

Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua

Yasinta Maria Fono¹, Efrida Ita²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Citra Bakti
e-mail: yasintamariafono@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media loose part untuk menstimulasi kreativitas anak di Kober Peupado kelompok B. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dimana peneliti akan secara spesifik aliamiah menggambarkan data berupa fakta-fakta yang secara nyata berasal dari pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan di kelompok B Kober Peupado Malanua terdiri dari anak perempuan dan 15 anak laki-lakidengan jumlah 24 anak, sitematika pembelajaran yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan. Sumber data penelitian yang digunakan berasal dari kegiatan anak saat bermain loose parts dan hasil karya anak secara langsung didokumentasikan sebagai informan utama kemudian dideskripsikan berdasarkan cerita anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dan kemudian diproses dengan cara sitematis agar keabsahan data terlihat dengan triangulasi menghasilkan kesimpulan dengan teknik analisis data menggunakan Miles & Huberman. Hasil penelitian ditemukan bahwa anak-anak melakukan aktivitas bermain dengan imajinasi bagaimana menggunakan loose parts dalam membentuk angka dan menulis nama sendiri. Anak terlihat mampu dalam memanfaatkan alat bahan yang disiapkan oleh guru serta desain perencanaan pembelajaran yang tidak seperti biasanya yang di dominasi atau masih terpaku dengan buku. Anak sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran saat itu, kemudian memasuki kegiatan awal dengan menyusun nama dari batu yang sudah terkumpul serta menghitungnya. Anak membuat kreasi bebas dari bahan-bahan alam yang sudah terkumpulkan tadi dengan bahan seadanyan yang disiapkan oleh guru. Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media loose parts dapat menstimulasi kreativitas anak dalam belajar.

Kata kunci: Media Loose Parts, Kreativitas, Anak Usia Dini

Abstract

This study aimed to describe the used of the loose part media in order to stimulate children's creativity in Kober Peupado group B. The research method used is a qualitative descriptive research method where researchers will specifically describe data in the form of facts that actually come from the implementation of learning applied in group B Kober Peupado Malanua consisted of girls and 15 boys with a total of 24 children, the learning system started from planning, implementing and evaluating the learning carried out. The source of the research data used came from children's activities when playing loose parts and the children's work was directly documented as the main informant and then described based on children's stories. Data collection techniques through observation, interviews and documentation and then processed in a systematic way so that the validity of the data is seen by triangulation to produce conclusions with data analysis techniques using Miles & Huberman. The results of the study found that children played with imagination how to use loose parts in forming numbers and writing their own names. Children seem able to use the material tools prepared by the teacher as well as the design of learning plans that are not as usual which are dominated or still glued to books. The children were very enthusiastic about participating in the learning activities at that time, then entered the initial activity by compiling the names of the stones that had been collected and counting them. Children make free

creations from natural materials that have been collected earlier with improvised materials prepared by the teacher. From the results above, it can be concluded that learning using loose parts media can stimulate children's creativity in learning.

Keywords : Loose Parts Media, Creativity, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Proses pendidikan dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal maupun informal. Orang tua dan pemerintah wajib menyediakan sarana dan prasarana pendidikan untuk anak dalam rangka program belajar. Berdasarkan pengalaman, belajar adalah hak anak, maka belajar harus menyenangkan, kondusif dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias.

Media Pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di Sekolah. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di Sekolah dan merupakan solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh. Sadiman, (2012) mengatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim kepada penerima pesan. Dimasa pandemi covid 19 ini banyak guru mengalami kebingungan dalam menerapkan materi pembelajaran kepada anak usia dini dengan menggunakan media-media demi kelancaran dalam proses pembelajaran. Tanpa disadari bahwa dalam proses belajar tidak perlu menggunakan media pembelajaran mahal namun bisa menggunakan benda-benda yang ada disekitar anak yang disebut dengan loose parts.

Loose Parts merupakan bahan – bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali , dibawa , digabungkan, dijajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan lain, yang dapat berupa bahan alam atau sintesis, dimana ketika anak bermain loose part anak dapat memainkan material sesuai keinginan anak dimana anak dapat mengkombinasi permainan dari bahan sejenis maupun dapat menambahkan bahan yang tidak sejenis secara bebas dan terbuka (Yulianti, 2020). Adapun bahan-bahan loose part adalah bahan yang mudah didapat dilingkungan sehari-hari dimana mengandung unsur plastic, bahan alam, logam, bekas kemasan, kayu & bambu, kaca & keramik, benang & kain, Sehingga dari permainan yang menggunakan material loose part anak dengan bebas dapat membangun suatu tempat maupun membuat suatu kegiatan melalui imajinasi mereka dengan bahan-bahan yang telah tersedia.

