



IMPLEMENTASI MERDEKA BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5 – 6 TAHUN

Nurdini Ferianti^{1*}, Puji Yulianti^{2*}, Hidjanah^{3*}, Yanti Widayanti^{4*}

¹ Universitas Muhammadiyah Bogor Raya, Indonesia

² Universitas Muhammadiyah Bogor Raya, Indonesia

³ Universitas Muhammadiyah Bogor Raya, Indonesia

⁴ PAUD Rumah BAI Cendekia

Korespondensi: Email: dini.ferianti88.dk@gmail.com

ABSTRACTS

Abstrak: Perubahan kebijakan dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka menuntut satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengembangkan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual dan berpusat pada anak. Pada jenjang PAUD, gagasan tersebut diwujudkan melalui Merdeka Bermain. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan kecenderungan pembelajaran yang berorientasi pada instruksi guru dan tuntutan orang tua terhadap kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, sehingga ruang eksplorasi serta kreativitas anak menjadi terbatas. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi Merdeka Bermain dan keterkaitannya dengan perkembangan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di PAUD Rumah Cendekia, khususnya pada sentra bahan alam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru, 13 anak dan tiga orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Merdeka Bermain dilaksanakan melalui perencanaan kolaboratif, model sentra, pembelajaran berdiferensiasi, penyediaan beragam pilihan main, pemanfaatan *loose parts* dan bahan alam, serta peran guru sebagai fasilitator. Hasil penelitian ini menunjukkan kreativitas yang diamati telah muncul pada 13 anak. Hasil ini menunjukkan bahwa Merdeka Bermain pada sentra bahan alam berpotensi mendukung perkembangan kreativitas anak, meskipun

ARTICLE INFO

Article History:

Received 26 July 2026

Revised 20 August 2026

Accepted 23 August 2026

Available online 28 August 2026

Kata kunci:

Anak usia 5 – 6 tahun,
Kreativitas,
Merdeka bermain

Keywords:

Children aged 5 – 6 years,
Creativity,
Freedom to play

keberlanjutannya memerlukan peningkatan kompetensi guru dan kemitraan yang lebih kuat dengan orang tua.

Abstract: The policy shift from the 2013 Curriculum to the Merdeka Curriculum requires Early Childhood Education (ECE) institutions to develop learning processes that are more flexible, contextual, and child-centered. At the ECE level, this concept is implemented through the Merdeka Bermain approach. However, in practice, there is still a tendency toward teacher-directed learning and parental expectations regarding children's literacy and numeracy skills, which may limit children's opportunities for exploration and creativity. This study aims to describe the implementation of Merdeka Bermain and its relationship with the development of creativity among children aged 5–6 years at PAUD Rumah Cendekia, particularly in the natural materials learning center. This study employed a descriptive qualitative approach. The research subjects consisted of the school principal, teachers, 13 children, and three parents. The findings indicate that Merdeka Bermain was implemented through collaborative planning, a learning center model, differentiated instruction, the provision of various play choices, the use of loose parts and natural materials, and the teacher's role as a facilitator. The results further show that creativity was observed to have emerged in all 13 children. These findings suggest that Merdeka Bermain in the natural materials learning center has the potential to support children's creativity development, although its sustainability requires improvements in teacher competencies and stronger partnerships with parents.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam pembentukan kemampuan, kebiasaan, karakter, dan kesiapan anak untuk mengikuti pendidikan selanjutnya (Fitriani, 2025). Pada tahap ini anak tidak hanya membutuhkan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pengalaman belajar yang mendukung perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, kemandirian, dan kreativitas. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dipahami sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Permendikbud No. 146 Tahun 2014). Oleh karena itu, pembelajaran PAUD seharusnya dirancang sesuai dengan karakteristik anak, yaitu aktif, ingin tahu, senang bergerak, memiliki imajinasi, dan belajar melalui pengalaman konkret.

Bermain merupakan cara alami anak untuk memperoleh pengalaman dan membangun pemahaman (Rahmadianti, 2020). Dalam bermain, anak mengamati, mencoba, meniru, mengubah, bernegosiasi, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah. Aktivitas bermain juga memungkinkan anak mengembangkan berbagai aspek secara terpadu. Anak dapat belajar bahasa ketika menjelaskan gagasan, belajar matematika ketika membandingkan ukuran atau jumlah, belajar sains ketika mengamati perubahan bahan, serta belajar sosial ketika bernegosiasi dengan teman. Dengan demikian, bermain di PAUD bukan kegiatan tambahan setelah pembelajaran, melainkan medium utama pembelajaran itu sendiri (Priyanto, 2014).

Perubahan kebijakan pendidikan melalui Kurikulum Merdeka memperkuat kebutuhan terhadap pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada anak. Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi satuan pendidikan dan pendidik untuk mengembangkan pembelajaran berdasarkan karakteristik, kebutuhan, tahap perkembangan, dan konteks lingkungan peserta (Nafi'ah et al., 2023). Dalam konteks PAUD, gagasan Merdeka Belajar diwujudkan melalui Merdeka Bermain. Konsep ini menempatkan anak sebagai subjek pembelajaran yang diberi kesempatan memilih, mengeksplorasi, mencoba, dan mengembangkan gagasan melalui kegiatan bermain yang bermakna (Nurlina, 2022). Merdeka Bermain tidak dapat dimaknai sebagai kebebasan tanpa arah atau tanpa batas. Dalam Agustina et al. (2025) menyatakan bahwa kebebasan diartikan bahwa anak tetap berada dalam lingkungan yang aman, tujuan pembelajaran yang jelas, aturan main yang disepakati, dan pendampingan guru yang responsif. Guru tidak menghilangkan perannya, tetapi mengubah posisi dari pengendali utama menjadi perancang lingkungan, fasilitator, pengamat, pemberi pijakan, dan pendamping proses belajar. Guru menyiapkan pilihan alat dan bahan, mengajukan pertanyaan pemantik, mengamati proses bermain, memberi bantuan secukupnya, dan mendokumentasikan perkembangan anak. Pendekatan demikian memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar tanpa tekanan dan tetap mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan.

