

## Implementasi Media Belajar *Loosepart* melalui Pendekatan STEAM pada Masa Pandemi Covid-19 di KB Ceria Kabupaten Bogor

**Yulfa Arizqiyani**

Institut Agama Islam Sahid  
Email: [yulfaarizqiyani@gmail.com](mailto:yulfaarizqiyani@gmail.com)

**Tita Hasanah**

Institut Agama Islam Sahid  
Email: [tita.hasanah.ac.id](mailto:tita.hasanah.ac.id)

**Muzhir Ihsan**

Institut Agama Islam Sahid  
Email: [muzhirihsan@gmail.com](mailto:muzhirihsan@gmail.com)

### Abstract

*Loose parts learning media through the STEAM approach is one of the learning innovations to prepare the golden generation who have 21st century skills. However, learning activities during the Covid-19 pandemic have experienced adjustments. This research aims to provide a comprehensive overview of the implementation of loose parts learning media using the STEAM approach during the Covid-19 pandemic. To achieve this aim, this research was designed using descriptive qualitative research, the research setting was at KB Ceria, Bogor Regency. Data was collected through observation, interviews and documentation, testing the validity of the data through triangulation techniques. The research results show that: learning activities are carried out offline and online by implementing the Covid-19 protocol. Implementation of learning activities consists of preparation, implementation and closing/follow-up. The stages are exploration-education, experimentation, creativity, and the stage of building meaning and purpose of play. Each stage is associated with religious and moral values. The loose parts learning media used consists of seven components using objects around the child with different characteristics and is flexible.*

**Keywords:** *Loose Parts; STEAM; Covid-19; Early Childhood Education*

### Abstrak

*Media belajar loose parts melalui pendekatan STEAM merupakan salah satu inovasi pembelajaran untuk menyiapkan generasi emas yang memiliki keterampilan abad 21. Namun, kegiatan belajar pada masa pandemi Covid-19 mengalami penyesuaian. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara komprehensif mengenai implementasi media belajar loose parts melalui pendekatan STEAM di masa pandemi Covid-19. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini dirancang dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, setting penelitian di KB Ceria Kabupaten Bogor. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, pengujian keabsahan data melalui teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: kegiatan belajar dilaksanakan secara luring dan daring dengan menerapkan protokol Covid-19. Implementasi kegiatan belajar terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan penutup/tindak lanjut. Tahapannya ialah eksplorasi-edukasi, eksperimen, kreatif, serta tahap membangun makna dan tujuan bermain. Setiap tahap dikaitkan dengan nilai agama dan moral. Media belajar loose parts yang digunakan terdiri dari tujuh komponen dengan menggunakan benda yang ada di sekitar anak dengan karakteristik yang berbeda-beda dan bersifat fleksibel.*

**Kata Kunci:** *Loose Parts; STEAM; Covid-19; PAUD*

## Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai layanan pendidikan untuk memenuhi salah satu hak anak. Hak anak tersebut terdapat dalam UU No 23 tahun 2002 Pasal 9 Ayat 1 yang menerangkan bahwa setiap anak berhak untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka perkembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu bentuk pembinaan yang ditujukan kepada anak usia sejak lahir sampai dengan enam tahun yang diselenggarakan dengan cara memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pada jenjang pendidikan anak usia dini berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 5 Ayat 8 yang berbunyi “Program pengembangan sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) diberikan melalui rangsangan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik dalam kegiatan belajar melalui suasana bermain”. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 13 Ayat 1 bahwa kegiatan bermain dilakukan secara interaktif, inspiratif,

menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat dan perkembangan fisik serta fisiologis anak.

UNESCO memberi gambaran mengenai posisi penerapan PAUD di Indonesia diantara negara-negara di dunia. Partisipasi PAUD di Indonesia berada pada urutan ke-45 dari 45 negara dengan peringkat kualitas ke 44 setingkat di atas India. Rendahnya layanan PAUD di Indonesia memberikan pengaruh terhadap posisi hasil belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya. Berdasarkan hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2012, kemampuan anak Indonesia usia 15 tahun dalam bidang matematika, sains, dan membaca masih rendah dibandingkan dengan anak-anak lain di dunia (Suminah, dkk. 2017).

Selain itu, berdasarkan hasil pelaporan dari Komisi perwakilan UNICEF Indonesia mengenai Situasi Anak Indonesia 2020 dari UNICEF, Indonesia mengalami banyak kemajuan, namun ada beberapa yang masih mengalami keterbelakangan dan menjadi catatan penting bagi Indonesia yaitu mengenai bagaimana cara mengeluarkan anak dari kemiskinan dan dapat memperluas akses mereka terutama akses pada layanan

kehatan dan layanan pendidikan, serta kemajuan yang tidak merata antara wilayah perkotaan yang lebih maju dibandingkan wilayah pedesaan (UNICEF, 2020).