Media Loose Parts ini dirasa penting diberikan oleh guru maupun orang tua kepada anak selain bahannya mudah didapat mudah di kreasi hal ini penting diberikan pada anak usia 0-8 tahun karena ditahap perkembangan awal masa anak-anak, memiliki karakteristik berpikir konkret, sehingga dari material loose part yang disediakan guru dan orang tua berupa bahan kongret dirumah misalnya dari bahan alam seperti kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, atau juga tidak menutup kemungkinan barang-barang yang ada dirumah seperti sendok, piring, garbu, botol cobek, mur, uang koin dimana bahan – bahan tersebut dapat dibentuk-bentuk oleh anak sehingga menghasilkan karya dalam memperluas imajinasi anak untuk berkreasi (Auliyalloh & Rakhman, 2020).

Berdasarkan implementasi pembelajaran abad 21 terkait kurikulum 2013 yang telah disosialisasikan oleh Dirjen Dikdasmen Kemendikbud menurut Mulyana., (2017)mencerminkan 4 konsep (1) Critical Thinking and Problem Solving Skill (2) Communication (3) Creativity and Innovation, (4) Collaboration. Untuk membuat manusia lebih kearah kreatif dan produktif serta dapat meningkatkan kualitas hidup dan dapat

mempermudah untuk mencari jalan keluar dari sebuah pokok permasalahan yaitu salah satunya dengan meningkatkan kreativitas. Mengapa penekanan kreativitas tentunya keterhambatan pengembangan ini dikarenakan adanya keterbatasan terkait lingkungan main anak dimana rancangan kegiatan bermain bebas banyak aturan yang mengikat.

Kreativitas memiliki fungsi mengembangkan seluruh kemampuan potensi anak dalam menggambarkan perasaan serta memperoleh sesuatu yang baru berkaitan dengan proses pembelajarannya. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik melalui rancangan pembelajaran bermain kreatif, eksploratif perihal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Heldanita Heldanita, (2016) yang menguatkan lingkungan sebagai salah satu media eksploratif yang berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak karena anak sebagai manusia unik selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitar dalam menggali pengalaman belajarnya. Pemilihan media loose parts juga merupakan salah satu yang diperoleh bersumber lingkungan terdekat anak dimana konsep menurut penelitian yang dilakukan oleh Istianti, (2018) menguatkan barang lepasan yang terbuka sangat mudah dijumpai di lingkungan alam tanpa mengeluarkan biaya tetapi memberikan wadah pada anak untuk menuangkan kreativitas dalam menggunakan benda material bebas sehingga anak memiliki kebebasan bereksperimen dan bereksplorasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Mulyati & Sukmawijaya, (2013) Anak-anak harus diberikan kemampuan kreativitas sejak kecil, sehingga mereka dapat memiliki ketrampilan khusus. Ketrampilan yang dibuat tidak hanya dari barang baru, disini anak-anak akan diajarkan untuk mengolah kreativitas dari barang bekas sehingga barang yang sudah tidak terpakai dapat diolah lagi menjadi barang baru dengan fungsinya yang baru. Target yang ingin dicapai dari program ini adalah anak-anak dapat memanfaatkan barang bekas seperti botol air mineral untuk dimanfaatkan sebagai celengan.

Penelitian yang dilakukan oleh Istianti, (2018) memperkaya pengembangan kreativitas dengan mengenalkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar bermakna bagi anak. Lingkungan akan mengakomodir stimulasi berkaitan dengan dunia nyata dimana sesuai tahap kognitif anak relatif akan berpikir konkrit melalui dukungan lingkungan main yang merangsang kreatifitas bereksplorasi dan bereksperimen. Hal ini sejalan dengan karakteristik yang dimiliki seorang anak terkait kreativitas yang berbeda dengan orang dewasa dimana didominasi akan keunikan gagasan serta imajinasi serta bagaimana anak berfantasi. Sejalan pendapat NACCCE (National Advisory Committte on Creative and Cultural Education), (Wahyuningsih, Pudyaningtyas, & Nurjanah, 2017) kreativitas merupakan sebuah kegiatan dari imajinasi yang akan menghasilkan sesuatu yang baru dan memiliki nilai yang bermanfaat dalam kehidupan perkembangan seorang anak.