Salah satu kemampuan yang penting dikembangkan melalui Merdeka Bermain adalah kreativitas (Ismail et al., 2023). Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan karya seni yang indah, tetapi juga kemampuan menghasilkan ide, melihat kemungkinan, menggunakan benda dengan cara berbeda, memodifikasi karya, menemukan solusi, serta mengkomunikasikan gagasan. Kreativitas dapat dikatakan sebagai kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan tepat guna (Sternberg, 2006). Guru perlu memerhatikan unsur orisinalitas dan kebermanfaatan dalam kreativitas. Pada anak usia dini, kreativitas lebih tepat diamati melalui proses: rasa ingin tahu, keberanian mencoba,

keluwesan menggunakan bahan, ketekunan, kemampuan menemukan alternatif, dan kemauan menjelaskan hasil karya (Runco & Jaeger, 2012).

Munandar (dalam Miranda, 2020) menjelaskan bahwa kreativitas dapat dilihat melalui kemampuan berpikir lancar, luwes, orisinal, elaboratif, dan evaluatif. Pada sisi afektif, kreativitas tampak melalui rasa ingin tahu, ketertarikan terhadap tantangan, dan kemampuan menghargai diri sendiri maupun orang lain (Istiqomah, 2017). Ciri-ciri tersebut selaras dengan perilaku alamiah anak yang suka mengeksplorasi lingkungan, mengamati dan mencoba, bertanya, bereksperimen, membongkar, membangun, serta menghasilkan banyak gagasan. Lingkungan pembelajaran yang kaya pengalaman dan tidak terlalu mengatur hasil akhir dapat membantu ciri-ciri tersebut berkembang (Masganti, 2016).

Kondisi awal di PAUD Rumah Cendekia memperlihatkan jarak yang nyata antara tuntutan kebijakan dan praktik pembelajaran sehari-hari. Secara normatif, Kurikulum Merdeka pada fase fondasi mengarahkan pembelajaran yang fleksibel, kontekstual, berpusat pada anak, dan berbasis bermain bermakna, dengan capaian pembelajaran yang dirumuskan sebagai kemampuan yang berkembang melalui pengalaman, bukan melalui latihan akademik yang terpisah (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022a, 2022b; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Prinsip tersebut juga menjadi inti gagasan Merdeka Belajar, yang pada jenjang PAUD diterjemahkan sebagai kemerdekaan anak untuk memilih, mencoba, dan memaknai kegiatan bermainnya sendiri (Kusumaryono, 2024).

Namun, hasil pengamatan awal menunjukkan gambaran yang berbeda. Dari seluruh anak kelompok B, sebagian besar anak baru memulai kegiatan setelah menerima instruksi guru, cepat merasa bosan, dan berpindah ke sentra lain sebelum kegiatan selesai. Ragam pilihan main yang tersedia juga masih terbatas sehingga anak jarang memperoleh kesempatan menentukan cara kerjanya sendiri. Dengan kata lain, kebebasan yang dijanjikan kebijakan belum sepenuhnya terwujud pada tataran kegiatan main. Kesenjangan semacam ini bukan hanya persoalan satu satuan pendidikan. Librianty dkk. (2021) menemukan bahwa kesulitan guru PAUD dalam merancang kegiatan berbasis Merdeka Bermain merupakan hambatan yang berulang di lapangan, sementara Malik dan Sholichah (2017) menunjukkan bahwa penerapan prinsip konstruktivisme di PAUD kerap berhenti pada dokumen kurikulum dan belum tercermin dalam interaksi guru-anak.

Kesenjangan selanjutnya muncul dari hasil wawancara awal yang menunjukkan bahwa beberapa orang tua mengukur keberhasilan belajar anak terutama dari kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, serta menilai kegiatan bermain sebagai selingan yang tidak berkaitan langsung dengan kesiapan sekolah. Harapan tersebut berhadapan dengan karakteristik belajar anak usia dini yang membangun pemahaman melalui pengalaman konkret dan bermain (Priyatno, 2014; Rahmadiani, 2020). Ketika sekolah membuka ruang eksplorasi sementara rumah menuntut hasil calistung, anak menerima pesan yang tidak konsisten mengenai apa yang dianggap sebagai “belajar”. Situasi inilah yang menjadi potensi mempersempit ruang imajinasi, kemandirian, dan kreativitas anak, hal tersebut menjadi persoalan yang perlu ditangani, bukan sekedar dicatat.

Kajian terdahulu juga menuliskan mengenai Merdeka Bermain yang masih bergerak pada tataran konsep dan kebijakan (Kusumaryono, 2024; Nurlina, 2022) atau pada penguatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pengabdian masyarakat (Ismail dkk., 2023; Librianty dkk., 2021). Susanti (2022) menelaah efektivitas Merdeka Belajar dan Merdeka Bermain bagi anak usia dini, tetapi belum menguraikan bagaimana kemerdekaan benar-benar tampak dalam perilaku anak selama kegiatan berlangsung. Pada sisi lain,

penelitian mengenai kreativitas anak usia dini cenderung dibatasi pada satu jenis kegiatan, misalnya melukis dan menggambar bebas (Primawati, 2023) atau pembelajaran berbasis *loose parts* (Farikhah dkk., 2022; Nurjanah, 2020).

Dilihat dari penelitian terdahulu, belum banyak penelitian yang mendeskripsikan Merdeka Bermain secara utuh dalam satu sentra, mulai dari perencanaan kolaboratif, pelaksanaan dengan ragam kegiatan eksplorasi, eksperimen, literasi awal, karya konstruktif, dan proyek kelompok, hingga asesmen autentik. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini difokuskan untuk melihat bagaimana implementasi Merdeka Bermain terhadap kreativitas anak Anak Usia 5 – 6 Tahun di PAUD Rumah Cendekia. Disini peneliti memfokuskan Merdeka bermain di sentra bahan alam dengan menggunakan bahan *loose parts* dan bahan alam yang ada di sekitar lingkungan sekolah, dengan bukti yang ditriangulasi dari observasi tiga kegiatan pembelajaran, hasil karya anak, dokumen asesmen, serta persepsi kepala sekolah, guru, dan orang tua.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian berupaya memahami dan menggambarkan fenomena implementasi Merdeka Bermain dalam konteks alamiah, bukan menguji pengaruh melalui eksperimen atau menghitung hubungan antar variabel. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh gambaran rinci mengenai perencanaan guru, proses interaksi, pilihan kegiatan anak, penggunaan media, bentuk pendampingan, serta penilaian perkembangan yang terjadi selama pembelajaran (Nugrahani, 2014; Suyitno, 2021).

