

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS *LOOSE PARTS* DI KBIT AR RISALAH KEBUMEN

IMPLEMENTATION OF *LOOSE PARTS*-BASED LEARNING IN KBIT AR RISALAH KEBUMEN

Oleh: Lulu Nadhifah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta,
lulunadhifah.2017@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran berbasis *loose parts* di KBIT Ar Risalah Kebumen. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan lima penemuan. Pertama, perencanaan membuat pengembangan tema, Prosem, RPPM, RPPH, menata lingkungan main yaitu penataan tempat duduk, pemilihan material, pembuatan invitasi, ide kegiatan berupa foto, video, dan catatan suara pembelajaran. Kedua, proses pembelajaran dilakukan melalui BDR dan PTM meliputi penyambutan, doa pembuka, imtaq, kegiatan inti (bermain *loose parts*), BTQ, doa dan penutup, guru melakukan dokumentasi dan provokasi. Ketiga, evaluasi menggunakan anekdot berseri, *learning story*, dan rapor. Keempat, faktor pendukung konsep ruang kelas aula, guru sudah mempunyai bekal dasar pembelajaran, material sesuai standar, dukungan wali murid dan lembaga. Kelima, faktor penghambat guru belum memahami secara keseluruhan proses pembelajaran dan pengumpulan material membutuhkan waktu.

Kata kunci: pembelajaran, *loose parts*, bermain bebas

Abstract

This research aims to describe the implementation of loose parts-based learning in KBIT Ar Risalah Kebumen. This research uses descriptive qualitative research. Data collection using observation, interviews, and documentation. The data was analyzed using Miles and Huberman's interactive models. The data's validation is tested using source and techniques's triangulation. The results led to five findings. First, planning, creating theme development, Prosem, RPPM, RPPH, arranging the main environment like seating arrangements, material selection, invitation creation, activity ideas as photos, videos, and learning voice notes. Second, the learning process is implemented through BDR and face-to-face learning which include welcoming, opening prayer, imtaq, core activities (playing loose parts), BTQ, prayer and closing, the teacher does documentation and provocation. Third, the evaluation uses anecdotes series, learning stories, and report cards. Fourth, the supporting factors are the classroom concept is a hall, teachers already have the basic provisions for learning, materials according to standards, support from parents and institutions. Fifth, the inhibiting factors are that the teacher does not fully understand the learning process and the collection of materials takes time.

Keywords: learning, *loose parts*, free play

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan anak berusia enam tahun. Pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani, agar anak mempunyai kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut (UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi untuk perkembangan anak dalam pengetahuan, keterampilan, dan perilaku

dengan memberikan bimbingan dan rangsangan secara tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak. Cross (2017) menyatakan bahwa kurang lebih 80% otak anak mengalami perkembangan pada usia 0-6 tahun, pada usia inilah disebut masa emas tumbuh kembang anak. Segala informasi terkait kata-kata yang didengar atau perilaku orang sekitar yang dilihat oleh anak baik atau buruk akan diserap seluruhnya dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, serta kemampuan kognitif bagi tumbuh kembang anak.

Konsep dari pendidikan pada dasarnya adalah konsep belajar dari pengalaman di lingkungan. Anak-anak harus mengeksplor terlibat secara langsung dan aktif dengan lingkungan baik secara sosial maupun fisik. Anak ditawarkan dengan berbagai kesempatan untuk melihat, menyimak, menyentuh, mencium, serta merasakan dunia mereka sendiri. Montessori mengemukakan bahwa anak-anak harus dapat merasakan pengalaman belajar mereka di lingkungan yang sesuai dengan ukuran dan bahan yang sesuai untuk perkembangan mereka (dalam Gencer dan Avci, 2017).

Dunia anak adalah dunia bermain, anak belajar melalui bermain, dan bermain seraya belajar (Wiyani & Barnawi, 2019: 123). Bermain bukan hanya sekadar bermain, tetapi bermain yang diarahkan (Kartikowati dan Zubaedi, 2020: 20). Melalui bermain yang diarahkan, anak bisa belajar banyak, cara bersosialisasi, problem solving, negosiasi, manajemen waktu, resolusi konflik, kewajiban sosial, serta bahasa. Proses pembelajaran anak usia dini dengan bermain merupakan cara baik yang dapat merangsang perkembangan anak. Pembelajaran akan berjalan efektif ketika anak dalam keadaan senang dan nyaman.