Kondisi tersebut harus ditangani mengingat bahwa eksistensi dan perkembangan suatu bangsa terletak pada kualitas sumber daya manusia. Menurut Suminah dkk (2017) sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk dapat menjawab tantangan di abad 21 adalah manusia yang memiliki keterampilan dalam kehidupan, karir, keterampilan dalam belajar yang meliputi 4C yaitu: *critical thinking*, *communication*, *collaboration*, *creativity*, dan keterampilan menguasai teknologi informasi. Termasuk juga kecerdasan emosi seperti rasa ingin tahu, adaptasi, kesadaran diri, ketangguhan, kegigihan, dan totalitas (Siantajani Y., 2020). Menyiapkan generasi anak sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu sebagai generasi yang memiliki keterampilan pendidikan abad 21 meliputi kemampuan bernalar kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif dengan pembelajaran yang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 136 dan 147 yaitu pembelajaran dilaksanakan melalui suasana bermain interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan berpusat pada anak.

Inovasi pembelajaran untuk menyiapkan generasi emas yang memiliki

keterampilan pendidikan abad 21 dapat dilatih melalui pendekatan belajar STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*), karena STEAM merupakan inovasi pembelajaran yang memadukan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika untuk dapat berpikir logis dan rasional, sehingga dapat memahami fenomena secara logis dan kritis. Pendekatan STEAM memiliki keselarasan dengan kurikulum 2013 yaitu terdapat paduan antara sikap, kecerdasan dan keterampilan karena peserta didik dituntut tidak hanya kognitifnya saja tetapi juga meliputi afektif dan psikomotornya bekerja secara aktif. Pendekatan belajar STEAM juga akan diberlakukan oleh pemerintah pada semua jenjang pendidikan sebagai wujud kepedulian pemerintah untuk menyongsong generasi emas 2045 (Nugraheni, 2019).

Anak usia dini berada pada tahap praoperasional yaitu usia 2 – 6 tahun tahap dimana anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan dunia atau lingkungannya. Pada tahap ini anak memiliki cara berpikir yang berbeda. Anak berpikir berdasarkan pengalaman-pengalaman yang didapatnya berdasarkan pengalaman sehari-hari dan benda-benda konkret. Sehingga untuk dapat memfasilitasi perkembangan tersebut dalam kegiatan belajar dapat menggunakan

media belajar yang berpariatif dan bersifat konkrit. *Loose parts* merupakan salah satu alat atau media bermain dari berbagai macam benda konkrit baik itu material berbahan alami, sintesis, dan bahan bekas yang berada disekitar lingkungan anak-anak yang bersifat dinamis dapat dipindahkan, manipulatif dapat dibongkar pasang, dan fleksibel. *Loose parts* kaya akan nutrisi sensorial seperti warna, bentuk, ukuran, dan tekstur yang beragam dapat menarik perhatian anak untuk memainkan berbagai *loose parts* dan mulai untuk mengembangkan idenya melalui bermain sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Ada beberapa alasan mengapa ruang bermain perlu memiliki *loose parts*. Dalam hal ini dikarenakan *loose parts* kaya akan nutrisi sensorial yaitu memiliki kekhasan yang terletak pada karakteristik bendanya yang kaya akan input sensorial, baik itu dari warna, bentuk, tekstur, bunyi, bau, dan lain-lain. Seperti pada *loose parts* bahan alam, anak akan menemukan berbagai benda yang ada di alam sehingga dapat membantu anak untuk mengenal lingkungan, dunia sekitar, dan mengenal lebih dalam tentang benda yang ditemukannya seperti tekstur, warna, bentuk, dan anak akan dapat bereksplorasi dengan bahan yang ditemukan. *Loose parts* juga dapat digunakan oleh anak sesuai dengan pilihannya sifat yang sangat lentur,

mudah digabung, dipasangkan kembali, dibongkar dan lainnya sehingga dapat membuat anak lebih kreatif, imajinatif, dan dapat mengembangkan keterampilan, serta kompetensi anak dengan cara yang berbeda berdasarkan ide anak sendiri (Siantajani, 2020).

*Loose parts* terdiri dari beberapa komponen yaitu: 1) Komponen bahan alam seperti pasir, batu, daun, ranting, bulu ayam, cangkang kerang dan bunga pohon pinus. 2) Komponen bambu dan kayu seperti talenan, balok, lidi, dan stik. 3) Komponen bahan sintesis atau plastik seperti sedotan, gelas plastik, tali rafia, kancing, dan lain-lain. 4) Komponen logam seperti sendok, klip kertas, mur, baut, obeng, wajan dan panci. 5) Benang dan kain seperti kain perca, pita, benang wol. 6) Komponen kaca dan keramik seperti gelas, botol, marmer. 7) Komponen bahan bekas kemasan seperti dus, gulungan tisu, styrofoam, karton, wadah telur dan lain-lain.

Oleh karena itu pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif dengan kegiatan pembelajaran yang interaktif, inspiratif dan berpusat pada anak dapat dilaksanakan dengan menggunakan media belajar *loose parts* melalui pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and*

*Mathematics*). Penggunaan media belajar *loose parts* dengan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar yang ditata menarik, baik itu berasal dari bahan bekas ataupun benda yang masih dipakai, berasal dari alam, plastik dan juga pabrikaan, bersifat fleksibel, terbuka, dapat dibongkar-pasang sesuai dengan ide dan kreativitas. Melalui pendekatan STEAM yang difasilitasi guru dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan berproses sehingga anak akan memperoleh jawaban atas rasa ingin tahunya, berpikir secara bebas untuk mengembangkan ide-ide anak dalam proses menemukan solusi terhadap masalah-masalah yang ditemukan anak ketika bermain dan belajar menggunakan *loose part* sehingga keterampilan pendidikan abad 21 dapat berkembang (Siantajani Y., 2020).