Penelitian dilaksanakan di PAUD BAI Rumah Cendekia, Perumahan Bukit Asri Ciomas, Kelurahan Pagelaran, Kecamatan Ciomas, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Penelitian dilakukan pada semester pertama tahun ajaran 2024/2025, dengan pengumpulan data lapangan pada Juli sampai Agustus 2024. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, dua guru kelas, anak usia 5 – 6 tahun yang berada di kelompok B, dan tiga orang tua siswa. Data penelitian berfokus pada proses pembelajaran di sentra bahan alam.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada tiga kegiatan pembelajaran di sentra bahan alam. Observasi pertama dilaksanakan pada 2 Agustus 2024 dengan subtopik “Aku dan Lingkunganku”. Kegiatan yang diamati meliputi mencari kata dalam es batu, bermain pasir kinetik, menyusun kata dengan batu, merobek kertas untuk membuat bubur kertas, dan mencetak huruf hijaiyah dengan batu. Observasi kedua dilakukan pada 9 Agustus 2024 dengan topik “Aku Cinta Indonesia”. Kegiatan yang diamati meliputi bermain pasir kinetik, menyusun kata dengan batu, melukis, mengocok sabun, memeras air dengan spons, dan membuat senjata dari pelepah atau gedebog pisang. Observasi ketiga dilaksanakan pada 16 Agustus 2024 dengan kegiatan menghias bingkai gambar pahlawan menggunakan daun kering dan biji-bijian serta membuat maket secara berkelompok.

Wawancara dilakukan secara terstruktur kepada kepala sekolah, guru, dan orang tua. Wawancara kepala sekolah menggali alasan pemilihan Merdeka Bermain, bentuk implementasi, peran guru, tantangan, strategi pengembangan kreativitas, evaluasi, dan melibatkan orang tua. Wawancara guru menggali proses penyusunan modul ajar, penataan kegiatan main, pelaksanaan kegiatan, pijakan awal, recalling, dan asesmen. Wawancara orang tua menggali persepsi terhadap Merdeka Bermain, perubahan yang terlihat pada anak, stimulasi kreativitas, dukungan sekolah, dan saran untuk pengembangan program.

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data observasi dan wawancara. Dokumen yang dianalisis meliputi modul ajar, asesmen ceklis, catatan anekdot, foto berseri, hasil karya

anak, dan dokumentasi kegiatan. Instrumen pengamatan kreativitas mengacu pada beberapa indikator, yaitu kemampuan melakukan observasi, eksplorasi, dan eksperimen; menemukan solusi kreatif; memodifikasi karya; mengekspresikan imajinasi dalam karya; berkomunikasi atau mempresentasikan hasil karya; menggambar sesuai gagasan; dan mencetak pola.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2002). Tahap pertama adalah reduksi data dengan memilih dan memusatkan data yang berkaitan dengan implementasi Merdeka Bermain dan kreativitas. Tahap kedua adalah penyajian data dalam bentuk uraian naratif, matriks temuan, dan pengelompokan tema. Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi secara berulang dengan membandingkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi kepala sekolah, guru, orang tua, dan catatan kegiatan. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dokumen, serta hasil karya anak (Moleong, 2019).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

PAUD Rumah Cendekia mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sejak 2022 sebagai bagian dari Program Sekolah Penggerak. Sekolah memaknai Merdeka Bermain sebagai pemberian ruang kepada anak dan guru untuk memilih kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan. Implementasi dilakukan melalui pembelajaran berdiferensiasi dengan model sentra. Pada setiap sentra guru menyediakan beberapa pilihan kegiatan sehingga anak tidak harus mengikuti satu kegiatan yang sama atau menghasilkan karya yang seragam.

Kepala sekolah menjelaskan bahwa sekolah menyediakan lingkungan belajar yang beragam, termasuk halaman, kebun sekolah, saung, lapangan di sekitar sekolah, serta sumber belajar alam di lingkungan terdekat. Lingkungan tersebut berfungsi sebagai ruang eksplorasi yang memungkinkan anak belajar melalui pengalaman konkret. Temuan ini menunjukkan bahwa Merdeka Bermain tidak hanya berbentuk pilihan kegiatan di dalam kelas, tetapi juga perluasan sumber belajar dan ruang gerak anak.

Sebelum penerapan yang lebih terarah, sekolah menghadapi beberapa masalah. Sebagian anak mudah bosan dan berpindah kegiatan karena ragam permainan belum memadai. Anak juga cenderung menunggu instruksi guru. Pada sisi keluarga, masih terdapat orang tua yang mengukur keberhasilan belajar dari kemampuan calistung. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik belajar anak usia dini dan ekspektasi akademik sebagian orang tua. Implementasi Merdeka Bermain menjadi strategi untuk mengembalikan bermain sebagai pengalaman belajar yang bermakna, tanpa mengabaikan kemampuan literasi dan numerasi awal.

Guru memandang Merdeka Bermain sebagai pendekatan yang membuat belajar terasa menyenangkan. Bermain memberi kesempatan kepada anak untuk membangun keterampilan sosial, mengikuti aturan, berinteraksi dengan teman, melatih motorik, dan mengembangkan kemandirian. Pandangan tersebut sejalan dengan gagasan bahwa bermain merupakan aktivitas utama anak dan bahwa kreativitas berkembang ketika anak memiliki kesempatan mencoba tindakan baru dalam lingkungan yang mendukung (Abduh, 2017; Priyanto, 2014). Disini peneliti memfokuskan pada kegiatan sentra bahan alam, berikut uraian selengkapnya.

3.1 Perencanaan Pembelajaran yang Kolaboratif

Perencanaan pembelajaran di PAUD Rumah Cendekia diawali dengan rapat kerja yang melibatkan kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, dan yayasan. Rapat membahas program satu tahun, Kurikulum Satuan Pendidikan, tujuan pembelajaran, tema, topik, subtopik, dan modul ajar. Tema besar ditentukan berdasarkan kalender pendidikan, visi-misi sekolah, karakteristik anak, dan konteks lingkungan. Selanjutnya, tema diturunkan menjadi topik dan subtopik. Guru berbagi tugas untuk mengembangkan modul ajar dan saling memberikan masukan.



