
Menciptakan *Joyfull Learning* Melalui *Loose Part Play* pada Anak Usia DiniDian Kristiana^{1✉}, Jumadi²

Article Information**Article History:**

Received January 1, 2022

Accepted July 28, 2022

Published July 29, 2022

Keywords:*Joyful learning, Loose part play, early childhood***How to Cite:**

Kristiana, D., Jumadi, J. (2022). Menciptakan *Joyfull Learning* Melalui *Loose Part Play* pada Anak Usia Dini. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 10(2), pp.191-196.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan cara menciptakan *joyfull learning* melalui *loose part play* pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan yaitu studi literatur. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder dimana data sekunder merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah dengan melakukan studi dokumen. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Menciptakan *joyfull learning* melalui *loose part play* pada anak usia dini bisa dilakukan dengan menggunakan benda yang ada disekitar lingkungan. Melalui *loose part play* anak akan melakukan dengan perasaan senang dan dilakukan dengan bermain yang menyeimbangkan otak kiri dan kanan sehingga *joyfull learning* dapat diterapkan dengan baik.

Abstract

This study aims to describe how to create joyful learning through loose part play in early childhood. The research method used is a literature study. The source of data used in this study is secondary data where secondary data is the result of research that has been carried out by previous researchers. The data collection technique used by researchers is to do a document study. Data analysis in this study used descriptive analysis. Creating joyful learning through loose part play in early childhood can be done by using objects that are around the environment. Through loose part play, children will do it with pleasure and do it by playing that balances the left and right brain so that joyful learning can be applied properly

PENDAHULUAN

Anak merupakan anugrah terindah dalam keluarga. Mereka merupakan *khalifah* keluarga yang sekaligus juga merupakan penerus bangsa. Anak yang menjadi generasi penerus bangsa, kelak mereka yang akan membangun bangsa kita menjadi bangsa yang maju tidak tertinggal dengan negara lainnya. Dalam hal ini masa depan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak. Awal pendidikan pada anak dimulai dari pendidikan anak usia dini. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak paling pesat baik fisik maupun mentalnya. Sehingga sebagai orang tua maupun guru harus mampu mengembangkan seluruh potensi mereka dengan baik. Pendidikan Anak Usia Dini memiliki tujuan untuk membimbing dan mengembangkan seluruh potensi setiap anak agar dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Proses menstimulasi seluruh potensi anak usia dini agar dapat berjalan dengan optimal dilakukan dengan bermain. Melalui bermain anak akan mampu mengembangkan permainan. Aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan (*joyfull learning*) merupakan salah satu pengertian permainan. *Oxford English Dictionary* menuliskan bahwa *Joyfull* merupakan “*kind of feeling, expressing and causes great pleasure*”. Menurut Dias 2020, “*Joyful Learning* merupakan sebuah pendekatan proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat pembelajar merasa nyaman (*feel pleasure*) yang merupakan bagian dari proses atau strategi pembelajarannya”. *Joyfull Learning* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan rasa senang, bahagia dan nyaman dari pihak-pihak yang sedang berada dalam proses belajar mengajar. “*Joyfull learning* yaitu merupakan strategi, konsep dan praktik pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan anak” menurut Kholil, 2009. Anak usia dini melakukan praktik pembelajarannya melalui bermain.

Aktivitas yang penting bagi anak yaitu melalui bermain. Bagi anak usia dini bermain adalah proses anak belajar untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dan menyenangkan bagi mereka. Melalui kegiatan bermain seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, sosial emosional *kognitif*, fisik motorik, serta seni anak usia dini bisa terstimulasi dengan baik. (Mutiah.D, 2010) “Bermain adalah salah satu cara agar anak dapat memiliki kelekatan serta terlibat dalam lingkungan”. Ketika bermain anak diberikan kesempatan untuk belajar, praktik, dan berpikir, misalnya anak bermain dengan semua materi seperti air, pasir, tanah liat, balok, alat pertukangan, alat musik. Kegiatan fisik tersebut memberikan kesempatan anak untuk menyentuh, menjelajahi, merasakan, menguji, melakukan percobaan, berpikir. Pada proses-proses inilah mendapat pemahaman tentang dunia yang mereka kenal dan dapat belajar cara kerja benda (Morrison. G, 2008). Selain itu ketika anak bermain dia akan selalu aktif menggali pengetahuan-pengetahuan baru serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

