



Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Lailatul Mardiyah¹, Habib Hambali²

Program studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen
e-mail : lailatulmardiyah12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memahami penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan di KB Al Anwar Desa Waluyo Kecamatan Buluspesantren Kebumen. Pengambilan sumber data dalam penelitian ini menggunakan teknik pemilihan melalui pertimbangan tertentu dengan 10 narasumber. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis Miles dan Huberman. Penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran berperan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan cara melakukan seluruh tahapan penggunaan media *Loose Parts* menggunakan strategi bermain, strategi beres-beres dan menyimpan barang serta berbagai strategi peningkatan kreativitas (penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa). Dalam penggunaan media *loose parts* terdapat banyak kelebihan dan ada pula beberapa kekurangan media *loose parts*. Berkaitan dengan hal tersebut, sekolah dan orang tua perlu menjalin kerjasama yang baik sehingga dapat mengoptimalkan penggunaan media *Loose Parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Kata Kunci: *Loose Parts, Kreativitas, Anak Usia Dini*

Abstract

This study aims to understand the use of loose parts media to develop early childhood creativity in the Al Anwar Play Group, Waluyo village, Buluspesantren District, Kebumen. The research was conducted using descriptive qualitative research methods conducted in the Al Anwar Play Group, Waluyo village, Buluspesantren district, Kebumen. Retrieval of data sources in this study using selection techniques through certain considerations with 6 sources. The research instruments used include observation, interviews and documentation. Data analysis technique using Miles and Huberman analysis. The use of loose parts media in learning plays a role in developing early childhood creativity by carrying out all stages of using loose parts media using play strategies, cleaning and storing strategies and various strategies to increase creativity (product creation, imagination, exploration, experimentation, project, music and language). In the use of loose parts media, there are many advantages and there are also some disadvantages of loose parts media. In this regard, schools and parents need to establish good cooperation so that they can optimize the use of loose parts media to develop early childhood creativity.

Keywords: *Loose Parts, Creativity, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Kebutuhan yang paling mendasar bagi setiap manusia dalam kehidupan nyata dari salah satunya yaitu, pendidikan dan keterampilan. Di Indonesia pendidikan dimulai sejak anak usia dini. Usia dini atau yang juga sering disebut dengan the golden age (usia emas), maka ini saat yang tepat untuk memulai menstimulasi anak. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 nomor urut 14 tentang Pendidikan Nasional bagi anak Usia sejak lahir sampai dengan Usia enam tahun dilakukan dengan cara pemberian rangsangan, untuk membantu pertumbuhan fisik atau perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Perkembangan anak usia dini meliputi berbagai macam aspek perkembangan diantaranya yaitu nilai agama dan moral, fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting di stimulasi sejak dini yaitu aspek seni. Pengembangan aspek seni pada anak usia dini sangat bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas. Kreativitas anak teraktualisasi dengan baik ditandai dengan dapatnya anak menyelesaikan masalah yang dihadapi secara kreatif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mampu berimajinasi dan bahkan mewujudkan imajinasinya ketika bermain. Abraham Maslow dan Carl Rogers berpendapat bahwa kreativitas anak adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme (G. Jess, 2016).

Kreativitas anak sangat perlu dikembangkan dalam lembaga PAUD karena dapat menstimulasi dan membantu memupuk kemampuan anak di hampir seluruh aspek perkembangan mereka. Kreativitas seni menekankan pembelajaran pada prosesnya sehingga mendorong anak untuk berfikir lebih kreatif dalam menghasilkan karya-karya yang orisinal. Apabila kreativitas anak tidak berkembang dengan baik, maka akan berpengaruh juga terhadap terhambatnya pengembangan aspek perkembangan yang lain.

Melihat pentingnya pengembangan kreativitas seni anak maka pengembangan kreativitas seni perlu dikembangkan dalam kegiatan sehari-hari baik di rumah maupun di sekolah, agar kreativitas anak berkembang secara optimal. Kreativitas anak dapat berkembang secara optimal dengan melalui media pembelajaran salah satunya media *loose parts*.