Gambar 3.1 Rapat kerja dan diskusi awal tahun ajaran baru

Perencanaan kolaboratif memiliki dua fungsi. Pertama, perencanaan membantu sekolah menjaga keterkaitan antara tujuan pembelajaran dan kegiatan bermain. Kedua, kolaborasi memberi ruang bagi guru untuk bertukar gagasan dan mengantisipasi hambatan. Modul ajar tidak hanya berisi urutan kegiatan, tetapi juga memuat capaian pembelajaran, tujuan, alat dan bahan, tantangan main, pertanyaan pemantik, serta bentuk asesmen. Guru menyatakan bahwa modul ajar memudahkan mereka menyiapkan media, menentukan arah pembelajaran, dan menilai perkembangan anak.

Modul ajar topik “Aku dan Lingkunganku” memuat capaian nilai agama dan budi pekerti, jati diri, serta dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni. Tujuan pembelajaran tidak berhenti pada pengenalan lingkungan, tetapi mencakup kemampuan mengamati, mengeksplorasi, bereksperimen, bekerja sama, berkomunikasi, menemukan solusi kreatif, dan menghasilkan karya dari material alam. Dengan demikian, kreativitas ditempatkan sebagai bagian terpadu dari capaian pembelajaran, bukan sebagai kegiatan tambahan.

Penyusunan tantangan main juga memperlihatkan upaya guru mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan. Kegiatan mencari kata dalam es batu menghubungkan sains tentang perubahan wujud dengan literasi awal dan pemecahan masalah. Kegiatan menyusun kata menggunakan batu menghubungkan bahasa dengan manipulasi benda konkret. Kegiatan membuat bubur kertas melatih motorik halus, ketekunan, dan strategi kerja. Kegiatan maket menggabungkan seni, konstruksi, kerja sama, komunikasi, dan imajinasi. Perencanaan semacam ini sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yang mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan dalam pengalaman bermain.

3.2 Pelaksanaan Pembelajaran di Sentra Bahan Alam

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan transisi dan pembiasaan. Anak yang datang disambut guru, melakukan jurnal pagi, mengaji metode Umami secara bergiliran, mengikuti pengkondisian, membaca doa, menghafal surat pendek dan hadis, serta mengikuti senam. Jurnal pagi memberi kesempatan kepada anak untuk menggambar pengalaman perjalanan ke sekolah atau gagasan bebas, kemudian

menceritakannya. Kegiatan ini menunjukkan bahwa ekspresi dan komunikasi anak dihargai sejak awal kedatangan.

Sebelum kegiatan inti, guru memberikan pijakan melalui buku cerita, diskusi, video, atau pengalaman pengamatan. Pada topik “Aku dan Lingkunganku”, guru membacakan buku tentang lingkungan sekitar rumah dan mengajukan pertanyaan mengenai taman, rumah, lapangan, warung, dan tempat lain yang dikenal anak. Pada topik “Aku Cinta Indonesia”, guru membacakan buku dan menampilkan video tentang kemerdekaan. Pijakan tersebut berfungsi membangun pengetahuan awal, memperluas kosakata, memunculkan gagasan, dan menyiapkan anak untuk memahami konteks kegiatan.

Setelah pijakan, guru menjelaskan beberapa tantangan main dan aturan keselamatan. Anak diberi kesempatan memilih kegiatan yang disukai, menentukan urutan kegiatan, serta memilih teman bermain. Guru tidak memaksa anak mengikuti semua kegiatan. Anak yang tidak tertarik pada kegiatan tertentu dapat memilih kegiatan lain. Kebebasan ini memperlihatkan bahwa Merdeka Bermain dilaksanakan melalui pilihan yang nyata, bukan hanya melalui slogan.

Peran guru tampak pada penataan bahan, pemberian pertanyaan pemantik, pengamatan, dukungan teknis, dan dokumentasi perkembangan. Guru membantu ketika anak menghadapi risiko atau menggunakan alat yang memerlukan pendampingan, tetapi tidak mengambil alih seluruh proses. Dalam membuat senjata dari pelepah pisang, misalnya, guru membantu ketika anak menggunakan pisau, sedangkan anak tetap menentukan bentuk dan ukuran karyanya. Pola pendampingan ini menjaga keseimbangan antara kebebasan, keselamatan, dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Temuan tersebut selaras dengan pendekatan humanistik yang menempatkan lingkungan dan interaksi sebagai faktor penting dalam perkembangan kreativitas. Rogers menekankan keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan mengevaluasi pengalaman secara internal, dan keberanian mencoba sebagai karakteristik pribadi kreatif (Ahmad & Ismail, 2015). Guru yang menyediakan lingkungan aman dan tidak cepat menghakimi membantu anak berani mengemukakan gagasan dan mencoba kemungkinan baru.

Langkah selanjutnya yang dilakukan setelah pembuatan perencanaan pembelajaran adalah bagaimana proses pembelajaran tersebut berlangsung. Berikut ini adalah hasil penelitian yang ditemukan selama kegiatan pelaksanaan pembelajaran berlangsung di sentra bahan alam:

a. Eksplorasi dan Pemecahan Masalah melalui Es Batu

Pada kegiatan 2 Agustus 2024, anak-anak mencari kosakata yang disembunyikan dalam es batu. Guru menyediakan es batu berisi kata, kayu, batu, air, spons, kuas, kertas, cat, pasir kinetik, serta batu bertuliskan huruf dan angka. Anak dihadapkan pada masalah: bagaimana menemukan kata yang berada di dalam es. Tidak ada satu cara yang langsung ditentukan oleh guru. Anak mencoba memukul es menggunakan kayu atau batu. Anak lain menjemur es di bawah panas matahari. Ada pula anak yang mencoba membuka plastik pembungkus setelah es mulai mencair. Proses tersebut menunjukkan kemampuan mengamati, mengeksplorasi, bereksperimen, dan menemukan alternatif. Anak tidak hanya menerima informasi tentang kata, tetapi mengalami proses pencarian melalui tindakan nyata.



Gambar 3.2 Anak sedang memecahkan es batu dengan kayu

Kegiatan ini memperlihatkan beberapa indikator kreativitas. Pertama, anak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap benda yang belum diketahui isinya. Kedua, anak menggunakan cara yang berbeda untuk menyelesaikan masalah. Ketiga, anak menunjukkan ketekunan ketika cara pertama belum berhasil. Keempat, anak memperoleh pengalaman sains tentang panas, dingin, dan perubahan wujud. Kelima, anak mengenali kata setelah benda tersembunyi ditemukan. Kegiatan tersebut mempertemukan kreativitas dengan literasi awal dan sains secara alami.