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. *Loose parts play* merupakan bahan dan alat permainan yang berfungsi untuk merangsang perkembangan anak. Melalui bahan permainan ini anak dapat memindahkan, menggabungkan, dan merancang ulang dengan berbagai cara. Bahan *loose parts play* tersebut dapat dipergunakan secara mandiri ataupun dikombinasikan dengan bahan yang lain yang bisa dikenalkan pada anak sejak dini, dengan bahan sederhana yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar anak.

Melalui kegiatan bermain menggunakan *loose parts play* anak usia dini dapat lebih mengenal lingkungan 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 parts play* sangat tepat diterapkan pada anak usia dini, dikarenakan anak usia dini belajar menggunakan seluruh panca inderanya. Jadi dengan menggunakan media *loose parts*, 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.

Bermain dengan menggunakan *loose part play* membuat anak-anak akan menjadi lebih kreatif dan inovatif karena anak berkreasi secara bebas dengan cara membongkar dan memasangkan bahan *loose part* yang disediakan oleh guru ataupun orangtua sesuai dengan imajinasi anak. Melalui kegiatan ini anak akan mampu memanfaatkan benda yang ada di dekat mereka serta mampu memelihara lingkungan. Ketika anak memahamai bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan berkeaktivitas merakitnya menjadi barang yang berguna. Melalui bahan *loose part play* anak usia dini akan merasa tertantang untuk dapat menciptakan suatu kreasi baru dengan berbagai bahan yang disediakan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih menarik dan bermakna. Ketika kegiatan bermain bermakna bagi anak, maka mereka akan merasa senang dan nyaman sehingga konsep *joyfull learning* akan terlaksana dengan baik. Berdasarkan hal ini maka penulis mengambil judul artikel ini “Menciptakan Joyfull learning melalui loose part play pada anak usia dini” dengan tujuan mendeskripsikan cara menciptakan *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 maupun orangtua.

TINJAUAN PUSTAKA

Joyfull Learning

Joyfull menurut *Oxford English Dictionary* adalah “*kind of feeling, expressing and causes great pleasure*”. Pembelajaran yang menyenangkan, di sisi lain, adalah pendekatan terhadap proses atau pengalaman belajar yang membuat pembelajar merasa

nyaman / menyenangkan sebagai bagian dari proses pembelajaran atau strategi pembelajaran. *Joyful learning* adalah metode pembelajaran yang membuat orang yang mengajar atau belajar merasa senang, senang, dan nyaman. Pembelajaran yang menyenangkan sebenarnya adalah strategi pembelajaran, konsep, dan praktik yang identik dengan pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori *konstruktivis*, pembelajaran aktif, dan psikologi perkembangan anak. Pembelajaran aktif pada anak usia dini terjadi melalui bermain.

Loose Part Play

Loose Part Play yaitu sebuah permainan yang masih populer di pendidikan anak usia dini dan dirancang untuk mempromosikan keterampilan bermain anak-anak. *Loose Parts Play* adalah permainan yang menggunakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, didesain ulang, disejajarkan, dipisahkan, dan dipasang kembali dengan berbagai cara. Bahan-bahan tersebut merupakan bahan yang dapat digunakan sendiri atau dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh dari bahan alami atau sintetis. Contoh: batu, tunggul, pasir, kerikil, kain, ranting, pohon, palet, bola, ember, keranjang, kotak, peti, peti, batang kayu, batu, bunga, tali, simpai, bola, kerang, polong biji. Anak-anak dapat menggunakan bahan yang tersedia untuk membuat tempat dan menggunakan imajinasi mereka untuk bekerja. Dengan tersedianya “bagian lepas” di ruang bermain, anak-anak dapat menggunakan bahan-bahan ini dengan cara apa pun yang mereka anggap pantas.

