

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tidak ada kesepakatan global terkait dengan definisi *student agency*, sehingga ditafsirkan secara berbeda di beberapa negara. *Agency* dalam bahasa Korea diartikan sebagai 학생주도 (dibaca: *hagsaengjudo*) yang artinya dipimpin oleh siswa (Abiko, 2017), di China konsep *agency* sering mengacu pada nilai-nilai tradisional yang mengutamakan keharmonisan dalam kelompok dan kewajiban individu untuk berkontribusi pada negara (Xiang et al., 2018), sedangkan di Indonesia istilah *student agency* diartikan sebagai kepemimpinan murid karena menempatkan mereka menjadi objek proses belajarnya (Ekawati, 2022).

Meskipun demikian, gagasan mengenai siswa yang memegang peran aktif dalam pendidikan ini semakin gencar dilakukan di banyak negara (Andreas Schleicher, 2018). *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) mengistilahkan *student agency* untuk mengimplikasikan rasa tanggung jawab siswa dalam berpartisipasi di lingkungan sosial dan bertujuan untuk mempengaruhi orang, peristiwa, dan keadaan menjadi lebih baik. Sehingga *agency* ini membutuhkan kemampuan untuk mengarahkan dan mengidentifikasi tindakan mencapai tujuan (T. Abiko, 2019).

Student agency dalam konteks pendidikan berfokus kepada memberdayakan siswa sebagai pembelajar yang aktif, bukan hanya pasif menerima informasi dari guru atau orang dewasa lainnya. Hal tersebut melibatkan pengembangan keterampilan hidup seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan kepemimpinan (O'Rourke & Addison, 2017). *Student agency* berakar pada prinsip bahwa siswa memiliki kemampuan dan kemauan untuk secara positif mempengaruhi kehidupan dan lingkungan sekitar mereka. Ketika siswa menjadi subjek dalam pembelajarannya, mereka memainkan peran aktif dalam memutuskan apa dan bagaimana mereka akan belajar. Mereka cenderung menunjukkan motivasi yang lebih besar untuk belajar, mendapatkan suatu nilai yang sangat berharga yaitu keterampilan yang akan mereka gunakan selama kehidupannya kelak.

Student agency dalam perspektif teori sosial kognitif, Greenwood (2002) mengemukakan pandangan Bandura dimana *agency* terjadi secara individu, *proxy*, dan kolektif. Hal tersebut mengandung pengertian bahwa *agency* pada diri seseorang dilakukan secara individu dalam menentukan pilihan dan pengambilan keputusannya sendiri. Pada *agency* secara *proxy* apabila secara individu dalam kondisi tertentu tidak memiliki kendali untuk pengambilan keputusan, maka dapat melibatkan orang lain yang dianggap memiliki kompetensi ataupun kekuatan untuk mengambil tindakan yang diinginkan. Sedangkan *agency* secara kolektif dilakukan dalam pengambilan keputusan bersama berdasarkan kemufakatan. Dalam keseharian, ketiga jenis *agency* umumnya diimplementasikan untuk pengambilan keputusan (Chen-Levi et al., 2022).

Konsep *student agency* mulai diperkenalkan di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir ini. Pemerintah dan lembaga penyelenggara pendidikan di Indonesia semakin menyadari pentingnya memberdayakan siswa sebagai pembelajar aktif dan memiliki kebebasan untuk mengatur pembelajaran mereka sendiri. Tidak sedikit sekolah dan lembaga pendidikan yang mulai menerapkan *student agency* dalam upaya menciptakan siswa yang lebih mandiri, memiliki sikap peduli (Fitria & Djoehaeni, 2023), berpikiran kritis (Alimuddin, 2023), bahkan meminimalisir sikap perundungan di sekolah (Sukoyo, 2023).