Gambar 3.3 Anak sedang memecahkan es batu dengan kayu

Perilaku anak yang mencoba memukul, menjemur, dan membuka pembungkus memperlihatkan kemampuan berpikir fleksibel. Anak tidak berhenti ketika strategi awal gagal, tetapi mengubah pendekatan. Dalam perspektif kognitif, bermain memungkinkan anak membangun pemahaman melalui tindakan, percobaan, dan representasi. Bruner memandang bermain sebagai pengalaman yang mendukung kreativitas dan fleksibilitas karena anak berkesempatan mencoba tindakan yang sebelumnya belum dilakukan (Sit et al., 2015).

Jika ditinjau menggunakan kerangka berpikir kreatif Munandar (dalam Miranda, 2018), perilaku anak pada kegiatan ini memuat beberapa ciri sekaligus. Kelancaran tampak ketika anak mampu memunculkan lebih dari satu gagasan cara mengeluarkan kata dari dalam es. Keluwesan tampak ketika anak meninggalkan strategi memukul dan beralih memanfaatkan panas matahari, yaitu berpindah dari pendekatan mekanis ke pendekatan termal. Orisinalitas tampak pada anak yang memilih membuka plastik pembungkus setelah es mencair, sebuah jalan keluar yang tidak dicontohkan guru. Ketiganya muncul justru karena guru tidak menetapkan satu prosedur yang benar, sehingga masalah tetap terbuka untuk ditafsirkan anak.

Ketekunan anak ketika strategi pertama gagal dapat dijelaskan melalui konsep flow (Csikszentmihalyi, 1996), yaitu kondisi keterlibatan penuh yang muncul ketika

tingkat tantangan seimbang dengan kemampuan yang dimiliki. Es batu yang tidak segera pecah menjadi tantangan yang cukup sulit untuk menarik perhatian, namun tidak sampai membuat anak menyerah, sehingga anak bertahan dalam kegiatan tanpa perlu dorongan dari luar. Pada saat yang sama, bantuan guru yang diberikan secukupnya berupa pertanyaan atau penyediaan alat, bukan penyelesaian masalah menempatkan anak bekerja pada zona perkembangan proksimalnya, yakni rentang yang belum dapat dicapai sendiri tetapi terjangkau dengan pendampingan (Abduh, 2017). Dengan demikian, kreativitas pada kegiatan ini tidak lahir dari kebebasan semata, melainkan dari kombinasi antara masalah terbuka, tantangan yang terukur, dan pendampingan yang tidak mengambil alih.

b. Eksperimen dengan Pasir, Kertas, Air dan Sabun

Pasir kinetik memberi pengalaman sensorik dan konstruktif. Anak dapat mencetak, membentuk, meratakan, menumpuk, dan mengubah bahan menjadi bentuk yang diinginkan. Karena guru tidak menetapkan satu produk akhir, anak memiliki ruang untuk menciptakan bentuk yang berbeda. Perbedaan karya tidak dianggap sebagai kesalahan, tetapi sebagai bukti bahwa anak menggunakan imajinasi secara personal.



Gambar 3.4 Anak sedang memecahkan es batu dengan kayu

Kegiatan merobek kertas untuk membuat bubur kertas memperlihatkan kreativitas dalam strategi kerja. Salah seorang anak menumpuk beberapa lembar kertas sebelum merobeknya agar hasil sobekan lebih banyak dan pekerjaan lebih cepat selesai. Strategi tersebut menunjukkan kemampuan mengenali masalah, menghasilkan alternatif, dan memilih cara yang dianggap efektif. Meskipun tampak sederhana, perilaku ini merupakan bentuk pemecahan masalah yang penting bagi perkembangan berpikir kreatif.

Pada topik “Aku Cinta Indonesia”, kegiatan mengocok sabun dan memeras air dengan spons memberikan pengalaman eksperimen. Anak mengamati munculnya busa, merasakan tekstur, membandingkan spons basah dan kering, serta mencari cara untuk memindahkan air. Anak dapat membuat makna sendiri dari bahan tersebut, misalnya menghubungkan busa dengan awan, gunung, atau bentuk lain. Guru dapat memperluas pengalaman dengan pertanyaan seperti “Apa yang terjadi jika airnya lebih banyak?”, “Bagaimana agar spons mengeluarkan air lebih banyak?”, atau “Bentuk apa yang dapat kamu buat dari busa?”.

Kegiatan semacam itu menegaskan bahwa kreativitas berkembang melalui proses terbuka. Anak tidak selalu harus menghasilkan produk yang dapat dipajang. Proses mencoba, mengamati perubahan, membandingkan hasil, dan mengubah

strategi merupakan bagian penting dari kreativitas. Oleh karena itu, asesmen perlu memperhatikan proses, bukan hanya hasil akhir.

Strategi seorang anak menumpuk beberapa lembar kertas sebelum merobeknya layak dianalisis lebih jauh karena memenuhi dua kriteria dalam definisi standar kreativitas, yaitu kebaruan dan kebermanfaatan (Runco & Jaeger, 2012; Sternberg, 2006). Gagasan itu baru dalam konteks anak tersebut karena tidak diajarkan guru dan tidak ditiru dari teman, sekaligus bermanfaat karena terbukti mempercepat pekerjaan. Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa kreativitas anak usia dini tidak selalu berbentuk karya visual; kreativitas juga dapat muncul sebagai efisiensi cara kerja yang ditemukan sendiri oleh anak.