Pada tanggal 30 Maret 2021, berdasarkan pertimbangan dalam Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, Menteri Dalam Negeri Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021. Nomor H.K.01.08/MENKES/4242/2021, Nomor 440-717 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 yang ditetapkan, bahwa kesehatan dan keselamatan semua warga satuan pendidikan merupakan prioritas utama yang

wajib dipertimbangkan dalam menetapkan pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 dan berdasarkan hasil evaluasi pemerintah terdapat kebutuhan pembelajaran tatap muka dari peserta didik yang mengalami kendala dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Dalam SKB yang ditetapkan pada 30 Maret 2021 tersebut pembelajaran dapat dilaksanakan dengan tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan; dan/atau pembelajaran jarak jauh. Dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran di masa Pandemi Covid-19, yaitu pembelajaran berorientasi pada kebutuhan, kondisi, kemampuan awal peserta didik, memastikan pemenuhan hak-hak peserta didik, keterampilan hidup, keterampilan belajar, dan keterampilan beradaptasi di masa pandemi Covid-19, pembelajaran yang bermakna dan terdiferensiasi, pemberian umpan balik terhadap proses dan hasil belajar secara spesifik, bermakna dan langsung sebagai upaya membantu peserta didik belajar secara mandiri dan inklusif.

Kegiatan belajar dengan menggunakan media *loose parts* melalui pendekatan STEAM yang memiliki karakteristik pembelajaran yang berpusat pada anak, artinya anak terlibat secara langsung, berperan secara aktif dan banyak kegiatan yang dilakukan di alam terbuka. Namun kita tahu bahwa sekarang ini kita

sedang dihadapkan pada masa pandemi Covid-19 yang sangat mempengaruhi kehidupan termasuk juga pada kegiatan belajar di sekolah. Kegiatan bermain dan belajar yang awalnya dapat dilaksanakan di luar lingkungan sekolah secara bebas, berinteraksi dan membentuk kelompok-kelompok besar antarpeserta didik di sekolah dengan bebas, namun pada masa pandemi ini kegiatan bermain dan belajar di sekolah maupun di luar lingkungan sekolah sangat terbatas karena harus tetap menjaga protokol kesehatan dan mempertimbangkan kesehatan dan keselamatan setiap peserta didik dari penyebaran virus Covid-19. Hal ini tentunya memberikan dampak pada kegiatan bermain dan belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas dan agar kegiatan belajar dapat terlaksana dengan baik, maka peneliti tertarik untuk menelaah implementasi media belajar *loose parts* melalui pendekatan STEAM, pada lembaga PAUD di masa pandemi Covid-19 dan media *loose parts* apa saja yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar, khususnya di Kabupaten Bogor untuk memudahkan penggalan data.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan atau

penelusuran untuk meneliti dan memahami suatu fenomena. Metode penelitian ini digunakan guna menjelaskan hasil penelitian dengan menyajikan data deskriptif yang bersifat penggambaran, penjelasan, berisi kutipan-kutipan dan ungkapan berdasarkan realita data yang diperoleh di lapangan mengenai bagaimana implementasi media belajar *loose parts* melalui pendekatan STEAM di lembaga pendidikan anak usia dini pada masa pandemi Covid-19 yang dilaksanakan di KB Ceria Kabupaten Bogor.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi yang dilakukan secara langsung ke lokasi penelitian, yaitu di lembaga PAUD KB Ceria. Adapun waktu yang dipergunakan dalam penelitian ini dimulai dari bulan Januari hingga Juli 2021 pada masa pandemi Covid-19 berlangsung. Peneliti mengamati aktivitas yang dilakukan mengenai penerapan media belajar *loose parts* melalui pendekatan STEAM. Dimulai dari proses persiapan hingga penutup dalam pembelajaran yang dilaksanakan di KB Ceria. Selain teknik observasi, pengumpulan data juga dilakukan melalui teknik wawancara yaitu dengan pendekatan wawancara. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini ialah kepala sekolah, guru dan juga orang tua/ wali murid di KB Ceria. Teknik

pengumpulan data lainnya yaitu dilakukan melalui dokumentasi.

Uji keabsahan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan triangulasi sumber data dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber data yaitu tindakan menguji kebenaran dengan membandingkan dan memeriksa kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui beberapa sumber, yaitu kepala sekolah, guru dan orang tua peserta didik. Triangulasi teknik dalam penelitian ini yaitu dengan teknik wawancara, kemudian diperiksa kembali dengan observasi secara langsung untuk meneliti bagaimana implementasi media belajar *loose parts* pada aktivitas peserta didik di kelas, kemudian dilengkapi dengan dokumentasi, untuk melengkapi dan memastikan informasi.