Student agency merupakan konsep yang mengarah kepada kecakapan, kepercayaan, dan kemampuan siswa untuk mengambil inisiatif dalam pengambilan keputusan terkait dengan pembelajaran dan pengembangan diri mereka (Kuby & Vaughn, 2015). Seorang siswa yang mempunyai *agency* dalam dirinya ditandai dengan kemampuan untuk mengarahkan dan mengelola pembelajaran mereka sendiri, termasuk dalam memilih tujuan pembelajaran, mengatur waktu dan media yang dibutuhkan, mengambil tanggung jawab terhadap tugas-tugasnya, serta merefleksi kemajuan mereka. Pentingnya pengembangan *student agency* adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi individu yang mandiri, memiliki kemampuan untuk mengatasi tantangan dan permasalahan, dapat mengambil keputusan informasional dan berpikiran terbuka, serta memiliki motivasi dan kepercayaan diri untuk mencapai tujuan mereka sendiri (T. Abiko, 2019).

Pada anak usia dini, pengembangan *student agency* selaras dengan prinsip pembelajaran di PAUD yang mengutamakan pengalaman bermakna, termasuk salah satunya melalui kegiatan bermain. Bermain sesuai dengan minat dan rasa ingin tahu anak membuat mereka memiliki pembelajarannya. Melalui bermain inilah anak usia dini mengekspresikan diri tanpa paksaan (Rohmah, 2016a), melakukannya dengan penuh semangat dan menyenangkan, serta berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangannya (Yuliantin, 2019). Gestwicki (2017) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa bermain merupakan kegiatan penting bagi anak yang menyenangkan, melibatkan anak secara aktif untuk mengeksplorasi lingkungannya, mengembangkan daya imajinasinya, mengenalkan lingkungan sosialnya, sehingga bermain terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Wood (2014) mengemukakan bahwa ketika anak-anak memiliki kebebasan memilih kegiatan bermainnya, maka hal itu memungkinkan mereka menjalankan hak pilihan, pengaturan diri, kepemilikan, dan kontrol untuk mengarahkan pembelajarannya sendiri. Ketika anak-anak mempunyai kendali atas apa yang dilakukan dalam beraktivitas, maka pada saat itulah mereka memiliki apa yang dikatakan *agency* (Vaughn, 2020a). Dalam konteks pendidikan, *agency* mengacu kepada posisi siswa untuk menjadi agen aktif dalam kegiatan belajar mereka sendiri (O'Rourke & Addison, 2017). Konsep *student agency* berakar pada pemikiran bahwa setiap anak memiliki kemampuan dan keinginan untuk secara positif mempengaruhi kehidupan mereka sendiri (Anggraena et al., 2022). Hal senada dikemukakan oleh Sahlberg & Doyle (2019) bahwa anak-anak memerlukan kesempatan untuk belajar mengatur dirinya dalam proses belajar agar lebih kompeten.

Konsep *student agency* yang dikemukakan oleh para ahli tersebut mengerucut kepada kompetensi yang dimiliki oleh anak sebagai individu. *Student agency* yang terjadi secara personal ini dipandang menjadi unsur yang mendasar sebelum berkembang menjadi kompetensi yang bersifat sosial. Vaughn (2020) menyoroti pandangan Vigotsky yang menyatakan bahwa dengan mengembangkan *agency*nya seorang anak akan terbiasa mengambil keputusan diantara pilihan saat mereka bernegosiasi dan berinteraksi di lingkungan sosialnya.

Pengembangan *student agency* pada anak usia dini menurut Vaughn (2018) memiliki sifat konsep yang kompleks dan peranan penting dari guru. Dalam

penelitiannya tersebut Vaughn merekomendasikan agar guru anak usia dini lebih mengakui hak pilihan anak dan kemampuan mereka untuk terlibat dalam pengambilan keputusan. Selain itu diperlukan suatu pemahaman akan pentingnya menjalin interaksi antara guru dengan anak-anak memiliki potensi pengembangan *agency*, dimana anak-anak diberikan kesempatan untuk menjalankan otoritas dan bertindak dengan inisiatif yang tinggi.

Intisari kebermaknaan bermain dalam pendidikan anak usia dini sejatinya tercermin dalam kurikulum yang diusung lembaga penyelenggara PAUD tersebut. Kurikulum hendaknya memuat dan menggambarkan kegiatan bermain yang terintegrasi ke dalam berbagai program layanan pendidikan. Selain itu, kurikulum juga diharapkan dapat menjawab berbagai tantangan pendidikan yang dihadapi (Marisa, 2021) demi peningkatan kualitas pendidikan.