Gaya belajar anak usia dini adalah dengan belajar sambil bermain. Bermain adalah penting untuk kesehatan dan kesejahteraan dan mempromosikan pengembangan kreativitas, imajinasi, kepercayaan diri, kemajuan diri, serta kekuatan dan keterampilan fisik social, kognitif dan emosional sehingga seluruh potensi anak berkembang. Itulah alasan utama pemilihan media yang akan digunakan dalam pengembangan kreativitas anak. Media loose parts merupakan media berbasis bahan alam dimana menurut Yukananda, (dalam Oktari, 2017) disebut bahan alam karena berasal dan disiapkan dari lingkungan sekitar dan dimanfaatkan secara sengaja untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Loose Parts Play adalah sebuah permainan yang menggunakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Bahan tersebut adalah bahan yang dapat dipergunakan dengan mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan ini dapat berasal dari bahan alami maupun sintetis. Contohnya : batu, tunggul, pasir, kerikil, kain, ranting, kayu, palet, bola, ember, keranjang, krat, kotak, kotak, batang kayu, batu, bunga, tali, ban, bola, cangkang dan biji polong. Anak dapat membangun suatu tempat maupun membuat suatu kegiatan melalui imajinasi mereka dengan bahan-bahan yang telah tersedia (Putri, Khasanah, & Kusumaningtyas, 2019).

Bahan alam tersebut seperti batu-batuan, kayu, ranting, biji-bijian, daun kering, pelepah pisang, bambu dimana sudah dipikirkan terkait keamanan untuk anak.

Konsep loose parts sudah diteliti juga oleh Spencer, dkk, (Mastuinda, Zulkifli, & Febrialismanto, 2020)dimana menegaskan dari hasil penelitian yang dilakukan bermain dengan konsep ini dapat membantu anak ketika berinteraksi hubungan sosialnya, karena mengembangkan keterampilan serta meningkatkan rasa percaya diri beserta kemandirian. Selain itu memanfaatkan loose partsakan menciptakan kreasi yang tiada batasnya bagi diri anak meningkat keinginan kreativitasnya mendalam serta menanamkan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak akan mengoptimalkan seluruh panca inderanya menyerap seluruh kegiatan yang berlangsung dan memperoleh pengalaman berharga dalam informasi pengetahuan.

Mulyati & Sukmawijaya, (2013) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menggunakan Loose Parts Play untuk anak usia dini,maka kemampuan bermain pembangunan akan meningkat dan anak akan menjadi lebih nyaman dalam bermain dengan imajinasinya, karena metode Loose Parts tidak mengenal benar dansalah dan perangkatnya dapat dibongkar dan dipasang kembali sesuai dengan kebutuhan anak masing-masing

Hasil pengamatan yang dilakukan di Kober Peupado Malanua terdapat permasalahan terkait kreativitas anak usia 5-6 tahun pada masa pandemi covid 19 yaitu anak tidak bisa berkreatif dengan baik ketika dilaksanakan proses pembelajaran dirumah. Anak masih menunggu guru dalam memberikan contoh atau melaksanakan proses pembelajaran. Selama masa pandemi anak menjadi tidak kreatif mengemukakan idenya sebelum guru memberikan contoh dan akhirnya anak hanya meniru. Meskipun guru tetap mendampingi tetapi dominan teacher centered masih sangat dirasakan dalam proses pembelajaran, sehingga perlu dicarikan solusi pemecahan masalah supaya anak dapat berani aktif, kreatif menuangkan ide gagasannya dengan kegiatan eksploratif selama pandemi covid 19.

Hal ini membuat guru PAUD harus mampu beradaptasi dengan era new normal ini. Jika guru PAUD masih saja berkuat dengan urusan administrasi, ini sama saja masih menyediakan diri merantai kaki sendiri untuk sibuk dengan hal rutin dan mengabaikan dinamika perkembangan jaman. Guru PAUD dituntut harus lebih kreatif dan mengajak orang tua untuk mengembangkan kreativitas anak melalui loose part supaya anak mempunyai keberanian untuk mengeksplorasikan diri dalam berbagai pengalaman yang dimilikinya dari hasil belajarnya serta mempunyai kepercayaan diri dalam mengembangkan ide-ide kreatifnya untuk menghasilkan suatu produk yang original. supaya kelak anak-anak menjadi manusia produktif, pelopor kemajuan bangsa dengan berbagai ide- ide kreatifnya anak dapat membuat produk -produk baru yang bermanfaat dalam menyelesaikan masalah kehidupan karena di zaman modern seperti ini dibutuhkan individu-individu yang kreatif dan produktif serta memiliki kemajuan daya saing yang tinggi dan tangguh, kemandirian dalam berpikir, percaya atas kemampuan dirinya untuk menumbuhkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Berdasarkan masalah di atas dan kajian dari berbagai sumber tentang karakteristik media loose parts maka peneliti mencoba melakukan Penelitian dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B Di Kober Peupado Malanua"