Kegiatan mengocok sabun dan memeras spons memperlihatkan bentuk kreativitas yang berbeda lagi, yaitu kemampuan memberi makna baru pada bahan. Ketika busa dimaknai anak sebagai awan atau gunung, anak sedang melakukan transformasi simbolik atas benda nyata. Fakhriyani (2016) menegaskan bahwa kreativitas anak usia dini berkembang paling baik pada lingkungan yang memberi kebebasan bereksplorasi, menerima keberagaman hasil, dan tidak menuntut produk akhir yang seragam. Kondisi itulah yang tersedia di sentra bahan alam. Karena guru tidak menetapkan satu hasil yang benar, perbedaan karya antar anak tidak dibaca sebagai kesalahan, melainkan sebagai bukti bahwa masing-masing anak menempuh jalur berpikirnya sendiri. Konsekuensinya bagi praktik, asesmen pada kegiatan semacam ini perlu diarahkan pada proses — cara mencoba, mengubah strategi, dan menjelaskan gagasan — bukan pada kerapian hasil akhir.

c. Karya dari Pelepah Pisang

Kegiatan membuat senjata dari pelepah atau gedebog pisang dilakukan dalam konteks topik “Aku Cinta Indonesia”. Guru menghubungkan kegiatan dengan cerita perjuangan dan penggunaan alat sederhana oleh para pahlawan. Anak kemudian diberi pilihan bahan pelepah, karet, batu, air, spons, dan material lain untuk membuat karya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa bentuk karya anak beragam. Ada anak yang membuat bentuk panjang, ada yang membuat bentuk lebih pendek, dan ada yang menambahkan detail tertentu. Perbedaan tersebut menunjukkan orisinalitas dan kebebasan representasi. Anak menggunakan imajinasi untuk mengubah material alam menjadi objek simbolik. Mereka juga berhadapan dengan masalah teknis, seperti memilih pelepah yang sesuai, menyambungkan bagian, membuat bentuk kokoh, dan mengikat menggunakan karet.



Gambar 3.5 Hasil karya anak dari pelepah pisang

Kegiatan ini mengembangkan kemampuan memanipulasi bahan. Anak belajar bahwa pelepah dapat dibengkokkan, dipotong, disambungkan, dan diikat. Pengalaman tersebut memberikan dasar bagi pemahaman sains, teknologi, rekayasa, dan seni. Anak juga melatih koordinasi mata-tangan serta motorik halus. Setelah karya selesai, anak dapat menggunakannya dalam permainan imajinatif dan membuat cerita. Dengan demikian, kegiatan tidak berhenti pada pembuatan benda, tetapi berlanjut pada permainan simbolik dan kemampuan berbahasa.

Kegiatan dari bahan alam juga memiliki nilai ekologis. Anak belajar bahwa lingkungan sekitar dapat menjadi sumber belajar dan bahan bermain, tetapi penggunaannya perlu dilakukan secara bertanggung jawab. Guru dapat menanamkan kebiasaan mengambil bahan secukupnya, memilih bahan yang aman, dan menjaga kebersihan setelah bermain. Hal ini sesuai dengan visi PAUD Rumah Cendekia yang menekankan kepedulian terhadap lingkungan.

Ketika anak menjadikan pelepah pisang sebagai “senjata”, anak sedang memisahkan makna dari objek fisiknya. Vygotsky memandang situasi imajiner semacam ini sebagai inti permainan anak, karena di dalamnya anak mulai bertindak berdasarkan gagasan, bukan lagi semata-mata berdasarkan benda yang terlihat, sekaligus belajar menaati aturan yang ia buat sendiri (Abduh, 2017). Perbedaan bentuk karya antar anak — ada yang panjang, pendek, atau diberi detail tambahan — menunjukkan bahwa makna simbolik tersebut disusun secara personal dan tidak diseragamkan oleh model dari guru.

Kegiatan ini juga menempatkan lingkungan terdekat sebagai sumber belajar. Ki Hajar Dewantara menempatkan bermain sebagai kodrat anak dan menekankan bahwa pendidikan harus berangkat dari kodrat alam dan kodrat zaman anak, yakni dari bahan, budaya, dan pengalaman yang ada di sekitarnya (Janah, 2021). Pelepah pisang, batu, dan daun kering yang tersedia di halaman sekolah menjadikan prinsip tersebut konkret: anak tidak bereksplorasi dengan bahan yang asing, melainkan dengan bahan yang setiap hari ia temui, sehingga pengalaman belajarnya mudah dihubungkan dengan kehidupan di rumah. Sifat *loose parts* yang tidak memiliki fungsi tunggal memperbesar peluang tersebut, karena satu bahan yang sama dapat diberi peran berbeda oleh anak yang berbeda (Farikhah dkk., 2022; Nurjanah, 2020). Rangkaian ini menjelaskan mengapa kegiatan tidak berhenti pada benda jadi, tetapi berlanjut menjadi permainan peran dan cerita: karya yang dibuat anak berfungsi sebagai alat berpikir, bukan sebagai hasil akhir.

d. Menghias Bingkai dan Membuat Maket Secara Kolaboratif

Pada 16 Agustus 2024, anak-anak menghias bingkai gambar pahlawan dengan daun kering dan biji-bijian. Anak diajak mencari daun di halaman sekolah sesuai dengan warna, ukuran, bentuk, dan tekstur yang disukai. Tahap mencari bahan sudah menjadi bagian dari pembelajaran karena anak mengamati lingkungan dan membuat keputusan. Ketika menempelkan daun dan biji-bijian, anak perlu menentukan posisi, susunan, dan kombinasi bahan. Anak menghadapi tantangan agar bahan tidak mudah lepas dan bingkai terlihat menarik. Proses ini melatih kemampuan merancang, mengelaborasi, dan mengevaluasi. Anak dapat mengubah susunan ketika merasa belum sesuai. Guru memberi dukungan dan apresiasi tanpa menyeragamkan desain.



Gambar 3.6 Hasil karya anak menghias bingkai gambar pahlawan

Membuat maket dilakukan secara berkelompok menggunakan kardus bekas, stik es krim, daun kering, bunga plastik, styrofoam, kerang, biji-bijian, dan benda lepasan lainnya. Anak bebas memilih teman sekelompoknya. Dalam kegiatan ini kreativitas berkembang melalui proses sosial. Anak menyampaikan gagasan, mendengarkan pendapat, membagi tugas, bernegosiasi mengenai bentuk, dan menghargai hasil kerja teman.



Gambar 3.7 Anak membuat maket dari bahan alam secara berkelompok

Maket menjadi media representasi yang mendorong anak mengubah gagasan abstrak menjadi bentuk konkret. Anak perlu membayangkan lingkungan atau objek yang ingin dibuat, memilih bahan, menyusun bagian, dan memperbaiki ketika terjadi kesulitan. Kegiatan konstruktif seperti ini sejalan dengan karakter *loose parts* yang memungkinkan benda dikombinasikan dan digunakan dalam banyak cara (Nurjanah, 2020). Produk akhir tidak harus sama karena keberagaman bentuk merupakan bagian dari pengalaman kreatif.

