

Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (*Joyful Learning*) Melalui Metode Pembelajaran *Loose Part* Pada Anak Usia Dini

Bhertia Annisa Rahma, Hidayah Hidayah

Universitas Negeri Semarang, Jl. Kelud Utara III, Petompon, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50237, Indonesia

Corresponding Author: bhertia2112@students.unnes.ac.id.

Abstrak. *Joyful Learning* merupakan suatu pembelajaran yang menyenangkan yang bertujuan agar anak tidak merasa bosan dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Metode yang dapat digunakan adalah Metode *Loose Part*, yaitu dengan memanfaatkan bahan-bahan di sekitar lingkungan yang digunakan menjadi suatu permainan sesuai imajinasi anak. Dalam pembelajaran, anak dapat merasa gembira dan akan fokus secara penuh, sehingga akan meningkatkan kreativitas anak dan hasil pembelajaran yang diberikan pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan secara studi literatur dengan mengumpulkan data-data dari penelitian terdahulu. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, di mana analisis ini adalah untuk menjelaskan kembali topik penelitian yang dibahas pada kajian literatur dan ditarik kesimpulan secara umum. Dari hasil studi literatur tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media belajar dengan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan anak usia dini (*Loose Part*), mampu membuat anak fokus dan gembira dalam melakukan pembelajaran, sehingga kreativitas anak usia dini dapat terpicu dari proses yang menyenangkan tersebut.

Kata kunci: *joyful learning*; *loose part*; anak usia dini.

Abstract. *Joyful Learning* is a fun learning that aims so that children do not feel bored and are actively involved in learning. The method that can be used is *Loose Part Method*, is by utilizing materials around the environment that are used into a game according to the child's imagination. During learning, children can feel happy and will focus fully, so that it will increase children's creativity and learning outcomes given to early childhood. This research was conducted by means of a literature study by collecting data from previous studies. Data analysis in this study uses descriptive analysis, where this analysis is to re-explain the research topics discussed in the literature review and draw general conclusions. From the results of the literature study, it shows that the use of learning media with materials available in the early childhood environment (*Loose Part*), is able to make children focus and be happy in learning, so that early childhood creativity can be triggered from this fun process.

Key words: joyful learning; loose part; early childhood.

How to Cite: Rahma, B. A., Hidayah, H. (2022). Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (*Joyful Learning*) melalui Metode Pembelajaran *Loose Part* pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, 2022*, 188-192.

PENDAHULUAN

Awal pendidikan pada anak dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Masa pertumbuhan dan perkembangan pada anak saat ini merupakan masa yang paling pesat, baik fisik ataupun mentalnya. Pendidikan Anak Usia Dini memiliki tujuan untuk membimbing dan mengembangkan seluruh potensi setiap anak agar dapat berkembang dengan baik serta optimal. Proses menstimulasi seluruh potensi anak usia dini agar dapat berjalan dengan optimal dilakukan melalui bermain.

Bagi anak, bermain merupakan suatu kegiatan yang sifatnya melekat langsung pada kodrat dan kebutuhan perkembangan anak. Anak usia dini lebih banyak belajar dari pengalaman berinteraksi dengan obyek-obyek konkrit dan orang sekitarnya baik teman, orang tua, guru, atau orang-orang sekitar, daripada melalui simbol-simbol tertulis. Bermain diartikan sebagai suatu

kegiatan yang dilakukan atas kesadaran diri, spontan, terfokus pada proses, memberi kepuasan, menyenangkan, aktif, dan mudah menyesuaikan diri.

Dalam bermain anak bisa melakukan aktivitas yang mempraktekkan kemampuan dan keterampilannya dalam kegiatan mencoba, meneliti dan menemukan ide-ide baru. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan anak di saat bermain membuat anak aktif dan interaktif, baik secara fisik maupun secara mental sehingga dapat mendukung pemberdayaan berbagai aspek perkembangan anak berdasarkan kemauan dan keinginannya sendiri.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19, ayat 1 yang mengamanatkan bahwa: "Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang,

memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Berdasarkan kutipan regulasi pendidikan tersebut, dapat dipahami secara jelas bahwa proses pendidikan dan pembelajaran pada satuan pendidikan, secara yuridis formal dituntut harus diselenggarakan secara aktif, inovatif, kreatif, dialogis, demokratis serta dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna bagi anak, apalagi pada anak usia dini.