Dalam proses pembelajaran pendidikan anak usia dini, guru mulai meninggalkan hakikat bahwa belajar anak itu melalui bermain. Guru terlalu memaksakan kegiatan pembelajaran yang mengarah pada pencapaian tertentu, dan tentunya juga tekanan dari para orang tua. Penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) sering kali digunakan dengan alasan untuk mempermudah penilaian dan dapat mengukur kemampuan anak. Hal serupa juga didukung oleh faktor dari orang tua, bahwa faktanya banyak orang tua yang lebih bangga bila anaknya bisa membaca dan menulis pada usia Kelompok Bermain (KB) atau Taman Kanak-kanak (TK) dibandingkan menguasai kemampuan atau keterampilan tertentu yang lebih diperlukan hingga dewasa nanti (Wiyani & Barnawi, 2019: 18). Akibatnya kebutuhan dasar anak yaitu bermain yang berkaitan dengan kegiatan perkembangan agama, emosi, sosial, kognitif, bahasa, dan seni belum maksimal terpenuhi.

Proses pembelajaran pada tahun 2020 sampai dengan saat ini tahun 2021 dilaksanakan berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya. Sekolah melaksanakan pembelajaran dengan sistem Belajar dari Rumah (BDR) dikarenakan berada pada masa pandemi Covid-19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Kemudian untuk memperkuat Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19) diterbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Peraturan ini ditetapkan oleh seluruh lembaga pendidikan termasuk lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Belajar dari Rumah (BDR) merupakan hal yang dianggap efektif untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan pendampingan dari keluarga. Pada dasarnya keluarga adalah lingkungan pertama dan utama yang memberikan pijakan dasar bagi perkembangan anak tersebut selanjutnya. Kebanyakan orang tua tidak mempunyai wawasan tentang perkembangan anak yang cukup, sehingga banyak dari mereka yang tidak menguasai pendidikan usia dini di rumah (Wiyani & Barnawi, 2019: 27). Faktanya bahwa di lapangan banyak orang tua tidak siap dalam menerima perubahan ketika orang tua harus menjadi guru selama anak belajar di rumah (Adit, 2020). Terjadinya kebingungan di lapangan ini yang menyebabkan anak-anak kehilangan masa belajar sambil bermain.

Prinsip belajar anak usia dini yaitu sama dengan tahap bermain. Kegiatan bermain pada anak membutuhkan alat permainan yang bisa memberi atau merangsang tumbuh kembang anak dengan baik. Anak akan mendapatkan pengalaman secara langsung sehingga mudah dipahami. Sejalan dengan pendapat John Locke mengusulkan bahwa agar anak belajar melalui permainan karena itu menyenangkan (dalam Wellhausen & Kieff, 2001: 4). Tentunya bermain

lebih mengasyikan dengan adanya media atau benda-benda yang hadir di depan anak. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan rangsangan terjadinya proses belajar pada siswa (Aqib, 2013: 50).

Namun faktanya dalam proses pembelajaran pendidikan anak usia dini yang dilaksanakan dengan sistem Belajar dari Rumah (BDR) ditemukan bahwa di lapangan orang tua kesulitan dalam memperoleh media, alat, dan bahan (APE) untuk membimbing anaknya belajar (Listiwati, Suryawati, & Murdiyaningrum, 2020). Hal ini menjadikan orang tua enggan untuk melakukan serta mengikuti proses pembelajaran anak dari sekolah. Terdapat fakta di lapangan juga bahwa alat permainan edukatif yang beredar di pasaran relatif mahal, sementara alat bermain itu biasa memiliki risiko menggunakan bahan-bahan yang membahayakan kesehatan anak (Sedu, 2018).