Menurut Sally Haughey *loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijejer, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain (Yuliati Siantajani, 2017). *Loose parts* dimainkan anak tanpa perlu instruksi. Secara alami anak bisa memainkannya menurut idenya. Di alam anak berada di lingkungan yang otentik, yang bisa mendorong anak untuk menemukan benda-benda apa saja dan dengan cepat menggunakannya untuk membuat sesuatu sesuai dengan yang ada di dalam pikirannya. Dengan cepat juga anak akan merubah menjadi sesuatu yang berbeda seiring dengan perubahan ide

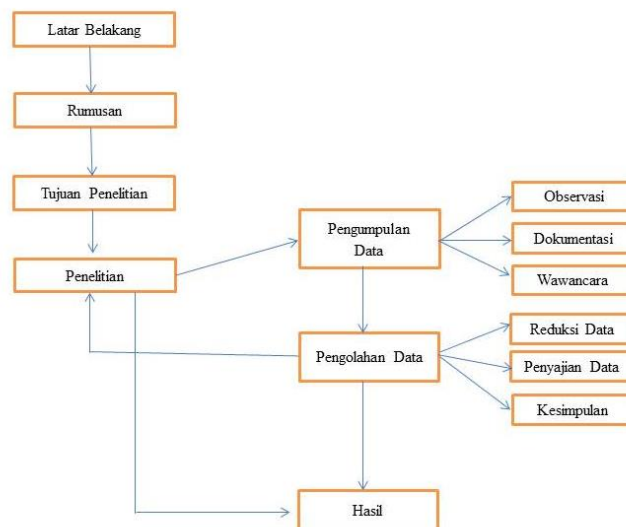
yang terus mengalir dan fleksibel. Bermain dengan media *loose parts* sangatlah efisien karena bahan-bahan *loose parts* ada lingkungan sekitar sehingga tidak memerlukan biaya yang mahal.

Dari uraian penjelasan diatas mengenai pentingnya mengembangkan kreativitas anak dengan media *loose parts* maka didapatkan judul penelitian "Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini".

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dideskripsikan berupa kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian kualitatif deskriptif meliputi pengumpulan data agar dapat menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan mengenai status terakhir, baik karakteristik ataupun frekuensi dari subjek yang dipelajari. Penelitian deskriptif memiliki tujuan utama untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat. Dengan pendekatan bersifat kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Data yang diperoleh berupa kata-kata, gambar, maupun perilaku yang tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik, melainkan tetap dalam bentuk kualitatif yang memiliki arti lebih kaya dari sekedar angka atau frekuensi. Penelitian harus mendefinisikan dengan jelas dan spesifik terkait tujuan yang akan dicapai. Kemudian rancang cara pendekatannya secara mendetail dan mencakup berbagai kemungkinan. Dari rancangan tersebutlah data dapat diperoleh dan dikumpulkan untuk disusun dalam laporan yang disajikan dalam bentuk narasi. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan terkait penggunaan media *Loose Parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di KB Al Anwar Kebumen dengan mengumpulkan data yang disajikan dalam bentuk narasi. Penelitian dilakukan dengan melakukan observasi langsung dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Kemudian hasil dari observasi dikuatkan dengan wawancara yang dilakukan dengan Guru kelas.

Berikut ini merupakan ilustrasi bagan terkait metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Agar dapat memudahkan dalam memahami alur penelitian ini, yaitu sebagai berikut :



Gambar 1. Desain Penelitian Kualitatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak di KB Al Anwar

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak sebagian besar waktunya dihabiskan untuk kegiatan bermain, anak-anak dapat menggunakan kegiatan bermain untuk mengeksplor dunia mereka. Melalui kegiatan bermain anak-anak menyimpan daya selama menangkap ide dengan tidak memaksakan, karena secara umum aktivitas bermain sering dikaitkan dengan aktivitas yang dilakukan anak secara spontan. Dalam aktivitas bermain anak memerlukan media pembelajaran yang efektif, media *loose parts* menjadi salah satu media pembelajaran yang sudah diterapkan di KB Al Anwar Kebumen. Berdasarkan hasil penelitian di KB Al Anwar Kebumen, media *loose parts* merupakan salah satu media yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak, karena bahan-bahannya yang bervariasi sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi anak. Maka dari itu, media *loose parts* menjadi salah satu solusi bagi pendidik untuk mengembangkan kreativitas anak.