Analisis data menggunakan analisis data model interaktif. Aktivitas analisis data Miles and Huberman (1984) ini terdiri dari tahapan reduksi data dilakukan agar dapat memberikan gambaran yang lebih jelas yang dapat mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya, kemudian tahap sajian data mengacu pada rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam pertanyaan penelitian, sehingga sajian data ini merupakan deskripsi atau narasi mengenai kondisi yang terjadi untuk menceritakan dan menjawab

setiap permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian, dan kesimpulan atau verifikasi tersebut merupakan temuan baru berupa deskripsi atau gambaran yang sebelumnya masih belum jelas menjadi jelas setelah diteliti.

## Hasil dan Pembahasan

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik itu perkembangan koordinasi motorik, kecerdasan emosi, kecerdasan majemuk, maupun kecerdasan spiritualnya yang disesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhan anak. Pemberian pendidikan untuk anak usia dini dilaksanakan melalui bermain, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta fisiologis anak.

*Loose parts* adalah material bebas baik itu benda alam maupun benda sintetis dan material benda terbuka dari apa yang dapat dimainkan oleh anak. Benda alam seperti pasir, daun, ranting, bunga, batu tanah, karang dan lain sebagainya. Selain benda alam *loose parts* juga dapat berupa benda bekas seperti bungkus permen,

wadah bekas makanan, kemasan, kardus dan lain sebagainya yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Serta bisa juga benda-benda buatan pabrik dan sintetis seperti perkakas rumah tangga, mebel, mainan jadi, mur, baut. *Loose parts* juga terdapat beberapa ukuran bisa berupa benda ukuran kecil, sedang dan besar dapat ditemukan dan dipakai di dalam ruangan maupun di luar ruangan, permainan konstruktif, lepas pasang, terbuka dan digunakan dengan berbagai cara yang berorientasi pada tujuan kegiatan (Hons, 2018; A Spancer R, 2019; Maxwel *at al.*, 2019; Siantajani, 2020).

Proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media belajar *loose parts* yang merupakan sebuah peluang bagi guru untuk menyediakan kegiatan yang memberikan kesempatan agar anak dapat berinteraksi dengan material terbuka dan guru mengaitkannya dengan pengalaman STEAM yang memiliki karakteristik pembelajaran berpusat pada anak. Sehingga anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Adapun penggunaan media belajar *loose parts* di KB Ceria disesuaikan dengan kegiatan dan ketersediaan bahan. Hal ini berdasarkan dari hasil wawancara pada tanggal 3 Juni 2021, beliau menyatakan bahwa: "*Loose parts* itu disebut juga dengan lepasan yaitu terbuka atau bahan

yang dapat terpisah, terurai, dapat dijarah, dapat dirangkai, dibuat dengan berbagai bentuk, dan dapat dipisahkan kembali. *Loose parts* juga memiliki tujuh komponen yaitu komponen bahan plastik, bahan alam, bekas kemasan, keramik dan kaca, benang dan kain, logam, bambu, dan kayu. Adapun penggunaannya kami sesuaikan dengan tema dan kebutuhan dalam kegiatan. Begitupun dalam kegiatan BDR kami tetap menggunakan *loose parts*, media yang digunakan yaitu bahan-bahan yang ada di rumah contohnya piring, gelas dan sendok-sendok." Begitu pula berdasarkan hasil wawancara bersama orang tua wali murid yang menyatakan bahwa: "kegiatan belajar ketika di rumah biasanya menggunakan bahan-bahan yang ada di rumah, dari bahan alam dan barang bekas seperti kardus dan botol plastik."

Pernyataan hasil wawancara diperkuat dengan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran di kelas yang sedang berlangsung pada 3 Juni 2021 media *loose parts* yang telah digunakan yaitu: 1) komponen bahan alam yang terdiri dari batu, daun, kulit kacang, dan bunga; 2) komponen bambu dan kayu yang terdiri dari bambu dan balok kayu; 3) komponen bahan sintetis terdiri dari sedotan, gelas plastik, bola plastik, piring plastik, dan manik-manik; 4) benang dan kain yang terdiri dari kain perca dan kain panel.

Pada masa pandemi Covid-19 kegiatan belajar juga dilaksanakan di rumah berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi, komponen media *loose parts* yang digunakan yaitu media yang ada dilingkungan sekitar anak diantaranya alat-alat kebersihan yang ada di rumah seperti sapu, kemoceng, sapu lidi, serbet, kain pel, kain lap, dan keranjang sampah, kemudian pada kegiatan membuat hasil karya menggunakan bahan bekas dari kardus, tutup botol dan gelas plastik.



Gambar 1. Media *Loose parts* yang digunakan

Pendekatan STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan sains, teknologi, teknik/rekayasa, seni dan matematika yang saling bersinergi menjadi satu membentuk sebuah kekuatan. Pada hakekatnya STEAM pada anak usia dini merupakan sebuah upaya anak untuk memenuhi rasa ingin tahunya terhadap segala sesuatu yang nyata

yang berada dilingkungan terdekatnya dan memungkinkan anak untuk mengeksplorasi, menyelidiki, dan bereksperimen melalui bermain dengan bimbingan guru melalui bahasa untuk menstimulasi kemampuan berpikir dengan pengetahuan dan keterampilan sains dan matematikanya menggunakan teknologi dengan berbagai cara atau teknik untuk menyelesaikan masalah sehingga dapat mendorong anak lebih kreatif dalam memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik (Musyyadah & Sari 2019; Siantajani, 2020).