Perkembangan anak bisa berkembang secara optimal dengan menggunakan benda-benda yang bisa dilihat langsung oleh anak, dipegang dan diraba, digoyang-goyang, digelindingkan, diputar-putar, dan dibunyikan yaitu *loose parts* (Siantajani, 2020: 9). Melalui pembelajaran yang berbasis *loose parts* guru dengan mudah menjumpai berbagai sumber belajar bagi anak di lingkungan sehari-hari. Barang-barang tersebut pada umumnya terdiri dari tujuh (7) komponen yaitu bahan alam, plastik, logam, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca dan keramik, dan bekas kemasan (Siantajani, 2020: 23). Komponen tersebut dapat dimainkan dipegang dan diraba oleh anak dengan tekstur, ukuran, bentuk, dan warnanya yang berbeda-beda. Guru dan orang tua dapat mengumpulkan *loose parts* dari manapun, tanpa mengeluarkan biaya untuk digunakan sebagai bahan bermain anak.

Anak membutuhkan lingkungan yang dapat mereka manipulasi dan tempat di mana mereka dapat menemukan, membangun, mengevaluasi, dan memodifikasi konstruksi ide mereka sendiri melalui permainan (Casey dan Robertson, 2016: 6). Listiwati, Suryawati, &

Murdiyaningrum (2020) menemukan fakta di lapangan bahwa masih banyak guru yang menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) dan belum mengenal metode lain seperti STEAM dan *loose parts*. Hal ini menyebabkan pembelajaran secara BDR (Belajar dari Rumah) tidak terlaksana dengan maksimal.

Salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang telah mengimplementasikan pembelajaran berbasis *loose parts* secara keseluruhan dalam proses pembelajarannya yaitu Kelompok Bermain Islam Terpadu Ar Risalah Kebumen. KBIT Ar Risalah merupakan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Percontohan Tingkat Kabupaten. Fasilitas KBIT Ar Risalah sudah cukup memadai dan mendukung terciptanya pembelajaran berbasis *loose parts*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan ditemukan bahwa KBIT Ar Risalah dalam perencanaan pembelajaran berbasis *loose parts* melakukan invitasi yaitu penetaan material oleh guru langsung agar menarik perhatian anak. Saat anak-anak bermain bebas dengan material *loose parts* guru melakukan strategi provokasi. Provokasi yang digunakan oleh guru bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Melalui bermain *loose parts* anak-anak membangun pengetahuan mereka melakukan sesuatu, anak-anak juga berinteraksi dengan lingkungan mereka. *Loose parts* memberikan kepada anak-anak banyak kesempatan untuk menangani, membangun, membangun kembali, dan menciptakan kembali ide dan pengalaman mereka dan untuk mengembangkan semua aspek tumbuh kembang anak (Daly dan Beloglovsky, 2015: 8).

Kepala sekolah KBIT Ar Risalah menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *loose parts* sudah diterapkan dan hasilnya lebih baik dan juga tidak merepotkan. Aspek-aspek perkembangan anak terpenuhi sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan usia anak. Anak-anak lebih mampu mengeksplorasi dan meningkatkan berbagai keterampilan, termasuk pemecahan masalah, teknik, kreativitas, konsentrasi, koordinasi tangan-mata, perkembangan motorik halus dan

kasar, pengembangan bahasa dan kosa kata, pemikiran matematis dan ilmiah, literasi, dan perkembangan sosial/emosional dengan material *loose parts* (Swadley, 2021).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana gambaran pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis *loose parts* di KBIT Ar Risalah Kebumen yang menjadi salah satu lembaga yang paham betul bahwa belajarnya anak-anak adalah bermain yang meliputi perencanaan, proses, dan evaluasi pembelajaran serta faktor pendukung dan penghambatnya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di KBIT Ar Risalah yang beralamatkan di Jalan Raya Soka, Desa Kedawung Rt.03/III Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen. KBIT Ar Risalah Kebumen melakukan pembelajaran semester dua tahun pelajaran 2020-2021 dengan menerapkan pembelajaran PTM (Pertemuan Tatap Muka) atau, *school visit* dan juga *online* atau BDR (Bejalar Dari Rumah). Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2021 sampai penelitian ini selesai dan mendapatkan data yang lengkap.

Sumber Data

Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru kelas Kelompok Bermain (KB) Al-Asadu serta perwakilan wali murid yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam kegiatan pembelajaran berbasis *loose parts* selama proses pembelajaran secara daring. Sumber data sekunder yaitu data yang secara langsung dikumpulkan oleh peneliti yang berupa foto-foto saat kegiatan dan dokumen berupa arsip pendidikan (kurikulum, pengembangan tema, Prosem, RPPM, RPPH) dan dokumen hasil belajar anak (rapor) dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *loose parts*.