Menurut Barron Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (Ngalimun dkk., 2013 : 44). Kreativitas akan membentuk anak untuk berani mengeksplorasi segala hal baru yang ada di sekitarnya. Anak bisa menjadi pribadi yang aktif dan tak takut untuk mencoba hal-hal baru.

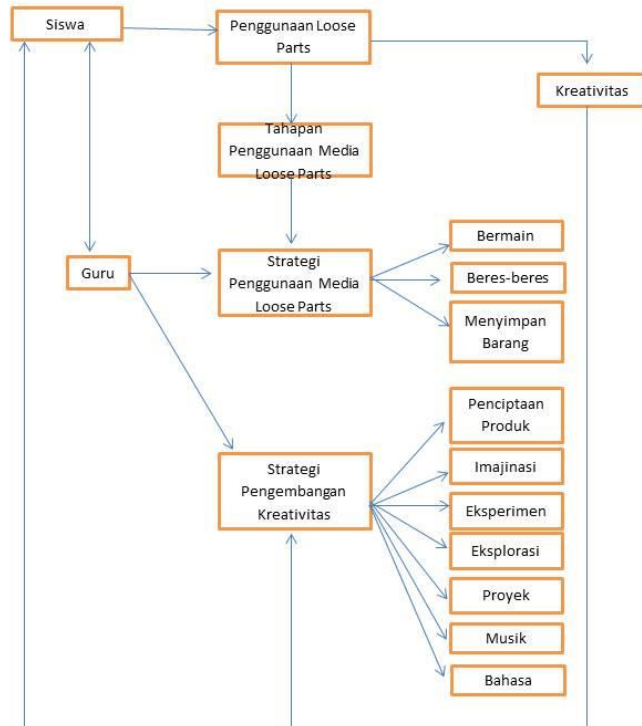
Anak yang kreatif memiliki beragam ide untuk memecahkan masalah sendiri. Ketika berhadapan dengan masalah, anak tak akan kerepotan mencari orangtuanya. Anak juga menjadi pandai memanfaatkan sesuatu yang ada di sekitarnya, seperti batu, rasing, daun, botol-botol bekas, kain dan lainnya yang tidak lain adalah media *loose parts*. Kreativitas anak ini harus diasah untuk bekal saat anak dewasa nanti. Selain itu, ketergantungan pada gadget dapat dihindarkan dengan terasahnya kreativitas anak sejak usia dini.

Guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts*. Selama pembelajaran dengan media *loose parts*, anak merasa enjoy dengan kreasi sesuai dengan imajinasinya sendiri, sehingga ketika diberikan media *loose parts* perkembangan kreativitas anak dapat berkembang secara optimal. Metode yang digunakan guru yaitu dengan membacakan buku cerita berbasis STEAM dan juga memutar video berbasis STEAM lalu menjelaskan invitasi untuk bisa diikuti anak.

Media *loose parts* merupakan media yang dapat mengembangkan daya kreativitas yang dimiliki anak. Menurut (Siskawati & Herawati, 2021) mengemukakan bahwa *loose parts* adalah benda yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar kita, seperti kayu, bambu, plastik, kain, benang, batu, daun, botol-botol dan lainnya. Bahan-bahan tersebut dapat didapatkan dari manapun tanpa mengeluarkan biaya yang mahal. Media *loose parts* merupakan bahan yang mudah dipindahkan, digabungkan, dibawa, dirancang ulang, dipisah dan digabungkan kembali dengan berbagai cara.

Manfaat dari media *loose parts* adalah : 1) Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, 2) Anak menjadi lebih aktif secara fisik, 3) Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, 4) Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruangan terbuka (Damayanti et al., 2020). Sementara tujuan dari pembelajaran menggunakan media *loose parts* yaitu supaya anak menjadi lebih kreatif, dikarenakan anak bebas berkreasi membongkar pasangkan bahan *loose parts* yang disediakan sesuai dengan imajinasi anak. Selain itu, anak juga dapat memanfaatkan dan memahami bahwa benda di sekitar mereka dapat dijadikan sebagai bahan bermain yang menyenangkan.