Pada kegiatan menghias bingkai, perilaku anak yang menata ulang susunan daun dan biji ketika hasilnya dirasa belum sesuai memperlihatkan dua ciri sekaligus dalam kerangka Munandar, yaitu elaborasi dan kemampuan menilai karya sendiri (dalam Miranda, 2018). Anak tidak berhenti pada gagasan pertama, tetapi memperkaya dan memperbaikinya berdasarkan penilaiannya sendiri. Kemampuan mengevaluasi secara internal semacam ini merupakan penanda pribadi kreatif dalam pandangan humanistik, yang menekankan keterbukaan terhadap pengalaman dan keberanian mempercayai penilaian diri (Ahmad & Ismail, 2015).

Pada pembuatan maket, kreativitas bergeser dari proses individual menjadi proses sosial. Anak harus menyampaikan gagasan, mendengarkan usulan teman, membagi tugas, dan menyepakati bentuk akhir bersama. Csikszentmihalyi (1996)

memandang kreativitas bukan semata peristiwa dalam diri seseorang, melainkan hasil interaksi antara individu, bidang pengetahuan yang digunakan, dan lingkungan sosial yang menilai serta menerima gagasan tersebut. Dalam skala kelompok anak usia dini, kelompok bermain menjalankan peran lingkungan penilai itu: gagasan seorang anak baru menjadi bagian dari maket setelah diterima temannya. Karena itu, kegiatan berkelompok pada sentra bahan alam tidak hanya melatih kerja sama, tetapi juga melatih anak menawarkan, mempertahankan, dan menyesuaikan gagasan — keterampilan yang menjadi dasar bagi kreativitas pada tahap perkembangan berikutnya.

3.3 Recalling dan Assesmen

Recalling dilakukan pada akhir pembelajaran. Guru menanyakan perasaan anak, kegiatan yang dilakukan, tantangan yang dihadapi, dan hasil karya yang dibuat. Anak diberi kesempatan menceritakan pengalaman serta mempresentasikan karya. Recalling berfungsi untuk melatih keberanian berbicara, menguatkan ingatan, mengetahui pemahaman anak, dan memberi ruang bagi anak untuk memberi makna terhadap pengalamannya. Bagi guru, recalling merupakan sumber informasi asesmen. Guru dapat melihat apakah anak mampu mengingat proses, menjelaskan strategi, menggunakan kosakata, dan mengkomunikasikan gagasan. Anak yang belum banyak berbicara dapat diberi pertanyaan sederhana atau pilihan untuk menunjuk dan menunjukkan karyanya. Dengan demikian, komunikasi tidak hanya dinilai melalui kemampuan berbicara panjang, tetapi juga melalui kemampuan menyampaikan maksud dengan cara yang sesuai.

Penggunaan catatan anekdot, foto berseri, hasil karya, dan ceklis sejalan dengan prinsip asesmen pada Kurikulum Merdeka, yang menempatkan penilaian sebagai bagian dari proses pembelajaran dan menuntut bukti yang beragam serta autentik (Budiarti dkk., 2023). Bentuk asesmen ini juga sesuai dengan rumusan capaian pembelajaran fase fondasi, yang menggambarkan kemampuan anak sebagai perilaku yang teramati dalam kegiatan bermain, bukan sebagai skor hasil tes (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Dengan demikian, ceklis yang digunakan guru berfungsi sebagai catatan kemunculan indikator dalam konteks kegiatan tertentu, bukan sebagai alat ukur tingkat kreativitas anak secara umum.

3.4 Persepsi Orang Tua dan Tantangan Implementasi

Orang tua melihat bahwa Merdeka Bermain memberikan ruang kepada anak untuk tumbuh sesuai usia. Mereka menilai lingkungan sekolah yang memiliki kelas, saung, halaman, dan ruang bermain membantu anak mengeksplorasi banyak hal. Orang tua juga mengamati anak menjadi lebih termotivasi, lebih berani, lebih eksploratif, lebih imajinatif, dan lebih sering membuat karya sesuai gagasannya.

Salah satu orang tua menyampaikan bahwa pembelajaran konkret di sentra bahan alam membuat anak lebih tertarik, memahami pengalaman, dan menceritakannya kembali di rumah. Temuan ini menunjukkan adanya transfer pengalaman dari sekolah ke rumah. Anak tidak hanya mengingat hasil, tetapi juga membawa kebiasaan bertanya dan mengeksplorasi ke lingkungan keluarga. Meskipun demikian, keterlibatan orang tua masih perlu diperkuat. Salah satu saran orang tua adalah sekolah menyampaikan konsep pembelajaran secara lebih rinci agar keluarga memiliki persepsi yang sama dan dapat menerapkan pengalaman serupa di rumah. Saran ini penting karena keberhasilan

Merdeka Bermain tidak hanya ditentukan oleh praktik di sekolah. Jika sekolah memberi ruang eksplorasi tetapi rumah terlalu banyak melarang atau hanya menekankan calistung, pengalaman anak dapat menjadi tidak konsisten.

Perbedaan persepsi mengenai calistung perlu ditanggapi dengan cara yang tidak mempertentangkan bermain dan kemampuan akademik awal. Data penelitian ini justru menunjukkan bahwa keduanya berjalan bersamaan: kegiatan mencari kata dalam es batu, menyusun kata menggunakan batu, dan mencetak huruf hijaiyah memuat pengenalan huruf, kosakata, dan pola; sementara kegiatan menakar air, membandingkan ukuran daun, dan menyusun bagian maket memuat pengalaman numerasi awal. Persoalannya bukan ada atau tidaknya literasi dan numerasi, melainkan bentuk penyampaiannya. Rumusan capaian pembelajaran fase fondasi sendiri menempatkan dasar-dasar literasi dan numerasi sebagai kemampuan yang tumbuh melalui pengalaman bermain, bukan melalui latihan yang dipisahkan dari konteks (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022b; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Karena itu, penyesuaian persepsi lebih tepat dilakukan dengan menunjukkan bukti, bukan dengan menyampaikan penjelasan normatif semata.

Sekolah menghadapi tiga tantangan utama. Pertama, guru perlu memiliki banyak ide dan kemampuan menyediakan variasi kegiatan. Solusinya adalah diskusi antarguru, pelatihan, refleksi, dan pengembangan diri. Kedua, sebagian anak belum memahami aturan main atau cepat bosan sehingga guru perlu mengenali minat dan kebutuhan individual. Ketiga, sebagian orang tua masih memandang belajar sebagai calistung sehingga sekolah perlu melakukan parenting dan komunikasi yang berkelanjutan.