Pada ranah dan kewenangan yang lebih tinggi, berbagai inovasi untuk peningkatan kualitas penyelenggaraan pendidikan anak usia dini terus dilakukan. Salah satunya adalah terobosan yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang meluncurkan Program Merdeka Belajar (Kemendikbud, 2019), yang memberikan kemerdekaan bagi anak-anak, guru dan sekolah dalam menciptakan pendidikan yang berinovasi (Anjelina, W., Silvia, N., & Gitituti, 2021). Konsep ini menyesuaikan kondisi agar proses belajar mengajar berjalan, baik dari sisi kearifan lokal, budaya, sosial, ekonomi, maupun infrastruktur.

Merdeka belajar diartikan sebagai sebuah konsep belajar yang membebaskan anak untuk berpikir dan berkreasi (Agustin & Pratama, 2021). Melalui merdeka belajar, kurikulum yang pada dan kaku diuraikan dan disesuaikan dengan minat, bakat, karakteristik peserta didik. Merdeka belajar akan mengajak peserta didik untuk berpikir dari berbagai aspek dan sudut pandang terkait sebuah masalah. Hal ini mengandung pengertian bahwa merdeka belajar akan menciptakan pembelajaran yang kaya akan berbagai perspektif sehingga hasil pembelajaran lebih komprehensif dan holistik.

Konsep merdeka belajar dalam kurikulum merdeka untuk PAUD memang berkaitan erat dengan merdeka bermain (Adnyani, 2021). Permendikbudristek nomor 262/M/2022 dalam struktur kurikulum, menyebutkan bahwa intisari dari kegiatan pembelajaran intrakurikuler merupakan bermain bermakna sebagai perwujudan merdeka belajar, merdeka bermain. Hal tersebut memiliki persepsi bahwa belajar itu

menyenangkan, proses bermain adalah proses belajar anak-anak, sehingga kegiatan yang dipilih harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan mampu meningkatkan capaian anak.

Esensi merdeka bermain adalah merdeka dalam berpikir, baik secara individu maupun secara berkelompok. Sehingga melalui proses tersebut dapat terlahir anak-anak yang kritis, kreatif, kolaboratif, inovatif dan partisipatif (Anggraini & Erfandi, 2020). Merdeka bermain memberikan kesempatan bermain tanpa tekanan kepada anak (Marlina et al., 2020), memuat pendidikan karakter (Yamin & Syahrir, 2020), serta proses pendidikan harus menciptakan suasana yang membahagiakan sehingga anak-anak belajar lebih merdeka sesuai kemampuan dan potensinya (Bahar, 2020). Melalui kemerdekaan bermain inilah diharapkan semua aspek pertumbuhan dan perkembangan dapat tercapai secara optimal. Merdeka bermain memberikan makna bahwasanya anak dapat bermain sesuai dengan minatnya, anak mendapatkan kesempatan bereksplorasi untuk menemukan masalah, memecahkan masalah, mencoba melakukan sesuatu, serta melakukan uji eksperimen (Diana et al., 2019).

Konsep merdeka bermain dalam kurikulum merdeka mengacu pada Permendikbudristek nomor 262/M/2020 mengenai pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. Dalam lampiran satu disebutkan bahwa struktur kurikulum PAUD terdiri dari kegiatan pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Dimana kegiatan pembelajaran intrakurikuler merupakan bermain bermakna sebagai perwujudan merdeka bermain. Kegiatan yang dipilih harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan mampu meningkatkan capaian anak.

Selaras dengan pengembangan *student agency* yang menitikberatkan anak-anak sebagai aktor aktif kegiatan bermainnya, konsep merdeka bermain mengusung pembelajaran yang berpusat pada anak (Suryana, 2014) dan menjadikannya sebagai pemimpin bagi proses pembelajaran (Mertala, 2019). Ki Hajar Dewantara mengemukakan bahwa mendidik anak haruslah sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zamannya, guru harus menghamba pada anak dengan mengedepankan sistem among dalam pembelajarannya (Noventari, 2020). Dengan demikian untuk mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada anak dibutuhkan usaha secara sadar dan terencana

untuk membangun ekosistem yang mendukung (Muzakki, 2021), sehingga mampu mengembangkan potensi dan minat mereka sesuai dengan kodratnya.