Kreativitas anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan. Dalam pembelajaran media yang efektif digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak salah satunya yaitu media *loose parts*. Menggunakan media *loose parts* dalam proses pembelajaran di KB Al Anwar Kebumen dapat mengembangkan kreativitas anak secara optimal. Berikut merupakan ilustrasi bagan Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak di KB Al Anwar Kebumen, sebagai berikut :



Gambar 2. Penggunaan Media *Loose Parts*

Dalam bagan diatas diketahui bahwa Penggunaan Media *Loose Parts* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak di KB Al Anwar Kebumen guru menerapkan strategi penggunaan media *loose parts* dan juga strategi pengembangan pengembangan kreativitas.

Media *Loose Parts* dalam Mengembangkan Kreativitas di KB Al Anwar

Media *Loose Parts* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di KB Al Anwar dengan cara melakukan seluruh tahapan penggunaan media *Loose Parts*. Baik tahapan pada anak maupun tahapan pada peran guru. Anak menjadi sangat antusias saat mengeksplorasi berbagai komponen-komponen yang ada di sekitarnya ketika melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Loose Parts*. Hal ini peneliti simpulkan dari wawancara dengan kepala sekolah sekaligus wali kelas kelompok Ali Bin Abi Tholib. Beliau mengatakan bahwa pada tahap eksplorasi, anak-anak sangat bersemangat dan antusias untuk mengeksplorasi atau menjelajahi bendabenda atau komponen-komponen yang sudah disediakan. Anak-anak mengamati dan mempelajari sendiri komponen-komponen tersebut untuk kemudian anak membuat keputusan terkait komponen mana saja yang akan digunakan dan akan digunakan untuk apa. Ibu Nurul juga memaparkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru melakukan tahap edukasi dengan mengenalkan strategi bermain, strategi beres-beres dan menyimpan barang kepada anak, dan biasanya guru membimbing dan memfasilitasi anak-anak untuk membuat peraturan sebelum melakukan kegiatan main. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak-anak begitu bersemangat dan antusias melakukan kegiatan eksplorasi terhadap berbagai komponen yang ada di sekitarnya ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan media *Loose Parts*. Hal ini juga dibahas oleh Yulianti

Siantajani yang memaparkan bahwa tahap pertama dalam penggunaan media *Loose Parts* adalah tahap eksplorasi yang merupakan tahap dimana anak mulai berkenalan dengan *Loose Parts*, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak menjelajahi benda-benda dengan berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran.

Anak-anak juga sangat bersemangat dan antusias ketika melakukan kegiatan eksperimen dari berbagai benda atau komponen *Loose Parts* yang sudah anak eksplorasi sebelumnya. Terlebih ketika guru sudah menyiapkan berbagai invitasi dan provokasi terkait yang membuat anak menjadi lebih tertarik dan terarah dalam melakukan kegiatan eksperimen. Hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas Ali, yaitu Ibu Nurul yang mengatakan bahwa sebelum anak bereksperimen, guru melakukan ekspansi dengan menyiapkan invitasi dan provokasi untuk kegiatan main anak. Invitasi yang disiapkan dalam bentuk penataan lingkungan main yang berupa pengelompokkan komponen-komponen yang sudah ditentukan dan dilengkapi dengan provokasi yang berupa kalimat petunjuk atau perintah yang ditujukan untuk memprovokasi anak melakukan atau membuat sesuatu dengan berbagai komponen yang disediakan. Ibu Nurul juga memaparkan bahwa pada tahap eksperimen, anak-anak sangat antusias melakukan berbagai eksperimen atau percobaan-percobaan dengan menggunakan berbagai komponen yang sudah anak amati dan pelajari pada saat melakukan kegiatan eksplorasi. Ketika melakukan eksperimen itu sendiri biasanya anak melakukan uji coba dengan melibatkan satu persatu komponen yang anak anggap cocok untuk digunakan. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak-anak sangat antusias dan percaya diri ketika melakukan berbagai eksperimen, anakanak tidak putus asa ketika percobaan pertamanya dirasa belum sesuai dengan keinginan mereka, mereka terus mencoba berbagai hal dengan komponen-komponen yang ada di sekeliling mereka. Hal ini juga dibahas oleh Yuliati Siantajani yang memaparkan bahwa setelah anak selesai dengan tahap eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak dan imajinasi anak berkembang pada tahap ini.