Dokumen pada penelitian ini merupakan data penunjang dari sumber utama.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian implementasi pembelajaran *loose parts* di KBIT Ar Risalah Kebumen yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan menggunakan alat pengumpulan data yaitu pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar pedoman dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data model interaktif dari Miles dan Huberman. Teknik tersebut terdiri dari tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi kemudian dicatat secara rinci dalam bentuk teks, yang mana berikutnya dapat disajikan dalam bentuk Catatan Observasi (Co), Catatan Wawancara (Cw), dan Catatan Dokumentasi (Cd). Data diberi kode agar mempermudah dan mempercepat dalam menganalisis data yang kemudian disajikan secara deskriptif. Data yang sudah tersusun dan terfokuskan secara sistematis dalam bentuk deskriptif kemudian dilakukan penarikan kesimpulan atas data.

Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini di uji dengan menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perencanaan pembelajaran berbasis *loose parts* di KBIT Ar Risalah Kebumen meliputi pembuatan perencanaan pengembangan tema, Prosem, RPPM, RPPH, dan menata lingkungan bermain berupa penataan tempat duduk, pemilihan material, pembuatan invitasi, ide kegiatan berupa foto, video, dan catatan suara pembelajaran yang sangat diperhatikan oleh guru. Tema dibuat saat rapat kerja oleh semua guru

dimana setiap tema terdapat puncak tema yang dipegang oleh masing-masing PJ (Penanggung jawab). Sebagaimana yang disampaikan oleh Mursid (2017: 15-16) bahwa sebuah perencanaan pembelajaran harus dipastikan bisa dilaksanakan dengan baik sehingga pembelajaran anak usia dini terlaksana dengan kegiatan yang menyenangkan. Sama halnya yang disampaikan oleh Wijaya, Kurniawati, Iswantiningtyas, et al (2020) bahwa dalam pengembangan rencana pembelajaran *loose parts* terdiri dari program semester, pengembangan tema, RPPM, RPPH, dan merancang pembelajaran berbasis *loose parts*.

Guru menyiapkan lingkungan bermain anak berupa penataan tempat duduk, pemilihan material, pembuatan invitasi. Guru menata material *loose parts* hanya dilakukan saat kegiatan PTM di tempat duduk anak masing-masing dengan menggunakan alas karpet spons, keranjang, loyang, mangkuk, dan box untuk menunjang invitasi. Dalam membuat invitasi KBIT Ar Risalah menambahkan kalimat provokasi dan gambar pada papan tulis, buku cerita, dan APE untuk menunjang proses pembelajaran. Sebagaimana yang disebutkan oleh Curtis (2004) prinsip dalam menata invitasi cari bentuk dan ukuran barang yang menarik untuk mendekorasi konstruksi, perhatikan properti dan figur latar, dan sertakan buku gambar, cerita, foto, kartu, poster, dan instruksi untuk memperkaya anak dalam penggunaan material.

Pemilihan material dilakukan oleh guru satu hari sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan karakter dan kebutuhan anak yang disesuaikan dengan usia, tema, dan tidak berbahaya. KBIT Ar Risalah Kebumen memiliki 7 komponen material yang bersumber dari dana BOP, uang kegiatan anak atau SPP, dan guru. Berikut tujuh komponen material *loose parts* KBIT Ar Risalah.

1. Bahan alam: kerang dan tempurung kelapa.
2. Plastik: kubus plastik bergambar, mur plastik, rumput plastik, jepitan baju, piring, keranjang, box plastik, sendok berbagai ukuran dan garpu dari plastik, cup plastik, berbagai mainan dari plastik.

3. Logam: kawat berbulu
4. Kayu dan bambu: balok kayu, balok berlubang, papan gambar, besek, stik ice cream.
5. Benang dan kain: tali topi berbagai warna dan ukuran, senar, benang, resleting, busa, sisa pinggiran spons, balok spons, dan buku cerita berbahan polyester.
6. Kaca dan keramik: mangkuk, berbagai jenis manik-manik, kepingan huruf keyboard.
7. Bekas kemasan: botol plastik bekas minum berbagai ukuran, bekas tempat pensil/pewarna, kardus, bekas kemasan kardus pasta gigi, bekas kemasan minuman susu kotak, bekas kemasan makanan, dan tiruan berbentuk nasi dari kertas.