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian adalah deskriptif kualitatif dimana peneliti akan secara spesifik alamiah menggambarkan data berupa fakta-fakta yang secara nyata berasal dari pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan di kelompok B Kober Peupado Malanua terdiri dari anak perempuan dan 15 anak laki-lakidengan jumlah 24 anak, sitematika pembelajaran yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan. Sumber data penelitian yang digunakan berasal dari kegiatan anak saat bermain loose parts dan hasil karya anak secara langsung didokumentasikan sebagai informan utama kemudian dideskripsikan berdasarkan cerita anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dan kemudian diproses dengan cara sitematis agar keabsahan data terlihat dengan triangulasi

menghasilkan kesimpulan dengan teknik analisis data menggunakan Miles & Huberman sehingga hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanuzavalid dan sistematis dalam penyajiannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk pemaparan hasil peneliti akan menguraikan saat proses pelaksanaan kegiatan bermain dan strategi pengembangan kreativitas yang dilakukan. Berdasarkan hasil data yang sudah dikumpulkan saat memanfaatkan media loose parts di kelompok B Kober Peupado Malanuzava ditemukan bahwa, ketika anak-anak melakukan aktivitas bermain muncul imajinasi bagaimana menggunakan loose parts dalam membentuk angka dan menulis nama sendiri. Anak terlihat mampu dalam memanfaatkan alat bahan yang disiapkan oleh guru serta desain perencanaan pembelajaran yang tidak seperti biasanya yang didominasi atau masih terpaku dengan buku. Kali ini anak diajak belajar dan bermain dengan menggunakan barang bekas yang ada disekitar anak. Anak sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran saat itu, kemudian memasuki kegiatan awal dengan menyusun nama dari batu yang sudah terkumpul serta menghitungnya. Membuat kreasi bebas dari bahan-bahan alam yang sudah terkumpulkan tadi dengan bahan seadanya yang disiapkan oleh guru (kardus, batu, potongan kayu dan kertas HVS bekas).

Hal ini menunjukkan bahwa ketika anak diberi kebebasan dalam melakukan eksplorasi bermain yang hanya disiapkan alat bahan seadanya kemudian diarahkan ternyata hasil karya yang diperoleh bisa melebihi target yang sudah guru tentukan sendiri. Bahan cerita anak dari apa yang dibuat menjadi deskripsi hasil karya yang guru sendiri tidak perlu mengarang apa yang sudah dibuat anak. Guru hanya menuliskan analisis capaian perkembangan anak secara narasi dari bahan yang diceritakan anak.

Guru mendeskripsikan kemampuan anak terkait produk yang original dihasilkan anak dari proses kegiatan imajinasi yang merupakan pola baru dari gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman anak sebelumnya. Hasil karya anak memodifikasi bentuk dalam kegiatan bermain kemudian menyusun menjadi karya adalah bagian dari potensi kreativitas mulai terbentuk dalam diri anak. Selain itu guru melihat bagaimana anak berpeluang berani mengambil resiko akan karyanya yang berbeda dengan temannya semakin catatan analisis guru pada capaian perkembangan kreativitas anak semakin tinggi.

Dari hasil diperoleh aktifitas hasil karya anak yang terlihat di bawah ini :



Gambar 1 Alat Bahan yang Disiapkan dalam Menerapkan Media Loose Parts

Berdasarkan gambar 1 bahan loose parts sudah disiapkan guru namun tidak beraturan. Strategi pengembangan kreativitas dengan bermain loose parts menggunakan pendekatan 4P dalam pengembangan kreativitas anak Sit. Masganti, (2016) dengan paparan sebagai berikut:

1. Pribadi

Adanya keunikan individu anak akan ditekankan terkait interaksi dengan lingkungan dalam menuliskan penilaian sebagai bentuk interaksi bermain loose parts secara mandiri

2. Pendorong

Guru hanya akan melakukan kegiatan memberikan dorongan atau motivasi tanpa memberikan contoh agar anak terdorong sendiri berkreasi tanpa ada paksaan dan dituntut sesuai contoh guru.