Guru memberikan provokasi berupa tulisan dan ucapan kalimat petunjuk terkait apa yang harus anak hasilkan yang disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas. Provokasi ini ditujukan untuk menstimulasi anak mengeluarkan dan menunjukkan kreativitasnya. Hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan guru kelas Ali, yaitu Ibu Nurul yang mengatakan bahwa provokasi sendiri menyesuaikan dengan tema yang dibahas. Jadi dari tema dan subtema yang sedang dibahas, kemudian dikembangkan dan dituangkan ke dalam bentuk pertanyaan atau ajakan untuk menghasilkan sesuatu. Biasanya kami menggunakan kata “Bagaimana” dan “Ayo” untuk menstimulasi anak mengeluarkan serta menunjukkan kreativitas, ide, dan gagasan yang dimilikinya. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti melihat bahwa pada setiap invitasi terdapat sebuah provokasi yang diperjelas oleh guru. Hal ini juga dibahas oleh Yuliati Siantajani yang memaparkan bahwa provokasi merupakan sesuatu yang mengajak orang untuk semakin maju ke depan dengan menstimulasi respon atau aksi. Provokasi dilakukan untuk memperluas atau mengembangkan ide-ide unik,

minat dan teori dari anak. Provokasi menantang pemikiran anak untuk berpikir lebih tinggi.

Guru memberikan invitasi berupa penataan komponen-komponen *Loose Parts* pada lingkungan main anak yang disesuaikan dengan provokasi yang sudah ditentukan. Hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas Ali, yaitu Ibu Nurul yang mengatakan bahwa untuk invitasi biasanya menyesuaikan dengan provokasi yang sudah dibuat. Material atau komponen yang digunakan biasanya di Mix atau dicampur dalam arti bervariasi, ada yang berupa bahan alam yang ditambah dengan bekas kemasan, bahan plastik, bahan kayu, dan sebagainya. Semua disesuaikan dengan provokasi yang diberikan. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa invitasi dilakukan oleh guru dengan menata komponen-komponen *Loose Parts* yang bervariasi pada setiap invitasi. Hal ini juga dibahas oleh Yulianti Siantajani yang memaparkan bahwa invitasi merupakan penataan material yang dipilih dan ditata (dipajang) yang mengundang anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Invitasi merupakan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui eksplorasi berbagai material konkret yang akan memberikan pengalaman belajar pada anak. Material yang dipajang akan menawarkan pilihan pada anak untuk memasuki dunia pengetahuan.



Gambar 3. Anak berkreasi dengan media *loose parts*

Anak yang sudah melakukan berbagai kegiatan eksperimen akan masuk ke tahap selanjutnya dari penggunaan media *Loose Parts* yaitu tahap kreatif. Anak mendapatkan kesempatan yang luas untuk membuat berbagai karya atau menghasilkan berbagai produk sesuai dengan apa yang anak inginkan dengan menggunakan berbagai komponen yang anak pilih berdasarkan uji coba yang sudah dilakukan sehingga anak sangat bersemangat untuk membuat karya terbaiknya. Hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas Ali, yaitu Ibu Nurul yang mengatakan bahwa pada tahap kreatif, anak sudah membuat keputusan yang sebelumnya sudah diuji coba pada tahap eksperimen. Anak mulai merencanakan atau merancang dan membuat berbagai produk dengan menggunakan berbagai komponen yang sudah diuji coba sebelumnya. Anak sangat antusias dan berusaha untuk menghasilkan sesuatu sebaik mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Ibu Nurul juga memaparkan bahwa pada saat anak berada pada tahap kreatif, guru