METODE PENELITIAN

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 di tarik kesimpulan secara umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan anak usia dini menggunakan prinsip bermain, belajar dan bernyanyi. Menurut kodrat anak yaitu dengan bermain, mereka memaksimalkan potensinya sehingga tidak merasakan apa-apa saat belajar. Pembelajaran anak usia dini harus semenarik mungkin agar menyenangkan, mendukung, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran bagi anak. Setiap aktivitas siswa harus mencerminkan semangat bermain anak: menyenangkan, mandiri, spontan dan demokratis. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan suasana yang tidak menarik minat siswa. Pembelajaran yang menyenangkan adalah proses pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur yang memungkinkan siswa untuk fokus pada apa yang sedang terjadi. Pembelajaran ini dirancang untuk memberikan suasana yang menyenangkan dan siswa tidak akan pernah bosan. Untuk itu, *fun learning* merupakan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif, atau belajar mengajar dalam situasi yang nyaman, dengan mengutamakan kegembiraan dan semangat siswa untuk mengoptimalkan keseimbangan kerja otak kanan dan kiri. Partisipasi penuh dalam proses pendidikan dan pembelajaran yang mendorong siswa untuk menikmati situasi belajar dan belajarnya.

Pendidik harus memastikan bahwa siswa memiliki pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyable learning*). Pendidikan anak usia dini membuat belajar menjadi menyenangkan melalui bermain peran santai. Ini masih permainan panas di pendidikan anak usia dini dan dirancang untuk merangsang kemampuan bermain anak-anak. *Loose Parts Play* 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 lain. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh dari bahan alami atau *sintetis*. Contoh: batu, tunggul, pasir, kerikil, kain, ranting, pohon, palet, bola, ember, keranjang, kotak, peti, peti, batang kayu, batu, bunga, tali, simpai, bola, kerang, polong biji. Anak-anak dapat menggunakan bahan yang tersedia untuk membuat tempat dan menggunakan imajinasi mereka untuk bekerja. Dengan menyediakan "potongan longgar" di ruang bermain, anak-anak dapat menggunakan bahan-bahan pilihan mereka. Anak-anak sering kali lebih suka bermain dengan bahan yang dapat mereka gunakan dan sesuaikan sesuka mereka, daripada mainan yang mahal.

Mendorong anak-anak untuk menggunakan sumber daya yang mereka pilih sendiri dapat memberikan kesempatan yang lebih luas daripada bimbingan orang dewasa. Anak-anak yang bermain dengan potongan longgar menggunakan lebih banyak kreativitas dan imajinasi dan mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kemampuan daripada kebanyakan mainan plastik modern. Meskipun kami mungkin sangat berpikiran terbuka (seringkali banyak pembersihan dilakukan karena bahan berakhir di tempat yang tidak terduga), kami mendorong anak-anak untuk secara kreatif melintasi bahan dan area bermain. Ketika kami melakukannya, itu adalah tanggung jawab kami. Untuk mendukung dan mendorong pekerjaan dan ide-ide mereka. Sebuah permainan bagian yang longgar harus: (1) Jika tidak ada penggunaan yang jelas dan anak mengubah atau menggunakan formulir, pendamping

harus mendukung anak. (2) Itu harus dapat diakses secara fisik dan disimpan di lokasi di mana anak-anak dapat ditemukan tanpa meminta anggota staf. Anak-anak perlu tahu bahwa mereka dapat menggunakannya kapan saja, kapan saja. (3) Perubahan / penambahan pengisian reguler.