Tantangan tersebut menunjukkan bahwa Merdeka Bermain memerlukan ekosistem. Kebebasan anak harus didukung oleh kompetensi guru, bahan yang aman, lingkungan yang tertata, asesmen yang tepat, dan komunikasi dengan keluarga. Pembelajaran yang berpusat pada anak bukan berarti guru bekerja lebih sedikit. Sebaliknya, guru perlu melakukan perencanaan yang lebih cermat, mengamati lebih teliti, dan menyiapkan respons yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak.

4. KESIMPULAN

Implementasi Merdeka Bermain di PAUD Rumah Cendekia dilaksanakan melalui perencanaan kolaboratif, model sentra, pembelajaran berdiferensiasi, penyediaan beragam pilihan kegiatan, pemanfaatan lingkungan sekitar, pendampingan guru sebagai fasilitator, dan asesmen autentik. Pada sentra bahan alam, anak diberi kesempatan memilih kegiatan, alat, bahan, teman bermain, dan cara menyelesaikan tantangan dengan tetap mengikuti aturan keselamatan dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan mencari kata dalam es batu, bermain pasir kinetik, menyusun kata dengan batu, merobek kertas, mengocok sabun, memeras air, membuat senjata dari pelepah pisang, menghias bingkai pahlawan, dan membuat maket menunjukkan bahwa bahan alam serta *loose parts* dapat menjadi media yang kaya untuk mengembangkan kreativitas. Kreativitas anak tampak melalui rasa ingin tahu, eksplorasi, eksperimen, ketekunan, kemampuan memodifikasi karya, imajinasi, komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah. Hasil asesmen, catatan observasi, dokumentasi karya, wawancara guru, dan persepsi orang tua menunjukkan bahwa indikator kreativitas telah muncul dalam kegiatan yang diamati.

Merdeka Bermain pada sentra bahan alam berpotensi mendukung perkembangan kreativitas anak kelompok B karena memberikan pengalaman belajar yang konkret, terbuka,

menyenangkan, dan bermakna. Namun, temuan ini tidak dimaksudkan sebagai bukti hubungan sebab-akibat secara eksperimental.

Keberlanjutan program perlu didukung peningkatan kompetensi guru, penyediaan bahan yang aman dan beragam, refleksi pembelajaran secara berkala, serta penyelarasan persepsi dengan keluarga melalui pelaporan hasil belajar yang menampilkan bukti proses, parenting bertema pada setiap topik pembelajaran, kelas terbuka yang memberi pengalaman langsung kepada orang tua, dan usulan kegiatan lanjutan di rumah. Penyelarasan tersebut penting karena pengalaman bermain yang bermakna di sekolah hanya akan berlanjut apabila keluarga memaknai kemampuan literasi dan numerasi awal sebagai sesuatu yang tumbuh melalui bermain, bukan melalui latihan calistung yang terpisah dari konteks.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abduh, M. (2017). Bermain dan regulasi diri: Kajian teori Vygotsky. *The Second Progressive and Fun Education Seminar* (pp.111–112).
- Agustina, N., Purwulan, H., Sholikhah, O. M., Doktor, U., & Magetan, N. (2025). Pentingnya bermain untuk tumbuh kembang anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1-8.
- Ahmad, N., & Ismail, H. (2015). Rediscovering Rogers's selftheory and personality. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*.
- Budiarti, E., Anshorihyah, S., Supriati, S., Levryn, P. K., Annisa, N., Nurmiah, N., Abidah, N., & Masnah, M. (2023). Asesmen dan laporan hasil belajar PAUD pada Kurikulum Merdeka. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 253–260.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. HarperCollins.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200.
- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61-73.
- Fitriani, H. (2025). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 14(1).
- Ismail, M. H., Halimah, L., Hopiani, A., & AM, M. A. (2023). Penguatan kompetensi guru PAUD di Kabupaten Pangandaran dalam implementasi Merdeka Bermain melalui media loose parts. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3(3), 223-232.
- Istiqomah, D. (2017). Kreativitas dan pengembangannya dalam perspektif teori Ernst Kris. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2(1), 29–38.
- Janah, N. F. (2021). Metode pembelajaran pendidikan anak usia dini menurut pemikiran Ki Hajar Dewantara. Dalam *Handbook Pendidikan Moral dan Karakter* (hlm. 511–536).

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022a). *Kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022b). *Capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran fase fondasi*.
- Kusumaryono, R. S. (2024). *Merdeka belajar*. Direktorat Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.
- Librianty, H. M., Yennizar, D., & Susanti, N. (2021). Peningkatan kompetensi guru PAUD dalam melaksanakan pembelajaran berbasis konsep Merdeka Bermain di Kecamatan Maro Sebo Ulu Kabupaten Batanghari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Malik, A., & Sholichah, Z. (2017). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar berbasis konstruktivisme di PAUD. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2002). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Sage.
- Miranda, D. (2018). Pengembangan buku cerita berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan kreativitas aud. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1), 18-30.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nafi'ah, J., Faruq, D. J., Mutmainah, S., Widyawati, M. W., & Fiqrizzakiyah, N. (2023). Karakteristik pembelajaran pada kurikulum merdeka belajar di madrasah ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 1-12.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan bahasa*. Cakra Books.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran STEM berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 5(1), 19–31.
- Nurlina. (2022). *Merdeka Belajar dan Merdeka Bermain untuk pendidikan anak usia dini*.
- Primawati, Y. (2023). Pengembangan kreativitas seni rupa anak usia dini. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2), 1-10.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui aktivitas bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Rahmadianti, N. (2020). Pemahaman orang tua mengenai urgensi bermain dalam meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57-64.

- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96.
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Nurhayani, Sitaurus, A. S., & Armayanti, R. (2015). *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. Perdana Publishing.
- Sternberg, R. J. (2006). The nature of creativity. *Creativity Research Journal*, 18(1), 87–98.
- Susanti, M. G. B. (2022). Efektivitas Merdeka Belajar dengan Merdeka Bermain untuk anak usia dini. *Dewantara Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 8.
- Suyitno. (2021). Penelitian kualitatif: Metode penelitian kualitatif. *Jurnal Equilibrium*, 5.