3. Proses

Tidak kalah penting guru harus menghargai setiap proses yang dilalui anak dalam upaya pengembangan kreativitas dalam dirinya dengan tidak memberikan komentar negatif tetapi dilihat apabila anak berani mencoba berilah penghargaan berupa pujian positif untuk meningkatkan kepribadian anak lebih berani lagi mencoba.

4. Produk

Bagaimana produk yang akan dihasilkan anak dilihat tingkat kreatifi yang bermakna berdasarkan keunikan kondisi masing-masing individu serta lingkungan berupa proses terlihat saat anak memiliki kesibukan beraktivitas kegiatan dalam memunculkan kreasinya. Kemudian aktivitas anak terlihat seperti dokumentasi dibawah ini:



Gambar 2 Anak Membuat Kreasi dari Bahan Alam Sekitar Anak (Batu)

Gambar 2 menggambarkan betapa telitinya anak bermain menyusun dari material loose parts yang diperolehnya. Bermain memang dunia anak dan hak anak sesuai pendapat Catron & Allen, (Lestarinigrum, 2018) menguatkan ketika anak bermain akan menjadi rangkaian proses yang menjadi jati diri anak tidak terpisahkan dan anak akan berkembang terhadap aspek kognitifnya termasuk di dalamnya kreativitasnya. Guru kemudian berkelilig untuk bertanya pada anak proses ide yang dibuat diwujudkan karya atau sekedar mengajak anak bercakap tentang ide yang dimilikinya, menanyakan pada anak tentang yang akan dibuat, menanyakan pada anak jika bekerja bersama teman pentingnya karya itu dikerjakan bersama. Intinya pertanyaan spontan yang dilontarkan guru akan merangsang anak kreatif menjawab dengan beragam jawaban tanpa adanya guru mengarahkan salah satu jawaban tertentu.

Guru harus siap untuk memberikan respon terhadap pertanyaan serta tidak kalah pentingnya memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan berpikir sebelum bertanya maupun menjawab pertanyaan. Mengapa ini penting dilakukan dan dipahami guru tidak semua anak bisa langsung secara cepat menjawab tahapan berbeda terhadap kecepatan berpikirnya. Guru menstimulasi cara beragam agar anak tumbuh keberaniannya buat suasana nyaman tidak ada ketegangan saat kegiatan berlangsung. Tentu saja saat mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan pembiasaan menggunakan kata-kata yang sopan, tidak berebut juga dilakukan oleh guru.

Panduan-panduan pertanyaan guru bisa menyiapkan sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Hal ini perlu dipikirkan oleh guru karena anak masih pada tahap berpikir konkrit sehingga harus bisa dipahami anak dengan mudah dalam bertanya. Pertanyaan ini juga

untuk menstimulasi terciptanya generasi yang perkembangannya tercapai optimal dengan kemampuan yang dibutuhkan dimasa sekarang yaitu anak yang mampu memiliki pola pikir memfasilitasi rasa ingin tahu anak dan tidak membatasi jawaban anak pada satu kunci jawaban yang pasti.

Setelah selesai kegiatan capaian hasil perkembangan anak selama proses bermain dengan media loose parts dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 1 Pedoman Penilaian Wawancara Kreativitas Anak Dengan Media Loose Parts

Indikator	Pertanyaan
Menghargai hasil karya orang lain (Nam 1.2)	Mengapa kita harus mendengarkan cerita teman? Mengapa kita tidak boleh memotong pembicaraan saat teman kita sedang bercerita?
Menjawab pertanyaan lebih kompleks (nama bahan dan ide apa yang dibuat dari bahan tersebut) (Bhs. 3.11-4.11)	Apa nama bahan yang anak-anak gunakan dan apa yang akan anak-anak buat dari bahan tersebut? Untuk apa bahan-bahan tersebut digunakan?
Mengelompokkan batu berdasarkan ukurannya (Kog. 3.9-4.9)	Berapa jumlah batu yang sudah disusun diatas angka yang sudah dituliskan? Angka berapa saja yang dituliskan diatas kertas tersebut?
Membuang sampah pada tempatnya setelah bermain parts loose (FM.2.1)	Mengapa sampah harus dibersihkan setelah bermain?
Menyelesaikan tugas secara mandiri (SE.2.7)	Mengapa tugasnya harus selesai dalam mengerjakan?
Tertarik aktivitas seni/berkreasi bebas dari bahan alam (Seni, 3.15-4.15)	Bagaimana proses membuat kreasimu dari bahan-bahan bekas ini?