Implementasi media *loose parts* melalui pendekatan STEAM di masa pandemi Covid-19 di KB Ceria telah terlaksana dengan baik sesuai dengan Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, Menteri Dalam Negeri Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021. Nomor H.K.01.08/MENKES/4242/2021, Nomor 440-717 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 yang ditetapkan pada 30 Maret 2021, bahwa kesehatan dan keselamatan semua warga satuan pendidikan merupakan prioritas utama yang wajib dipertimbangkan dalam menetapkan pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 dan berdasarkan hasil evaluasi pemerintah terdapat kebutuhan

pembelajaran tatap muka dari peserta didik yang mengalami kendala dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Sejalan dengan pendapat Amin (2022) yang berpendapat bahwa motivasi belajar peserta didik di masa awal pandemi masih sangat rendah bahkan merosot jauh. Pelaksanaan kebijakan pendidikan pada masa darurat penyebaran virus Covid-19 di KB Ceria dilaksanakan dengan cara Belajar dari Rumah (BDR) atau *online* maka KB Ceria melaksanakan kegiatan pembelajaran secara BDR dan untuk mengoptimalkan perkembangan anak berdasarkan kesepakatan bersama orang tua wali murid KB Ceria juga melaksanakan kegiatan tatap muka dengan tahapan implementasi mengenai media belajar *loose parts* melalui pendekatan STEAM sama dengan masa normal dengan menerapkan protokol kesehatan seperti memakai masker, mencuci tangan, jaga jarak, dan menghindari kerumunan dengan cara membatasi jumlah anak yang masuk dengan membagi kedalam beberapa gelombang.

Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan persiapan, penyajian/pelaksanaan dan penutup. Menurut Siantajani (2020) dalam permainan *loose parts* ada beberapa yang harus diperhatikan yaitu piramida tahapan pembelajaran *loose parts* yang terdiri dari tahap ekplorasi, tahap eksperimen, tahap kreatif, dan tahap

membangun makna dan tujuan bermain. Selain itu dalam pendekatan pembelajaran STEAM terdiri dari beberapa tahap yang terdiri dari eksplorasi, ekstensi, intensif dan evaluasi.

**Kegiatan Persiapan.** Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menentukan metode dan pendekatan pembelajaran, menyiapkan media, memilih media belajar yang tepat, menyusun media dan menyusun kalimat invitasi. Begitupun berdasarkan hasil observasi pada kegiatan tatap muka, tanggal 3 Juni 2021 dengan tema tempat ibadah, subtema masjid dan kegiatan membangun miniatur masjid. Pada tahap ini, guru menyiapkan dan menyusun media belajar *loose parts* satu jam sebelum kegiatan dilakukan dan menyusun kalimat invitasi atau kalimat ajakan agar anak tertarik untuk mengikuti kegiatan bermain, melakukan penyelidikan dan membuat suatu eksperimen untuk menuangkan idenya, adapun kalimat invitasi yang telah dipersiapkan yaitu: “dapatkah kamu mengelompokkan benda sesuai warna?”, “dapatkah teman-teman mencocokkannya sesuai lambang bilangan?”, “dapatkah teman-teman menyusun kata ramadhan, puasa, tarawih dan masjid?”, dan “Yuk, kita membangun masjid”. Tak lupa sebelum kegiatan dilaksanakan anak-anak dipastikan

telah memakai masker, pengecekan suhu tubuh, dan mencuci tangan.

**Penyajian/Pelaksanaan.** Pada kegiatan pelaksanaan ini terjadi tahap eksplorasi, edukasi dan eksperimen. Berdasarkan hasil wawancara pada 3 Juni 2021 bersama ibu kepa sekolah, beliau menyatakan bahwa: “Pada masa pandemi Covid-19 ini tetap menggunakan media belajar *loose parts* dan STEAM walaupun tidak setiap hari. Kegiatan dilaksanakan di rumah melalui *chat grup WhatsApp* dan untuk memaksimalkan kegiatan belajar kami mengadakan pembelajaran di sekolah seperti pada biasanya bedanya pada masa pandemi ini kita melaksanakan kegiatan dengan tetap mematuhi protokol kesehatan, seperti memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak dan untuk menghindari kerumunan orang tua tidak menunggu anak seperti yang telah dilakukan hari ini.” Ketika kegiatan BDR maka anak dibimbing langsung oleh orang tua, kalimat invitasi dan provokasi disampaikan kepada orang tua.