Loose part play dirancang untuk mengingatkan Anda bahwa permainan terbaik datang dari permainan yang memungkinkan anak-anak bermain dengan cara yang berbeda dan pada level yang berbeda. Lingkungan bagian yang longgar jauh lebih menarik dan menarik daripada permainan statis. Lingkungan bermain adalah permainan imajinatif dengan menyediakan bagian-bagian yang longgar untuk memungkinkan anak-anak mengembangkan ide-ide mereka dan menjelajahi dunia mereka, daripada secara langsung menentukan peluang bermain dan gaya bermain. Perlu didorong dan didukung. Pembelajaran yang menyenangkan melalui bermain peran santai pada anak usia dini dapat dicapai dengan menggunakan benda-benda dari lingkungan. Bisa batu, jerami, plastik, pasir, kain, ranting, pohon, kertas, daun, bunga, tali, kulit buah dan sayur, cangkang dan biji, toples bekas dan masih banyak lagi yang lepas. Anak-anak dapat menggunakan sumber daya yang tersedia untuk menggunakan imajinasi mereka untuk membangun atau menciptakan kegiatan. Anak akan berimajinasi dengan *loose part play* melalui bahan-bahan yang disediakan oleh guru. Mereka akan menggunakan *loose part play* dengan perasaan senang dan gembira karena anak melakukannya dengan bermain. *Loose part play* menstimulasi anak untuk selalu gembira mereka akan mengeksplor bahan-bahan tersebut sebagai bentuk kegiatan utamanya. 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. Selain itu Nur, dkk (2016) yang mengatakan *Joyful Learning* melalui pendekatan-pendekatan permainan, rekreasi

dapat menarik minat siswa yang menimbulkan perasaan senang, segar, aktif dan kreatif yang sangat dibutuhkan oleh siswa untuk mereduksi kebosanan dan ketegangan yang dialami siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa

- 1) *Joyfull learning* adalah model pembelajaran yang inovatif dan kreatif atau proses belajar mengajar dengan situasi yang menyenangkan dengan mengedepankan kegembiraan dan kegairahan peserta didik
- 2) *Parts Play* adalah sebuah permainan yang menggunakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara.
- 3) Menciptakan *joyfull learning* melalui *loose part play* pada anak usia dini bisa dilakukan dengan menggunakan benda yang ada disekitar lingkungan.
- 4) Melalui *loose part play* anak akan melakukan dengan perasaan senang dan dilakukan dengan bermain yang menyeimbangkan otak kiri dan kanan sehingga *joyfull learning* dapat diterapkan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfirda Dewi Nugraheni, *Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts Pada PAUD*, Semarang : Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019.
- Dias Putri Yuniar, dkk, *Joyfull Learning Melalui Permainan Tradisional Untuk Anak Usia Dini Di Masa Pandemi*, Prosiding Seminar Nasional FIP 2020
- Jumroh, J., & Winarti, D. (2016). *Penerapan pembelajaran Joyfull Learning dengan menggunakan Multimedia Interaktif di SMA Karya Ibu Palembang*. Wahana Didaktika
- Kholil, A. 2009. *Joyful Learning sebagai Landasan Pembelajaran Siswa Aktif*. [Online] tersedia <http://kholil.blogspot.com>

- Mirabella Dian Wahyudi Putri, Ismatul Hasanah, Nila Kusumaningtyas, *Loose Parts Play Merangsang Kemampuan Main Pembangunan Anak Usia Dini di Era Society 5.0*, Semarang : Seminar Nasional PAUD 2019
- Morrison, GS. (2008). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta : Indeks
- Muniroh Munawar, Fenny Roshayanti, Sugiyanti, *Implementation Of STEAM (Sains, Technology, Engineering, Art, Mathematics)- Based Early Childhood Education Learning In Semarang City*, Semarang : jurnal ceria vol 02 no.05, 2019
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nana, Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nur, M., Nurul, F., Anwar., Y. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dengan Strategi Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Mtsn Meuraxa Banda Aceh*, 2 (2), 98-109.
- Ruslan. (2021, Maret 8). Loose Parts Play: Piranti Permainan Anak Usia Dini di Masa Pandemi. Diakses pada April 15, 2022, dari <https://kabarindah.com/loose-parts-play-piranti-permainan-anak-usia-dini-di-masa-pandemi/>
- Scarlett, W.George .(2005) *Children Play United. States of Amerika*. Sage Publisher
- Singh, S. (2014). *Creating a joyful learning environment at primary level*. Shaikshik Parisamvad (An International Journal of Education) 4(1), 10-14.
- Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya: Surabaya
- Syafi'i, I., & Dianah, N. (2021). PEMANFAATAN LOOSE PARTS DALAM PEMBELAJARAN STEAM PADA ANAK USIA DINI. *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105-114. <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1203>
- Willis, J. (2007). *The Neuroscience of Joyful Education. Engaging the Whole Child*, 64, summer.