Hasil paparan yang dijabarkan diatas menegaskan bahwa kegiatan bermain loose parts merupakan solusi yang tepat efektif meningkatkan kreatifitas anak ketika anak melakukan eksplorasi bereksperimen secara tidak langsung sudah berinteraksi dengan dirinya sesuai kemauan anak dan interaksi dengan lingkungannya menemukan kepuasan diri seperti pendapat Montolalu. W,(2008)kreativitas dikembangkan dengan memberikan kesempatan anak secara bebas dalam mengekspresikan diri, menemukan sendiri alternative memecahkan masalah, adanya keterbukaan dan kepuasan diri saat beraktifitas main. Menurut Munandar, (Fatmawijayati., 2018) kreativitas yang diperoleh anak dengan memanfaatkan bahan lepasan di sekitar merupakan kombinasi pengetahuan anak yang sudah diperoleh diciptakan ulang digabung dengan gagasannya sebagai bentuk penggabungan pengalaman serta pengetahuan yang dipunyai anak. Barang-barang yang ditemukan secara mudah itulah menurut Siantajani, dalam Prameswari, T. W & Lestaringrum,(2020) akan sangat membantu pencapaian saat anak bermain.Melalui bahan lepasan anak dapat menyampaikan idenya sendiri, itulah media loose parts yang sesungguhnya.

Pengembangan kreativitas yang dilakukan dengan bermain loose parts juga dilakukan oleh Zakiyatul ImamahMuqowim Muqowim, (2020), dimana menegaskan bahwa kreativitas terstimulasi dengan tepat dengan bermain ini karena guru menjadi fasilitator dalam menstimulasi dan mendorong perkembangan kreativitas anak. Akan melahirkan sebuah gagasan, proses serta adanya produk yang bisa jadi modifikasi atau baru karena memanfaatkan imajinasi yang fleksibel. Bermain itu memiliki kebebasan, keluwesan serta memberikan pengalaman baru, sebagai hiburan yang kreatif dimana anak akan mengambil satu keputsa dari beragam permasalahan yang dihadapinya saat diberikan bermain dengan

media beragam dan tidak ada contohnya dari guru. Guru hanya mengajak anak menggali pengalaman yang dimilikinya sebelumnya.

Kegiatan yang dilakukan anak saat bermain, dengan mengajukan pertanyaan juga mencirikan ciri anak kreatif menurut (Mulyati & Sukmawijaya, 2013) ketika anak mandiri dan berkonsentrasi dalam mengerjakan tugas dalam waktu yang relative lama, anak memanipulasi bahan dengan bereksplorasi, menjawab pertanyaan dengan beragam kreatifitas jawaban sendiri merupakan ciri yang ada di bermain tersebut. Anak dapat menciptakan gagasan ide kreatif dari pengalaman saat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dilakukan sederhana ketika menyelesaikan sebuah bermain baik sendiri maupun berkelompok akan meningkatkan kemampuan kreativitas sejak dini. Loose parts play emerges as recent issue on creative learning Shabrina, E., & Lestaringrum, (2020) dengan ini menegaskan pembelajaran kreatif adalah pembelajaran dengan media loose parts dimana akan dilakukan dengan menyenangkan, tanpa aturan yang mengikat serta memberikan kebebasan anak memilih yang sesuai keinginan dalam fleksibelnya bahan yang digunakan saat eksplorasi.

Eksplorasi merupakan aktivitas yang memuat pengamatan mendalam, menurut Pamilu, dalam (Heldanita, 2018) sebuah gagasan ide bersifat kreatif akan muncul secara otomatis dari eksplorasi tentang sesuatu hal dimana kesempatan yang diberikan pada anak mengoptimalkan panca inderanya melalui penglihatan, memahami, merasakan serta akhirnya mereka dapat menyampaikan hasil dari proses menjadi kesimpulan sederhana sesuai tahapan yang dimilikinya. Hal ini ditegaskan Krogh & Slentz, dalam Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., & Rasmani, (2019) kegiatan yang memunculkan kreativitas adalah rancangan kegiatan yang membuat rasa ingin tahu anak berkembang karena penasaran dilakukan dengan semangat dan rasa ingin terus mencoba karena haus akan adanya belajar tentang sesuatu yang baru. Diperkuat Nurjanah, (2020) loose parts tidak hanya sekedar mendukung terkait perkembangan kreativitas anak tetapi juga akan lebih mendekatkan anak dengan lingkungannya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Siskawati, 2021) bahwa penggunaan media loose parts pada masa Belajar Dari Rumah (BDR) dapat meningkatkan kreativitas, sikap kooperatif, sosialisasi dan keterampilan komunikasi anak secara optimal. Selain itu, media loose parts cukup efektif membantu guru dalam memberikan materi kepada anak dan dapat mempermudah orang tua dalam mendampingi anak-anak selama masa Belajar Dari Rumah (BDR). Selain dapat meningkatkan capaian hasil pembelajaran siswa, media loose parts juga mudah ditemukan dilingkungan sekitar tempat tinggal anak tanpa mengeluarkan biaya.