Proses pembelajaran berbasis *loose parts* di KBIT Ar Risalah Kebumen dilaksanakan dua cara yaitu dengan sistem *online* atau BDR (Belajar Dari Rumah) dan sistem *offline* yaitu PTM (Pertemuan Tatap Muka) atau *school visit* yang dilaksanakan di sekolah. Proses pembelajaran melibatkan guru dan orang tua. Lembaga dengan orang tua menjalin hubungan dengan baik, sehingga pembelajaran berbasis *loose parts* secara online/BDR terlaksana dengan baik.

Tahapan proses pembelajaran berbasis *loose parts* di KBIT Ar Risalah Kebumen berdasarkan mencakup penyambutan, doa pembuka, imtaq, kegiatan inti, BTQ, dan doa penutup. Saat proses pembelajaran anak dibebaskan bermain dengan material *loose parts* yang sudah disediakan oleh guru. Anak-anak bermain bebas dengan *loose parts* sesuai dengan minat anak sendiri tanpa adanya arahan, paksaan, dan target, tidak harus sesuai dengan tema kegiatan atau invitasi, tidak ada konsep salah dan benar dalam bermain. Seperti yang disampaikan oleh Siantajani (2020: 51) bahwa *loose parts* memiliki prinsip terbuka yang memiliki ciri tidak ada aturan yang mengikat, tidak ada ekspektasi, tidak ada masalah, tidak ada target hasil, dan tidak ada patokan benar atau salah. Anak mempunyai interaksi secara langsung dan dapat melakukan eksperimen, eksplorasi yang

menyenangkan melalui bermain dengan media *loose parts*.

Sebelum kegiatan bermain *loose parts* dilaksanakan guru mengantarkan anak menggunakan buku cerita, menonton video, bercerita tanya jawab tentang tema hari itu, tebak-tebakan, dan lagu-lagu. Melalui kegiatan tersebut dapat membangun dan memancing rasa ingin tahu melalui berbagai pertanyaan yang diajukan oleh anak serta imajinasi anak dalam bermain dengan material *loose parts*. Hal ini merupakan khasnya dari bermain *loose parts* di KBIT Ar Risalah Kebumen. Penggunaan buku cerita hampir selalu disertakan dalam pemilihan material pendukung yang akan digunakan untuk pembelajaran.

Saat anak bermain dengan material *loose parts* guru memberikan provokasi terhadap anak serta mengambil dokumentasi dalam bentuk foto dan video saat bermain. Guru mempunyai jam terbang yang cukup lama untuk menguasai provokasi yang baik untuk mendukung perkembangan anak. Kalimat provokasi yang diberikan merupakan bentuk kalimat yang terbuka yang digunakan oleh guru dan tidak memberikan solusi apapun terhadap anak. Sama halnya dengan yang disampaikan oleh Daly dan Beloglovsky (2016: 19) ketika anak sedang aktif terlibat bermain dengan *loose parts* peran orang dewasa dalam mendukung pengembangan bahasa adalah untuk memperluas bahasa mereka dan mendukung peningkatan kemampuan mereka untuk mengkomunikasikan ide dengan mengajukan pertanyaan terbuka dan menggunakan bahasa deskriptif.

Tabel 1. Kalimat Provokasi dalam Pembelajaran Berbasis *Loose Parts*

Membuat apa itu?	Kenapa yah kok bisa jatuh?
Jadi apa itu?	Kenapa lebih cepat ini?
Apa namanya?	Mau bikin apa lagi selain itu?
Main apa?	ada apa lagi itu?
Dikasih apa yah?	Jadi mana yang paling kecil/besar mana?
Coba sebutkan warna apa saja?	Yok bangun lagi, bagaimana biar tidak roboh lagi?
Rasa apa saja?	Kalau mau beli ice cream

	tempatny mana?
Harganya berapa?	Coba digelindingkan sampai mana yah?
Makan apa yah?	Ini sama ini cepetan mana yah?
Kenapa seperti itu, kok bisa?	Coba kita tambahkan lagi!
Kenapa begitu?	Yok kita bikin tempat menaruh ice creamnya!