Berdasarkan hasil fakta dari data yang telah dikumpulkan pada kegiatan ini guru melaksanakan kegiatan eksplorasi dan edukasi yaitu guru menyampaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan, bercakap-cakap tentang tema yang dipelajari, mengajak anak untuk mengeksplorasi dan menyebutkan media

*loose parts* yang telah disediakan di kelas, menyampaikan kalimat invitasi, mengenalkan anak strategi beres-beres yaitu menyimpan kembali benda-benda yang telah digunakan ketempat semula, dan melibatkan anak untuk melakukan kegiatan sesuai dengan kalimat invitasi yang telah diajukan dengan menggunakan benda *loose parts* yang sesuai dengan minatnya. Selanjutnya tahap eksperimen, ketika anak mulai bermain guru mengajukan kalimat provokasi ataupun tantangan-tantangan melalui dialog dengan anak untuk melakukan perubahan-perubahan pada susunan-susunan yang sedang dibuatnya dengan menambahkan sesuatu atau menanyakan kepada anak bagaimana cara menyelesaikan suatu hambatan yang sedang terjadi pada kegiatannya.

Hal ini berdasarkan hasil observasi tanggal 3 Juni 2021 pada kegiatan BDS dengan tema tempat Ibadah, subtema masjid. Ibu Guru mengajukan pertanyaan kepada anak mengenai bagian-bagian masjid berdasarkan pengalaman yang mereka temukan, guru juga menyampaikan informasi-informasi mengenai masjid dan fungsi dari masjid. Setelah kegiatan berbincang-bincang, kemudian anak diajak ke kelas untuk mengeksplorasi bagian-bagian *loose parts* yang telah disiapkan oleh guru, mengamati setiap tekstur dan ukuran dari *loose parts*, ibu guru juga menanyakan

kepada anak, apa nama benda ini? Kemudian anak menyebutkan setiap benda *loose parts* tersebut. Dari dialog tersebut ibu guru juga mengaitkan dengan nilai-nilai agama yaitu dengan menanyakan siapa yang menciptakan batu, kayu dan benda lain yang mereka gunakan. Selanjutnya ibu guru membagi setiap kegiatan secara bergiliran dan ibu guru menyampaikan kalimat invitasi yang telah disusun di media belajar *loose parts* kepada setiap anak.

Kegiatan selanjutnya yaitu anak dilibatkan untuk melakukan perubahan-perubahan pada media *loose parts* yang telah disediakan, anak mulai menyusun kata, mencocokkan angka, mengelompokkan warna dan membuat masjid sesuai dengan kalimat invitasi yang telah diajukan guru dan anak dapat mengkreasikan sesuai dengan kreativitasnya. Ketika anak melakukan perubahan-perubahan pada media *loose parts* yang digunakannya guru melakukan provokasi dan berdialog agar anak dapat lebih kreatif, melakukan percobaan-percobaan dan sebagai implementasi bidang-bidang STEAM dalam kegiatan dengan menggunakan media *loose parts* tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pada 3 Juni 2021 terlihat anak sedang membangun sebuah masjid kemudian bangunan tersebut runtuh kembali, guru mengajukan kalimat

provokasi “yaaah bangunannya hancur, kira-kira kenapa bangunan tersebut bisa rubuh?” kemudian salah satu anak menjawab “ini licin karena pakai sejadah”, Ibu guru mengajukan kalimat provokasi kembali kepada anak “lalu apa yang harus kita lakukan?”, anak mengambil sejadah tersebut dan mereka membangun masjidnya kembali bersama-sama dan menghasilkan sebuah menara masjid yang tinggi dengan menggunakan gelas plastik yang mereka susun.

Begitupun dengan kelompok berikutnya yaitu kelompok perempuan terlihat mereka sedang membangun sebuah masjid dengan berbagai ornamen dan bagian-bagian masjid mulai dari bagian tiang sampai dengan gerbang masjid. Kemudian Ibu guru memberikan pujian, mengajukan pertanyaan dan kalimat provokasi untuk mengimplemetasikan bidang-bidang STEAM, “waaah bangunannya bagus sekali, masjidnya sangat luas, coba ada apa saja di masjidnya?” anak menjawab “ini tiangnya, ini pintu masuknya dan ini tempat sholatnya”, ibu guru mengajukan pertanyaan kembali “biasanya tempat sholatnya memakai apasih?” kemudian salah satu anak mengambil kain panel dan kain batik yang ia ibaratkan sebagai sejadah kemudian ia susun dengan rapi. Tak lupa Ibu guru juga mengajukan pertanyaan untuk

mengenalkan warna dan ukuran kepada anak “warna apa yang kamu pakai” anak menjawab “ini warna oren, hijau dan ini batik.” Terlihat kain batik yang ia gunakan terlalu besar kemudian Ibu guru memprovokasi anak melalui pertanyaan “bagaimana caranya agar kain ini dapat disusun rapi dan pas?”, kemudian anak melipat kain tersebut dengan hati-hati. Pada bagian tiang juga terlihat anak menggukkan sebuah kayu sebagai tumpuan agar tinggi tiang sama. Tak lupa anak juga menambahkan bunga dan keranjang agar terlihat lebih cantik.