Pembelajaran menyenangkan (*Joyful Learning*) merupakan suasana belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatiannya secara penuh saat belajar sehingga curah waktu perhatiannya tinggi. *Joyful Learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung anak tidak merasa bosan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat anak untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Dalam menstimulasi perkembangan dan karakteristik anak usia dini diperlukan kegiatan bermain yang bermakna dan sesuai dengan perkembangan anak. Kegiatan bermain anak bisa dilakukan dengan menggunakan bahan dan alat bermain edukatif yang ada di sekitar anak. Sebuah filosofi lahir sejak tahun 1970 yang diangkat oleh Simon Nicholson tentang *Loose Part* selaras dengan kebutuhan anak untuk memiliki keterampilan abad 21 yang di kenal dengan sebutan 4 Cs (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication*). Metode *Loose Part*, dalam bahasa Indonesia disebut sebagai bahan lepasan. Karena material yang digunakan merupakan bagian (kepingan) yang mudah di lepas dan disatukan, dapat digunakan sendiri ataupun dengan benda benda lainnya untuk digabungkan atau dirangkai menjadi satu kesatuan dan setelah tidak digunakan dapat dikembalikan pada kondisi semula. Metode ini berfungsi untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak.

Loose Part adalah bahan yang dapat dibawa, dipindahkan, dirangkai, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara yang diinginkan. *Loose Part* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak. *Loose Part* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam

pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya, juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek: Pemecahan masalah, Konsentrasi, Kreativitas, Motorik halus, Motorik kasar, serta STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Math*).

Melalui kegiatan bermain menggunakan *Loose Part*, anak usia dini dapat lebih mengenal lingkungannya dan benda-benda yang ada di sekitarnya, memahami bahwa benda tersebut dapat dimanfaatkan serta dapat digunakan kembali untuk membentuk suatu karya baru. Bermain melalui bahan *Loose Part* sangat tepat diterapkan pada anak usia dini, dikarenakan anak usia dini belajar menggunakan seluruh panca inderanya. Jadi dengan menggunakan media *Loose Part*, anak dapat langsung melihat dan meraba untuk mengenal berbagai tekstur benda menggunakan seluruh imajinasinya untuk menciptakan suatu karya dengan berbagai bahan yang ada di sekitar mereka.

Menggunakan bahan *Loose Part* anak usia dini akan merasa tertantang untuk dapat menciptakan suatu kreasi baru dengan berbagai bahan yang disediakan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan hal ini maka penulis mengambil judul artikel ini “Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (*Joyful Learning*) melalui Metode Pembelajaran *Loose Part* pada Anak Usia Dini” dengan tujuan mendeskripsikan cara menerapkan joyfull learning melalui *Loose Part* play pada anak usia dini dimana akan dijelaskan konsep joyfull learning dan *Loose Part* play yang bisa dikembangkan oleh guru.

METODE

Penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan studi literatur. Studi literatur yang dimaksud yaitu “serangkaian penelitian yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, atau penelitian yang obyek penelitiannya digali melalui beragam informasi kepustakaan (buku, ensiklopedi, jurnal ilmiah, koran, majalah, dan dokumen)” (Nana, 2009).

Penelitian ini menggunakan sumber data sekunder, dimana data sekunder merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Sumber data pendukung lainnya berasal dari jurnal penelitian guna memperkuat data terkait temuan penelitian. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan yaitu dengan melakukan studi dokumen. Dari semua data yang sudah terkumpul dari studi literatur dikaji dan dianalisis menjadi satu kesatuan

dokumen yang digunakan untuk menjawab topik penelitian yang digali. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, dimana analisis ini adalah untuk menjelaskan kembali topik penelitian yang dibahas pada kajian literatur dan ditarik kesimpulan secara umum.