Sebelum kegiatan penutup dilakukan, guru menyanyikan lagu beres-beres sambil bertepuk tangan untuk memberitahu kepada anak bahwa waktunya beres-beres material dan kegiatan sudah selesai. Hal tersebut dibenarkan oleh Siantajani (2020: 92) bahwa dalam strategi beres-beres harus dikenalkan sedini mungkin, dengan teladan atau contoh dari guru dan dibuat dalam suasana yang menyenangkan, bukan suatu penugasan dengan mengajak anak membereskan sambil bernyanyi sehingga anak-anak menganggap kegiatan beres-beres adalah bagian dari bermain. Saat kegiatan penutup guru menanyakan perasaan anak, memberikan semangat dan berdoa, dan menyampaikan jadwal kegiatan, serta mengingatkan kepada wali murid untuk mendokumentasikan kegiatan selama belajar dari rumah.

Setelah anak-anak pulang guru membersihkan ruangan dengan cairan desinfektan dan menata ulang material *loose parts* serta menyimpannya dalam loker atau penyimpanan etalase di dalam ruang kelas. Material *loose parts* yang akan digunakan kembali untuk pembelajaran hari selanjutnya diletakkan di rak kelas, namun jika material *loose parts* diganti atau tidak digunakan lagi maka dikembalikan ke tempat penyimpanan semula sesuai dengan jenis material.

Dokumentasi dalam pembelajaran *loose parts* di KBIT Ar Risalah Kebumen dilakukan oleh orang dewasa yang berada dilingkungan anak yaitu guru ataupun wali murid. Dokumentasi merupakan hasil murni kegiatan anak yang digunakan sebagai bukti-bukti perkembangan anak dan digunakan sebagai evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *loose parts*. Evaluasi yang dilakukan oleh KBIT Ar Risalah

Kebumen dilakukan setiap hari, bulan, dan semester. KBIT Ar Risalah menggunakan anekdot berseri, learning story, dan rapor. Mansyur, Rasyid & Suratno (2015: 23) menyatakan bahwa proses penilaian meliputi pengumpulan bukti-bukti tentang pencapaian belajar peserta didik yang diperoleh melalui pengamatan atau laporan diri.

Penilaian terhadap anak dilakukan guru setiap hari dengan observasi. Melalui observasi guru dapat memperoleh bukti dan bisa melihat sampai mana tahap perkembangan anak, melihat sikap apa yang muncul, dan terbentuk mengerti apa yang dilakukan dan diketahui, dan yang dipikirkan di otak anak, sehingga pada tahap selanjutnya guru bisa melakukan stimulasi lebih lanjut. Saat anak bermain dengan menggunakan material *loose parts* untuk bermain anak-anak mencoba membuat, membangun, membongkar, menambahkan, mengurangi material yang ada di depan anak. Masing-masing anak memiliki hasil karya yang berbeda satu sama lain dengan menggunakan ide mereka sendiri.

Hasil dari observasi dituangkan dalam anekdot berseri dan *learning story*. Anekdot berseri berisi gambar hasil dokumentasi dari kegiatan yang dilakukan oleh dari setiap perjalanan momen bermakna dimana saat anak menemukan pengalaman dan pengetahuan baru. Seperti yang disampaikan oleh Siantajani (2020: 120) bahwa guru melakukan dokumentasi terhadap setiap pergerakan anak untuk kemudian memaknainya dan membuat kisah cerita tentang pergerakan pemahaman anak tersebut.

Penilaian *learning story* adalah bentuk akumulasi dari hasil anekdot berseri yang berisi tentang kesan guru terhadap perkembangan anak dalam satu bulan. Seperti yang disampaikan oleh Siantajani (2020: 115) cerita pembelajaran atau *learning story* merupakan kisah yang saling berkaitan tentang gambar anak dan rekam jejak pembelajaran anak, sehingga mudah diikuti oleh anak, orang tua, dan masyarakat. Semua aspek perkembangan dapat ternilai dan terangkum dalam satu bulan dengan menggunakan learning story. Evaluasi terakhir dalam satu semester sekali dengan rapor berisi deskriptif hasil belajar

anak mencakup seluruh aspek perkembangan anak.

Dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *loose parts* di KBIT Ar Risalah Kebumen mempunyai beberapa faktor pendukung yaitu, konsep ruang kelas yang berbentuk aula, hal ini mendukung gerak anak sehingga anak leluasa bermain dengan material *loose parts*, guru di KBIT Ar Risalah Kebumen sudah menguasai model pembelajaran sebelumnya yaitu sentra sehingga hal ini membuat guru mempunyai bekal atau dasar pemahaman untuk melaksanakan pembelajaran berbasis *loose parts*, material-material yang ada di KBIT Ar Risalah Kebumen juga sudah banyak yang sesuai dengan material *loose parts*. Material-material yang ada di KBIT Ar Risalah Kebumen sebagian merupakan hasil dari sumbangan dari guru-guru.

Sekolah memberikan dukungan kepada guru untuk meningkatkan pengetahuan terkait *loose parts* dalam lingkup internal dan eksternal. Guru diikutsertakan dalam berbagai kegiatan seminar atau *sharing* terkait *loose parts* tingkat lembaga, yayasan, atau kabupaten terkait pembelajaran *loose parts*. Dukungan juga muncul dari wali murid KBIT Ar Risalah Kebumen dalam berbagai program yang dilaksanakan di sekolah terutama program BDR dan *school visit/PTM* dalam masa pandemi, sehingga kegiatan bisa terlaksana dengan optimal.

Faktor penghambat yang ditemukan di lapangan dapat menjadi pengganggu dalam pelaksanaan proses pembelajaran berbasis *loose part* di KBIT Ar Risalah Kebumen yaitu, pemahaman tentang *loose parts* belum menyeluruh baru inti pelaksanaannya saja, hal ini dikarenakan KBIT Ar Risalah hanya memiliki satu buku panduan pembelajaran *loose parts* dan bukunya lumayan tebal serta guru kelas baru saja masuk setelah cuti. Jika guru belum memahami secara keseluruhan maka akan berpengaruh terhadap cara guru dalam menyajikan material, membuat kalimat invitasi, memprovokasi anak, serta penilaian.

Pengumpulan material *loose parts* juga membutuhkan waktu yang lama untuk bisa mempunyai material yang banyak dan

berkualitas. Sebagaimana yang disampaikan oleh Siantajani (2020: 41) semakin kaya material yang tersedia dari berbagai karakteristik, maka anak akan memperoleh pengalaman yang berbeda-beda dan berharga dengan material-material tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Perencanaan pembelajaran berbasis *loose parts* di KBIT Ar Risalah Kebumen yaitu membuat pengembangan tema, Prosem, RPPM, RPPH, menata lingkungan main yang berupa penataan tempat duduk, pemilihan material, pembuatan invitasi, ide kegiatan (foto, video, dan catatan suara pembelajaran). Menyiapkan material dilakukan satu hari sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan mempertimbangkan karakter yang sesuai dengan kebutuhan menurut tahapan usia, tema, dan aman digunakan. KBIT Ar Risalah sudah mempunyai 7 komponen material *loose parts*.

Proses pembelajaran dilakukan melalui Belajar Dari Rumah (BDR) atau *online* dan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) atau *school visit* yang meliputi penyambutan, doa pembuka, imtaq, kegiatan inti (bermain bebas dengan material *loose parts*), BTQ, doa dan penutup, guru melakukan dokumentasi dan provokasi. Proses pembelajaran melibatkan guru kelas, guru pendamping, dan wali murid. Anak dikenalkan dengan strategi beres-beres. Proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan tahapan usia dan karakteristik anak.

Evaluasi pembelajaran berbasis *loose parts* di KBIT Ar Risalah Kebumen dengan menggunakan melalui anekdot berseri, learning story, dan rapor. Penilaian dilakukan setiap hari dengan anekdot berseri, diakumulasi menjadi bulanan yaitu learning story, di akhir semester dilaporkan kepada wali murid dalam bentuk rapor. Guru menyimpan material *loose parts* di etalase, lemari, dan rak di dalam kelas berdasarkan jenis material.

Faktor pendukung pembelajaran berbasis *loose parts* di KBIT Ar Risalah Kebumen yaitu, konsep ruang kelas yang berbentuk aula, guru sudah mempunyai bekal atau dasar pemahaman

untuk melaksanakan pembelajaran berbasis *loose parts* dari pemahaman model sebelumnya yaitu sentra, material *loose parts* sudah sesuai dengan standar, dan juga adanya dukungan dari wali dan lembaga.