Selain itu pendapat dari (Fauziah, n.d.) menegaskan akan rancangan kegiatan pembelajaran dengan media berbasis bahan alam akan lebih membuat kegiatan bermain dalam belajar anak menarik serta bervariasi dimana ini akan meningkatkan kreativitas anak karena lebih banyak mengeksplorasi beragam alat main dari lingkungan sekitar berbasis alam. Anak akan terstimulasi dalam berpikir kreatif dan juga menggunakan fantasi dan imajinasinya dimana hal tersebut akan melekat dalam memori anak karena dilakukan dengan bermain yang sukarela dan menyenangkan.

Dari kegiatan berupa dokumentasi hasil karya anak bermain loose parts diharapkan dapat memiliki manfaat bagi anak khususnya dalam kehidupan selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Munandar, (dalam Ahmad Susanto, 2014)) dimana manfaat tercapainya kreativitas pada diri anak akan memungkinkan seorang individu meningkat dalam kualitas hidupnya. Perkembangan pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya sumbangan ide kreatif, ide segar dan menemukan hal-hal baru yang bermanfaat untuk masyarakat tentunya tidak instan tetapi harus distimulasi sejak dini, agar individu mulai usia dini akan memiliki konsep menciptakan tidak tergantung pada hasil ciptaan orang lain. Selaian itu bermain loose parts membuat anak terbiasa berkreasi. Sekaligus memanfaatkan bahan murah, mudah didapat, dan tentu saja ramah lingkungan yang menunjang pembelajaran anak.

Penelitian yang dilakukan oleh juga mengungkapkan sebuah hasil kegiatan bermain loose parts memiliki keefektifan dalam pengembangan kognitif pada pemecahan masalah dimana tentunya kajian seorang anak menggunakan proses berpikir dalam memecahkan

masalah juga salah satu dari pengembangan kreativitas karena tidak ada satu perintah pasti dalam kegiatan bermain tetapi anak akan memainkan ragam ide imajinasinya menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya. Saat temannya bermain anak juga akan menjadi pengamat yang ulung bisa jadi ia menemukan ide lain setelah melihat karya temannya karena proses berpikir anak yang memiliki keunikan tersendiri perlu ada motivasi terlebih dahulu dari teman sebayanya maupun orang tua guru didekatnya.

Hasil penelitian yang dipaparkan oleh peneliti memunculkan sebuah hasil orisinal anak berkarya menggunakan bahan loose parts yang difasilitasi guru menyiapkan dan menata alat main. Menurut Runco dan Jaeger, (dalam Adi, S. S., Kusumawardani, I. N., & Fransisca, 2018) orisinalitas merupakan sebuah nilai utama dan pokok dalam konsep kreativitas dimana seimbang dengan nilai kepantasan serta manfaat bagi kebutuhan perkembangan anak. Proses penyiapan bermain loose parts sebagai bagian dari proses pembelajaran dimana pembelajaran adalah sebuah usaha sebagai bentuk manipulasi dari beragam sumber belajar supaya proses belajar dalam peserta didik berjalan dengan efektif dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya pada anak melakukan aktivitas kegiatan secara mandiri (Adi, S. S., Kusumawardani, I. N., & Fransisca, 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa melalui media loose parts dapat meningkatkan kreativitas anak. Saat anak melakukan eksplorasi langsung di lingkungan memperkaya ide kreatif, rasa ingin tahu mencoba menemukan dengan optimalisasi panca indera anak. Melalui strategi tahapan yaitu dimulai dari pribadi, pendorong, proses dan produk yang diamati guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak lebih optimal.