Relevansi antara implementasi merdeka bermain dengan pengembangan *student agency* anak usia dini ini tercermin dari kegiatan-kegiatan pembelajaran di lembaga PAUD yang melaksanakan implementasi kurikulum merdeka, baik dengan jalur Sekolah Penggerak ataupun yang melaksanakan secara mandiri. Hal tersebut tercermin dalam pelibatan anak sebagai agen aktif kegiatan bermainnya, mulai dari membuat perencanaan, menentukan aktivitas bermain, media yang akan digunakan, sampai kepada refleksi kegiatan bermainnya.

Pelibatan anak secara aktif ini memungkinkan muncul dan berkembangnya kompetensi-kompetensi yang mengarah kepada pengembangan *student agency* anak usia dini. Seperti kemampuan seorang anak dalam mengemukakan ide dan gagasannya, membuat pilihan, mengungkapkan keingintahuannya, mengajukan pertanyaan, berpartisipasi di lingkungannya, mengkomunikasikan pemahamannya kepada orang lain, serta melakukan tindakan nyata sebagai proses belajarnya. Sehingga kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak ini selain memberikan kesenangan, mencerminkan kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak, kegiatan yang bermakna, juga menstimulus berkembangnya *student agency* pada anak sejak dini.

Akan tetapi *student agency* di Indonesia masih dalam tahap awal dan banyak sekolah yang belum sepenuhnya mengembangkannya. Proses perubahan dalam sistem pendidikan membutuhkan waktu dan upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga penyelenggara pendidikan, pihak sekolah, siswa, dan orangtua. Di PAUD sendiri, permasalahan dalam pengembangan *student agency* ini diantaranya penekanan pada pembelajaran berbasis anak dan kegiatan belajar yang bermakna (Suryana, 2014). Banyak lembaga PAUD yang masih menerapkan pendekatan pembelajaran yang membatasi kebebasan berpikir dan bereksplorasi bagi anak (Tanu, 2018). Begitu pula dalam metode pengajaran yang dominan adalah metode yang satu arah, dimana guru berperan sebagai pemimpin yang memberikan informasi kepada anak-anak tanpa memberikan kesempatan bagi anak untuk mengemukakan ide-ide mereka sendiri. Hal tersebut menyebabkan anak-anak menjadi pasif dalam pembelajarannya dan kurang mengembangkan *agency* mereka. Permasalahan lainnya adalah terkait dengan kebijakan kurikulum terdahulu yang seragam sehingga pembelajaran bersifat homogen

antar sekolah (Siswanto, 2014). Kurikulum yang terlalu padat dan fokus pada aspek akademik dan jam belajar yang kurang fleksibilitas membuat anak-anak terbatas dalam mengeksplorasi minat dan bakatnya. Sehingga lembaga PAUD perlu memberikan kesempatan besar bagi anak-anak untuk mengambil inisiatif, belajar melalui pengalaman langsung, dan mengembangkan *agency* mereka. Hal menarik lainnya mengenai pembelajaran di PAUD adalah hasil sebuah penelitian yang dilakukan oleh Iskandar (2021) yang menunjukkan bahwa permainan sudah dikemas melalui pembelajaran tematik yang tampak menyenangkan, namun terlalu mengawasi dan membatasi anak untuk berperan aktif menentukan pilihan bermain mereka, sehingga menghilangkan sifat alamiah bermain bagi anak untuk bebas melakukan apa yang mereka sukai.

Dari paparan yang telah dikemukakan tersebut, peneliti menemukan bahwa kemampuan *student agency* yang distimulus sejak dini menjadi fondasi yang kuat bagi seorang anak untuk memiliki berbagai keterampilan hidup dan jiwa kepemimpinan yang sangat bermanfaat bagi kehidupannya kelak. Akan tetapi kenyataan yang terjadi adanya kecenderungan bahwa kegiatan pembelajaran anak usia dini belum sepenuhnya memberi keleluasan pada anak untuk menentukan kegiatan bermainnya. Sekalipun kurikulum terbaru memberi ruang yang sangat luas kepada anak untuk merdeka bermain dan menentukan sendiri kegiatan bermainnya.