Pada penelitian ini penulis akan mengkaji tiga literature atau jurnal yaitu: Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini (2022) oleh Najamuddin, Rohyana Fitriani, dan Mega Puspandini; Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Loose Parts Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini (2021) oleh Meida Afina Putri, Cahyorini Wulandari, dan Annisa Rizky Febriastuti; serta penelitian yang berjudul Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part (2020) oleh Zakiyatul Imamah dan Muqowim.

Kemudian dari ketiga literatur tersebut akan dianalisis dengan cara membandingkan/komparasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis dari ketiga literatur di atas dihasilkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan merupakan metode, konsep dan praktik pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan anak. Dengan demikian walaupun esensinya sama, bahkan metodologi pembelajaran yang dipilih juga sama, tetap ada spesifikasi yang berbeda terkait dengan penekanan konseptualnya yang relevan dengan perkembangan moral dan kejiwaan anak. Anak akan bersemangat dan gembira dalam belajar karena mereka tahu apa makna dan gunanya belajar, karena belajar sesuai dengan minat dan hobinya karena mereka dapat memadukan konsep pembelajaran yang sedang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari, bahkan dengan berbagai topik yang sedang ramai berkembang di masyarakat.

Menurut Gordon Dryden (2000: 22) bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. *Joyfull Learning* merupakan metode belajar mengajar yang menyenangkan. Belajar adalah kegiatan seumur hidup yang dapat dilakukan dengan cara

menyenangkan dan berhasil. Untuk mendukung proses *Joyfull Learning* maka perlu menyiapkan lingkungan sehingga semua siswa merasa aman dan nyaman.

Mereka dapat belajar dari lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya. Mereka juga bergembira dalam belajar karena memulainya dari sesuatu yang telah dimilikinya sendiri, sehingga timbul rasa percaya diri dan itu akan menimbulkan perasaan diakui dan dihargai yang menyenangkan hatinya karena anak diberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya (teori konstruktivisme) sesuai ciri-ciri perkembangan fisiologis dan psikologisnya. Hal tersebut akan memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena atmosfer pembelajaran yang sesuai kepentingannya dan diciptakannya sendiri. Jadi faktor untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) adalah penciptaan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang anak untuk belajar.

Dalam kegiatan sehari-hari anak usia dini lebih senang bermain menggunakan alat atau bahan permainan di sekitar mereka misalnya pasir, kerikil, daun, kerang, plastik, dan bahan lainnya. Bahkan anak senang bermain alat permainan ini dibandingkan alat bermain sudah jadi (pabrik). *Loose Part* adalah permainan yang menggunakan bahan yang dapat dipindahkan, diangkut, digabungkan, didesain ulang, disejajarkan, dipisahkan, dan dipasang kembali dengan berbagai cara. Bahan-bahan tersebut merupakan bahan yang dapat digunakan sendiri atau dikombinasikan dengan bahan lainnya.

Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh dari bahan alami atau sintetis. Menurut Putri, MA *et al* (2021), terdapat beberapa contoh bahan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu batu, kerikil, air, tanah, kerang, batang kayu, ranting, bunga, daun, buah, biji-bijian, pasir, kain, kapas, palet, keranjang, kotak, peti, botol plastik, kardus kemasan, stik es krim, tali, simpai, bola, karet. Anak-anak dapat menggunakan bahan yang tersedia untuk membuat tempat dan menggunakan imajinasi mereka untuk bekerja.

Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa mainan dengan komponen *Loose Part* dapat ditemukan dengan mudah tanpa memakan biaya yang mahal dibanding dengan mainan pabrik. *Loose Part* menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain, memberikan anak sumber belajar yang diperlukan untuk bermain.

Loose Part tidak memiliki ramuan khusus dan memberikan kemungkinan-kemungkinan yang tak terbatas.