Faktor penghambat pembelajaran berbasis *loose parts* di KBIT Ar Risalah Kebumen yaitu guru belum memahami secara keseluruhan pelaksanaan proses pembelajaran berbasis *loose parts* dan pengumpulan macam material *loose parts* perlu membutuhkan waktu yang cukup lama.

Saran

Berdasarkan data hasil penelitian dan kesimpulan penelitian implementasi pembelajaran berbasis *loose parts* di KBIT Ar Risalah Kebumen, maka ada beberapa saran sebagai bentuk rekomendasi yang peneliti sampaikan sebagai berikut.

1. Bagi lembaga, supaya mengusahakan ruangan kelas yang nyaman untuk anak-anak dan pendidik, dapat menambah guru pendamping yang tetap, dan membuat buku inventaris jenis-jenis material *loose parts*.
2. Bagi guru, menambahkan nama-nama di luar box atau tempat penyimpanan material *loose parts* dan menambah keterampilan keahlian dalam memprovokasi anak.
3. Bagi Penelitian selanjutnya, pembelajaran berbasis *loose parts* di KBIT Ar Risalah dapat menjadi model pembelajaran yang mengerti bahwa bermainnya anak adalah belajar, membebaskan anak saat bermain, dan melibatkan semua pihak dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Adit, A (22 Juli 2020). Ini Kendala Orangtua Dampingi Anak PAUD Belajar di Rumah. *Kompos.com*. Diambil pada tanggal 28 Januari 2021, dari <https://edukasi.kompas.com/read/2020/07/22/090351771/ini-kendala-orangtua-dampingi-anak-paud-belajar-di-rumah?page=all>.

- Aqib, Z. (2013). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Casey, T., & Robertson, J. (2016). *Loose Parts Play*. Inspiring Scotland.
- Cross, C. T., Woods, T. A., & Schweingruber, H. E. (2009). *Mathematics learning in early childhood: Paths toward excellence and equity*. National Academies Press.
- Curtis, D. (2004). Creating invitations for learning. *Child Care Information Exchange*, 38-40.
- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2015). *Loose parts: Inspiring play in young children* (Vol. 1). Yorkton: Redleaf Press.
- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2016). *Loose parts 2: Inspiring play with infants and toddlers*. Yorkton: Redleaf Press.
- Depdikbud. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Gencer, A. A., & Avci, N. (2017). The Treasure in Nature! Loose Part Theory. *Current Trends in Educational Sciences*, 9, 16-34.
- Kartikowati, E., & Zubaedi, M. A. (2020). *Pola Pembelajaran 9 Pilar Karakter Pada Anak Usia Dini dan Dimensi-dimensinya*. Prenada Media.
- Listiwati, N., Suryawati, D., & Murdiyaningrum, Y. (2020). Adaptasi Pembelajaran Paud Di Masa Pandemi Covid -19. *Pusat Penelitian Kebijakan Bdan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Diambil pada tanggal 28 Januari 2021, dari https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/materi/Sesi_III_K7_Adaptasi_Pembelajaran_pada_PAUS_di_Masa_Pandemi_Covid_-_19_-_Nur_Listiawai_dkk.pdf.
- Mansyur., Rasyid, H., & Suratno. (2015). *Asesmen Pembelajaran di Sekolah Panduan Bagi Guru dan Calon Guru*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Mursid, B. (2017). *Pengembangan pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sedu, B.S (19 Oktober 2018). Wajib! Guru PAUD Harus Kreatif Bisa Ciptakan Alat Bermain Anak. *Akurat.co*. Diambil pada tanggal 29 Januari 2021, <https://akurat.co/gayahidup/id-357094-read-wajib-guru-paud-harus-kreatif-bisa-ciptakan-alat-bermain-anak>.
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulus PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Swadley, G. (2021). Any Which Way... Loose Parts Play in the Library. *Children and Libraries*, 19(1), 21-23.
- Wellhousen, K., & Kieff, J. E. (2001). *A Constructivist Approach To Block Play In Early Childhood*. Canada: Delmar.
- Wijaya, I. P., Kurniawati, E., Iswantiningtyas, V., & Dwiyantri, L. (2020). Workshop Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Loose Parts. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 84-88.
- Wiyani, N.A., & Barnawi. (2019). *FORMAT PAUD Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.