Gambar 2. Kegiatan Membangun Masjid

Selanjutnya pada kegiatan mengelompokkan warna bilangan guru mengajukan kalimat invitasi dengan kalimat “dapatkah kamu mengelompokkan benda sesuai dengan warnanya?” kemudian anak terlihat mengambil sebuah piring plastik sesuai dengan warna yang mereka pilih, anak mengambil bola plastik sesuai dengan warna piring mereka, kemudian Ibu

guru mengajukan pertanyaan provokasi: “benda apa yang kamu ambil dan apa warnanya?” anak menjawab “aku bola warna ping” dan guru melanjutkan provokasi “dapatkah kamu mengambil benda yang lainnya yang warnanya sama?, anak mengambil tutup botol, batu berwarna dan sedotan. Kemudian Ibu guru mengajukan pertanyaan mengenai karakteristik benda tersebut, dengan pertanyaan “bola bentuknya apa?” mereka menjawab “bulat”, “sedotan ini?” anak menjawab “sedotannya panjang”, “benda – benda ini ringan atau berat?” anak menjawab “ringan”.

Kegiatan lainnya yaitu, menyusun kata guru mengajukan kalimat invitasi “Ayo kita menyusun kata Ramadhan Puasa, Tarawih dan Masjid!”, guru memprovokasi anak untuk dapat menyebutkan huruf-huruf dari kata yang tertera, melalui kalimat “Siapa yang dapat menyebutkan huruf-hurufnya?”, kemudian mereka bersama-sama menyebutkan huruf-huruf dari kata tersebut kemudian membacanya. Mereka juga menyusun kata tersebut berdasarkan benda *loose parts* yang mereka pilih, ada yang memilih menggunakan kancing, kulit kacang dan ada juga yang memilih menggunakan krayon. Sebelum berganti ke kegiatan selanjutnya anak diminta untuk menyebutkan huruf dari kata yang telah

mereka susun dan tak lupa merapikan kembali ke tempat semula.

Kegiatan terakhir yaitu mencocokkan lambang bilangan, ibu guru mengajukan kalimat invitasi “dapatkah teman-teman mencocokkannya sesuai lambang bilangan?” kemudian guru mengajukan pertanyaan “angka berapa yang kamu pilih?” anak menjawab angka tersebut sesuai dengan yang mereka pilih ada yang memilih angka 6, 7, 8, 9, dan 10. Kemudian mereka mengambil *loose parts* yang mereka pilih dan menysunnya di atas kertas, ibu guru mengajak menghitung benda yang telah di kumpulkan kemudian masih ada yang belum sesuai dengan lambang bilangannya, ibu guru mengajukan pertanyaan “kira-kira sudah sama belum jumlah benda dengan lambang bilangannya?” anak menjawab “belum”, ibu guru memprovokasi anak dengan kalimat “lalu apa yang harus kamu lakukan” anak menjawab “aku mau tambahin, aku mau ngambil lagi sendoknya” ibu gurupun menjawab “oke, keren silahkan diambil lagi sendoknya”.

Bedasarkan hasil dari dialog tersebut guru mengimplemtasikan bidang-bidang STEAM, mulai dari: Sains anak dapat mengenal berbagai macam benda dan mengenal karakteristik suatu benda seperti warna, tekstur, ukuran, bentuk, dan berat yaitu dari media belajar *loose parts* yang

tersedia. Teknologi anak menggunakan suatu benda untuk dapat mempermudahnya dalam menyelesaikan kegiatannya yaitu menggunakan piring untuk mengumpulkan bola sesuai warna dan kayu balok sebagai tumpuan agar tinggi bambu sama. Engineering yaitu bagaimana cara anak menyelesaikan masalah, yaitu ketika guru memprovokasi dengan kalimat “apa yang harus kamu lakukan?”, “bagaimana cara agar ukuran kain ini pas?” pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat mendorong anak untuk melakukan sesuatu yang dapat menyelesaikan masalahnya. *Art* dapat dilihat dari kekreatifan anak dalam hasil karya yang telah dibuatnya. Seperti pada pemilihan benda, hasil yang telah dibuat anak seperti keindahan, kerapian bangunan masjid, susunan kata dan angka dari bahan *loose parts*. Dan matematika anak dapat menghitung suatu benda dan mencocokkannya dengan lambang bilangan yang sesuai, perbandingan ringan-berat dan tinggi-rendah dari suatu benda. Pada setiap kegiatan dan juga dialog guru selalu menanamkan nilai-nilai agama dan moral, seperti dengan mengenalkan hakikat adanya tuhan melalui ciptaannya dan bagaimana harus bersikap yang baik sesama makhluk ciptaan tuhan.

**Kegiatan Penutup.** Pada tahap ini terjadi tahap evaluasi guru melakukan refleksi mengulang kembali tentang

pembelajaran yang telah dilaksanakan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari dan guru juga melaksanakan penilaian terhadap perkembangan anak berdasarkan proses kegiatan yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil dari kegiatan observasi pada 3 Juni 2021 guru mengulas kembali mengenai tempat ibadah mulai dari bagian-bagian dan juga fungsi dari tempat ibadah, guru bersama-sama membuat kesimpulan atas pelajaran yang telah dilaksanakan yaitu yaitu “Kita sebagai umat Islam harus melaksanakan perintah Allah seperti melaksanakan Sholat, sholat dilaksanakan di masjid tapi sholat juga dapat dilaksanakan di rumah bagi perempuan. Semua benda-benda yang ada di bumi ini dengan berbagai bentuk, ukuran dan warna merupakan ciptaan Allah yang harus kita jaga sebaik mungkin.” Selain membuat kesimpulan guru juga membuat penilaian bentuk penilaiannya yaitu penilaian harian sedangkan untuk kegiatan BDR penilaian dilakukan dalam bentuk penilaian mingguan melalui penilaian *checklist* berdasarkan indikator yang telah disusun dan disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan fakta-fakta tersebut dan dibandingkan dengan teori Siantajani (2020) bahwasannya implementasi media belajar *loose parts* melalui pendekatan STEAM di KB Ceria telah terlaksana

