5 | 56 | 67 |
| Jumlah | 9 | 100 | 9 | 100 | 100 |

Tabel 6. Rekapitulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan

| Kategori | Aspek perkembangan kemampuan anak dalam memecahkan masalah yang diamati | Aspek perkembangan kemampuan anak dalam memecahkan masalah yang diamati |
|----------|---|---|
| | | |



| | Mengidentifikasi masalah | | Mencari solusi dari suatu masalah | | Mengidentifikasi masalah | | Mencari solusi dari suatu masalah | |
|---------------------------------|--------------------------|-----|-----------------------------------|-----|--------------------------|-----|-----------------------------------|-----|
| | F | % | F | % | F | % | F | % |
| Belum Berkembang (BB) | 5 | 56 | 6 | 67 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mulai Berkembang (MB) | 1 | 11 | 2 | 22 | 1 | 11 | 2 | 22 |
| Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 2 | 22 | 1 | 11 | 1 | 11 | 2 | 22 |
| Berkembang Sangat Baik (BSB) | 1 | 11 | 0 | 0 | 7 | 78 | 5 | 56 |
| Jumlah | 9 | 100 | 9 | 100 | 9 | 100 | 9 | 100 |

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengamatan kemampuan anak dalam memecahkan masalah sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts*, terdapat perubahan yang signifikan yaitu sebagian besar anak berada dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

Pengolahan data dilakukan dengan teknik persentase dan uji t (*paired sampel t-test*). Berdasarkan hasil data perhitungan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($7.466 > 1.76131$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap kemampuan anak dalam memecahkan masalah pada kurikulum merdeka belajar yang diterapkan kelompok A RA Ananda Surabaya, dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan pada kemampuan anak dalam memecahkan masalah dengan menggunakan pembelajaran *loosepart* dalam kurikulum merdeka belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan hasil penelitian pengaruh media *loosepart* dalam kurikulum merdeka belajar pada anak usia dini di RA ananda surabaya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengolahan data dilakukan dengan teknik persentase dan uji t (*paired sampel t-test*). Berdasarkan hasil data perhitungan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($7.466 > 1.76131$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap kemampuan anak dalam memecahkan masalah pada kurikulum merdeka belajar yang diterapkan kelompok A RA Ananda Surabaya, dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan pada kemampuan anak dalam memecahkan masalah dengan menggunakan pembelajaran *loosepart* dalam kurikulum merdeka belajar di sekolah RA Ananda Surabaya.



DAFTAR PUSTAKA

- Anita lie. 2014. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo
- Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran. Teori dan Praktek Dalam Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Av:Publisher
- Hurlock,B., Elizabeth 1978. *Pola Prilaku Dalam Situasi Sosial Masa Anak Awal*. Jakarta: Erlangga
- Kemdiknas. 2010. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Maimunah Hasan (2020). Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok A Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *Jurnal Pendidikan dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 9 (1).
- Musthofa, Yasin. 2007. *EQ Untuk Anak Usia Dini Dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Sketsa.
- Priyanto. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Puspita, W.A, (2019). Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEAM. *Jurnal Pendidikan Non Formal*. Vol 2(2).
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta: Bandung
- Siantajani, Y., (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian pendidikan pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutton. 2012. *Parenting di Dunia Digital*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindole.