Pembelajaran ini dapat menjadi strategi untuk anak dalam mengembangkan berbagai keterampilan dibandingkan menggunakan mainan buatan pabrik karena lebih menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Sebagai contoh, batu kerikil dapat disusun menjadi sebuah rute jalan, pelepah pisang dapat dijadikan sebagai pedang dan senapan atau sesuai dengan imajinasinya terhadap bahan-bahan tersebut, Sebuah kardus misalnya, bagi anak bisa dijadikan mobil, robot, atau rumah.

Pembelajaran dengan bahan ajar *Loose Part* bertujuan agar anak-anak menjadi kreatif dengan adanya prinsip penggunaan bahan ajar *Loose Part*, mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan ajar sesuai dengan imajinasi mereka. Anak-anak akan belajar menghargai bahan-bahan atau benda-benda di sekeliling mereka, seperti bahan *Loose Part* alam. Anak-anak juga akan dapat ikut memelihara lingkungan ketika mereka memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan beraktivitas merakitnya menjadi barang yang berguna dan mengembangkan sikap ekonomis anak.

Loose Part menstimulasi anak untuk selalu gembira, mereka akan mengeksplor bahan-bahan tersebut sebagai bentuk kegiatan mainnya. Hal ini di dukung oleh pendapat dari Suyono dan Hariyanto (2012) dalam Hermawan, pembelajaran disebut menyenangkan jika suasana pembelajaran dapat menciptakan gairah belajar, menggembarakan hati siswa, membuat siswa nyaman di kelas atau di tempat belajar yang lain, sehingga siswa fokus secara penuh dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu:

1. *Joyful Learning* merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian anak dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung anak tidak merasa bosan, karena anak akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran tersebut.
2. Menciptakan *Joyful Learning* dapat dilakukan dengan metode *Loose Part*, yakni dengan memanfaatkan bahan-bahan di sekitar lingkungan menjadi suatu permainan sesuai imajinasi anak. Bahan tersebut seperti: batu,

kerikil, tanah, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, pasir, kain, ranting, pohon, palet, dan lain-lain.

3. Dalam penerapan metode *Loose Part* pada kegiatan pembelajaran, anak dapat merasa gembira dan akan fokus secara penuh sehingga *Joyfull Learning* dapat diterapkan dengan baik.

REFERENSI

- Putri, MA., Wulandari, C., Febriastuti, AR. (2021). Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbahan *Loose Parts* dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 pada Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, Vol.2, No. 2, hal. 118-130.
- Safitri, D., Lestarinigrum, A. (2021). Penerapan Media *Loose Part* untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol.2, No.1, hal. 40-52.
- Nurliana., Bachtiar, MY., Ichsan, IR. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Bahan *Loose Part* pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol.4, No.1, hal. 451-460.
- Isnaini, ID., Ariyanti, MP. (2022). Analisis Penerapan Metode *Loose Part* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Journal of Childhood Education*, Vol.6, No.1, hal. 113-122.
- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifa, LN., Safitri, RA. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Metode Pembelajaran *Loose Part*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.3, No.1, hal. 61-73.
- Sumarseh, DE. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbahan *Loose Part in Door* untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol.5, No.1, hal. 65-75.
- Hadiyanti, SM., Elan, Rahman, T. (2021). Analisis Media *Loose Part* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, Vol.5, No. 2, hal. 237-245.
- Ridwan, A., Azian, N., Faniati, F. (2022). Analisis Penggunaan Media *Loose Part* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.5, No.2, hal. 105-118.
- Najamuddin, Fitriani, R., Puspandin, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art, and

- Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, Vol.6, No.1, hal. 95-964.
- Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat (PP PAUD DAN DIKMAS) Jawa Barat. (2020). Model Pengelolaan Loosepart untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. Bandung Barat: Kemdikbud
- Dianti, YS., Ine, R. (2019). Analisis Peningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Loose Parts. *EFA (Education for All) Conference*, hal. 48-58
- Nursakdiah., Firiiah, H., Cut,M. (2021). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Steam Dengan Menggunakan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkit Syeikh Abdurrauf. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol.2, No.1
- Mita, OL., Abdul, KH. (2022) Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan. *Jurnal Family Education*, Vol: 02 No.3