dengan baik dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran PAUD berdasarkan Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 BAB V tentang Standar Proses Pasal 13 Ayat 1 yaitu pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui bermain secara interaktif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis anak.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Media belajar *loose parts* yang digunakan yaitu media belajar dengan menggunakan benda-benda yang ada dilingkungan anak atau yang ada di rumah yang terdiri dari 7 komponen dengan berbagai macam jenis, ukuran dan bentuk serta bersifat fleksibel. Adapun jenis benda *loose parts* yang digunakan di KB Ceria yaitu dari bahan alam, plastik, logam, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca dan keramik, dan bekas kemasan.

Implementasi bidang-bidang STEAM diimplementasikan melalui dialog antara guru ketika kegiatan berlangsung di sekolah dan ketika Belajar Dari Rumah (BDR), bidang STEAM dapat diimplementasikan melalui dialog antara orang tua ketika membimbing belajar. Implementasi media belajar *loose parts* melalui pendekatan

STEAM di Masa Pandemi Covid-19 di KB Ceria terdiri dari kegiatan persiapan, pelaksanaan/penyajian dan penutup/ tindak lanjut. Adapun kegiatan implementasi media belajar *loose parts* melalui pendekatan STEAM di KB Ceria terdiri dari 4 tahap: tahap eksplorasi-edukasi, tahap eksperimen, tahap kreatif dan tahap membangun makna dan tujuan bermain. Pada kegiatan perencanaan yaitu guru membuat perencanaan pembelajaran, menyiapkan media, menentukan pendekatan pembelajaran, memilih media *loose parts* yang sesuai dengan kegiatan, menyusun media dan menyusun kalimat inivitasi. Kegiatan pelaksanaan/penyajian pada kegiatan ini terjadi tahap eksplorasi-edukasi, tahap eksperimen dan tahap kreatif. Pada tahap inti ini guru mengimplementasi bidang-bidang STEAM melalui pertanyaan-pertanyaan terbuka, mengamati karakteristik dari benda-benda *loose parts* yang telah disediakan, kegiatan membuat hasil karya atau kegiatan keterampilan, dan berkomunikasi dengan teman sebaya.

Kegiatan penutup pada kegiatan ini terjadi tahap membangun makna dan tujuan bermain, yaitu guru menyampaikan kesimpulan dan mengingat kembali atas materi dan kegiatan yang telah dilakukan. Pada setiap kegiatan guru juga mengaitkan dengan nilai-nilai agama dan moral, hal ini

agar perkembangan anak bukan hanya dari kognitif dan fisik motoriknya saja, namun juga perkembangan afektif dapat berkembang dengan optimal. Berikan kesimpulan akhir tulisan atau jawaban dari rumusan masalah dari artikel anda

### Daftar Pustaka

- Amin, M. S. B. (2022). ANALISIS SIKAP PESERTA DIDIK DALAM MEMATUHI KEBIJAKAN PENDIDIKAN PADA MASA PANDEMI COVID-19. TSAQAFATUNA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 4(1), 1-10.
- A. Spencer, dkk. (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>.
- Hons, B. (2018). Early Childhood Studies Top Up A case study approach: Investigating how loose part play impacts on children's creativity and the knowledge practitioners have to effectively enhance learning and. *Early Childhood Studies*, 1–30.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi & Kementerian Agama. (2021). *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran PAUDDIKDASMEN di Masa Pandemi*

- Covid-19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Dasar dan Menengah. 100 hal.
- Maxwell, L. E., Mitchell, M. R., & Evans, G. W. (2008). Effects of Play Equipment and Loose Parts on Preschool Children's Outdoor Play Behavior: An Observational Study and Design Intervention. *Children, Youth and Environments*, 18(2), 37–63.
- Musayyadah dkk.(2019).Penerapan Metode Bermuatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) untuk Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *Prosiding National on Mathematics and Education (NACOMSE)*. Pamekasan, 99-104
- Nugraheni, A. D. (2019). Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis *Loose parts* Pada Paud. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 0(0), 512–518. <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/SNPP2019/article/view/352>.
- Sari, D. Y., & Aldila, R. (2019). Meningkatkan Pemahaman Orang Tua dalam Menstimulasi Perkembangan Anak melalui Program Home Visit. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 5(2), 93-105.
- Siantajani, Y. (2020). *Konsep dan Praktek STE(A)M di PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Siantajani, Y. (2020). *Losse Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Suminah, E. dkk. (2017). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Apa, Mengapa, dan Bagaimana*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- UNICEF. (2020). *Situasi Anak di Indonesia - Tren, Peluang, dan Tantangan dalam Memenuhi Hak-hak Anak*. 8–38.