Selain itu peneliti belum menemukan penelitian terkait merdeka bermain ditinjau dari pengembangan *student agency* pada anak usia dini yang dilakukan di Indonesia. Karena sejauh ini beberapa penelitian terkait dengan merdeka bermain dan *student agency* fokus kepada aspek metode pembelajaran (Adnyani, 2021), konsep merdeka bermain (Handayani, 2021), serta pemahaman dan pelibatan orangtua terkait merdeka bermain (Indrawati, 2022).

Peneliti merasa tertarik untuk mengkaji secara mendalam terkait dengan pengembangan *student agency* yang diimplementasikan dalam merdeka bermain di PAUD dengan menggunakan Kurikulum Merdeka secara mandiri. Penelitian yang akan dilakukan berpusat pada keterlibatan anak dalam kegiatan bermainnya, baik yang dilakukan dalam kegiatan intrakurikuler maupun kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Oleh karena itu penelitian ini berfokus pada judul “**Implementasi**

Merdeka Bermain dalam Upaya Mengembangkan *Student Agency* pada Anak Usia Dini”

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dijelaskan pada latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi merdeka bermain dalam upaya mengembangkan kemampuan *student agency* pada anak usia dini?
2. Apa saja tantangan yang dihadapi ketika mengimplementasikan merdeka bermain dengan berfokus pada pengembangan *student agency* anak usia dini?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah memperoleh gambaran mengenai program-program kegiatan pembelajaran pada lembaga PAUD di Kabupaten Subang yang mengimplementasikan merdeka bermain dengan mengembangkan *students agency* pada anak usia dini.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mendalam mengenai:

- a. Implementasi merdeka bermain dalam upaya mengembangkan kemampuan *student agency* pada anak usia dini.
- b. Tantangan yang ditemukan ketika mengimplementasikan merdeka bermain dengan berfokus pada pengembangan *student agency* anak usia dini.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu inovasi pembelajaran dalam implementasi merdeka bermain dengan pengembangan *student agency* anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Risa Fitria, 2024

IMPLEMENTASI MERDEKA BERMAIN DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN STUDENT AGENCY PADA ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a. Bagi lembaga PAUD

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dan inspirasi program sekolah bagi lembaga PAUD untuk mengimplementasikan merdeka belajar dengan mengembangkan *students agency* anak usia dini.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan acuan bagi guru untuk mengembangkan *student agency* anak usia dini dalam implementasi merdeka bermain, baik kegiatan intrakurikuler maupun proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila.

c. Bagi anak usia dini

Anak akan memperoleh pengalaman belajar secara kongkret yang memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan *student agency*-nya.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dan inspirasi bagi peneliti dan pihak lain untuk meningkatkan kompetensi dan berinovasi dalam pembelajaran ataupun program sekolah yang mengusung *student agency* untuk mengimplementasikan merdeka bermain bagi anak usia dini.

1.5. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis ini berperan sebagai pedoman peneliti untuk menyusun penulisan tesis secara lebih terarah. Adapun struktur organisasi tesis yang telah disusun adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang merupakan bagian awal ini berisi latar belakang masalah dengan mengangkat isu-isu yang terjadi, perumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi penulisan tesis.

Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang kajian teori yang menjadi dasar dan kerangka berpikir peneliti. Teori yang dibahas berfokus mengenai pendidikan anak usia dini, merdeka bermain, kurikulum merdeka, serta *student agency* pada anak usia dini.

Bab III Metode Penelitian, berisi mengenai metode penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, serta partisipan dan tempat penelitian. Selain itu pada bab ini

dijelaskan mengenai analisis data, penjelasan istilah dalam penelitian, serta isu etik penelitian.

Bab IV Hasil dan Pembahasan Penelitian, berisi penjabaran dari hasil temuan dan pembahasan jawaban dari rumusan permasalahan penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Memuat kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan, implikasinya, serta rekomendasi kepada pihak-pihak pengguna hasil penelitian, tidak lanjut penelitian, serta keterbatasan penelitian.