Dari hasil dan pembahasan diatas, disarankan kepada guru PAUD dalam meningkatkan kreativitas anak dapat menggunakan media loose parts dengan bahan dari lingkungan sekitar anak. Bahan lepasan yang disekitar lingkungan anak memiliki keanekaragaman yang dapat memperkaya kegiatan bermain anak dalam menuangkan ide kreatifnya. Selain itu guru dapat mencoba strategi lain ataupun sama dengan peneliti tetapi lebih dikembangkan sesuai dengan kondisi masing-masing peserta didik dan kemampuan yang dimiliki guru dalam penerapan saintifik di lembaga PAUD tempatnya mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. S., Kusumawardani, I. N., & Fransisca, J. V. (2018). Peran Guru Dalam mengelola Kelas Yang Digambarkan Dalam Film Beyond The Blackboard karya Jeff Bleckner. *Jurnal Edcomtech*, 3(2).
- Ahmad Susanto. (2014). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Auliyalloh, A. Q., & Rakhman, A. (2020). Media Pembelajaran Steam Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan Loose Parts Di Kelompok B Tk Kasih Ibu. *Jurnal Ceria*, 3(6), 553–558. Retrieved From <https://journal.lkipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/4894/pdf>
- Fatmawijayati., J. (2018). Telaah Kreativitas. Retrieved From <https://www.researchgate.net/publication/328217424>.
- Fauziah, N. (N.D.). Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. 2018, *JIV*, 8(1),. Retrieved From <https://doi.org/10.21009/jiv.0801.4>
- Heldanita Heldanita. (2016). Konsep Pendidikan Inklusif Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1 Nomor 3.
- Lestaringrum, A. (2018). The Effects Of Traditional Game ‘Congklak’ And Self-Confidence Towards Logical Mathematical Intelligence Of 5-6 Years Children. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 3(1), 13–22. <https://doi.org/10.24269/jin.v3n1.2018.p13-22>
- Mastuinda, Zulkifli, & Febrialismanto. (2020). Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di PAUD Se- Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

- Jurnal Reviewpendidikan Dan Pengajaran, 3(1), 90–96.
- Montolalu. W. (2008). *Bermain Dalam Kelompok, Bermain Bola, Bermain Dengan Angka*. Jakarta: Grasindo.
- Mulyana., A. (2017). Pembelajaran Abad 21 Dan Kurikulum 2013. Retrieved From <https://Ainamulyana.Blogspot.Com/2017/03/Pembelajaran-Abad-21-Dan-Kuikulum-2013.Html>
- Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. A. (2013). Meningkatkan Kreativitas Pada Anak. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 2(2), 125.
- Nurjanah, N. E. (2020). *Jurnal Audi. Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1(1), 19–31.
- Oktari, V. M. (2017). Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol 1 No 1 (2017): Paud Lectura), 49–57. Retrieved From <https://Journal.Unilak.Ac.Id/Index.Php/Paud-Lectura/Article/View/503>
- Prameswari, T. W & Lestaringrum, A. (2020). STEAM Basedlearning Strategies By Playing Loose Parts For Theachievement Of 4C Skills In Children 4-5 Years. *Jurnal Efektor*, 7(1), 24–34.
- Putri, M. D. W., Khasanah, I., & Kusumaningtyas, N. (2019). Loose Parts Play Merangsang Kemampuan Main Pembangunan Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. *Seminar Nasional PAUD 2019*, 3(3), 181–185. Retrieved From <http://Conference.Upgris.Ac.Id/Index.Php/Snpaud2019/Article/View/480/359>
- Sadiman, A. S. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Shabrina, E., & Lestaringrum, A. (2020). The Role Of Loose Partsplay In Logical Thinking Skill In KB Lab School. *Journal Of Early Childhood Care And Education*. <https://Doi.Org/https://Doi.Org/10.26555/Jecce.V3i1.1679>
- Siskawati, H. (2021). Efektivitas Media Loose Parts Di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41–47. <https://Doi.Org/10.32832/Jpls.V14i2.4629>
- Sit. Masganti, Dkk. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*. Medan: Perdana Publishing.
- Siti Istianti. (2018). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Belajar Bagi Anak Usia Din. *Cakrawala Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 Nomor 2.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., & Rasmani, U. E. E. (2019). Efek Metode STEAM Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://Doi.Org/https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V4i1.305>
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., & Nurjanah, N. E. (2017). Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam. *Early Childhood Education And Development Journal*, 2(10), 1–5.
- Yulianti. (2020). *Loose Part Material Lengkap Otentikstimulasi PAUD*. Bandung: PT Sarang Seratus Aksara.
- Zakiyatul Imamahmuqowim Muqowim. (2020). Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Motode Pembelajaran Berbasis STEAM And Loose Part. *Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*. <https://Doi.Org/10.24090/Yinyang.V15i2.3917>