melaksanakan tahapan perkembangan yang mana ketika anak sedang konsentrasi dalam membuat atau menghasilkan sesuatu, guru melakukan kegiatan dokumentasi dan penilaian terhadap perkembangan anak. Penilaian yang dilakukan pada dasarnya sama dengan yang dilakukan lembaga pendidikan anak usia dini pada umumnya, namun yang membedakan adalah penilaian dilakukan untuk kegiatan atau indikator yang sama dalam satu minggu. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak-anak sangat bersemangat untuk berusaha menghasilkan yang terbaik sesuai dengan kemampuan dan pemahaman mereka masing-masing. Hal ini juga dibahas oleh Yuliati Siantajani yang memaparkan bahwa proses eksperimen yang penuh dengan imajinasi akan membawa anak pada tahapan kreatif di mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif sebagai hasil dari proses kreatif.



Gambar 4. Anak membereskan dan menyimpan mainan

Waktu kegiatan bermain habis, guru mengarahkan anak untuk segera membereskan dan menyimpan barang atau komponen pada tempatnya. Anak-anak dengan bersemangat dan saling membantu sama lain membereskan seluruh komponen *Loose Parts* yang ada di sekitar anak dan kemudian menyimpannya dengan rapi. Hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas Ali, yaitu Ibu Nurul yang mengatakan bahwa anak perlu sekali dikenalkan bahwa setiap barang mempunyai rumah atau tempatnya masing-masing, dan setiap barang memerlukan bantuan untuk kembali ke tempatnya sehingga setelah selesai melakukan kegiatan main, anak bisa langsung melakukan kegiatan beres-beres dan menyimpan barang di tempat yang seharusnya. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti melihat bahwa ketika guru mengingatkan waktu bermain sudah habis, anak secara langsung membereskan seluruh komponen yang ada di sekitarnya dan menyimpan komponen tersebut pada tempatnya. Hal ini juga dibahas oleh Yuliati Siantajani yang memaparkan bahwa anak perlu dilatih untuk peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya dan benda-benda yang digunakannya. Maka dari itu,

beres-beres dan menyimpan komponen *Loose Parts* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus dilatihkan kepada anak.

Guru memfasilitasi anak untuk mengutarakan apa yang anak pelajari hari ini dan anak menanggapi serta memanfaatkan kesempatan tersebut dengan sebaik-baiknya. Guru dan anak bersama-sama membangun makna dan tujuan dari berbagai kegiatan main yang sudah dilakukan. Hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas Ali, yaitu Ibu Nurul yang mengatakan bahwa setelah anak-anak selesai membereskan dan menyimpan seluruh komponen-komponen yang ada ke dalam loker penyimpanan, guru mempersilahkan kepada anak untuk menyampaikan apa yang sudah anak lakukan hari ini secara bergantian satu persatu, kemudian guru mereview kembali apa yang sudah anak pelajari hari ini dari kegiatan yang anak lakukan. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti melihat bahwa anak-anak memahami apa yang mereka lakukan dan apa tujuan dari kegiatan yang mereka yang lakukan. Anak-anak juga sangat antusias saat diberi kesempatan untuk menyampaikan kepada guru terkait apa yang sudah anak lakukan hari ini. Hal ini juga dibahas oleh Yulianti Siantajani yang memaparkan bahwa membangun makna dan tujuan bermain merupakan kemampuan tertinggi yang dicapai oleh anak dan peran tertinggi yang dilakukan oleh guru. Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, di mana anak dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui permainan dan tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai.

Loose parts mempunyai banyak kelebihan dalam penggunaannya. diantaranya dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, tidak habis dalam sekali pakai, dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk dan alat, dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak, dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya, dapat menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. *Loose parts* juga dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki. Selain itu *Loose parts* juga lebih hemat dan mudah didapat. *Loose parts* juga dapat mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru.

Loose parts juga mempunyai kekurangan di samping kelebihan-kelebihannya. Kekurangan dari media *loose parts* seperti kesalahan penggunaan strategi bermain *loose parts* dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak. Selain itu kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi juga dapat mengakibatkan terhambatnya perkembangan anak.

Strategi yang digunakan untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini dengan Media *Loose Parts* di KB Al Anwar

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui penggunaan media *Loose Parts* dengan menggunakan berbagai strategi pengembangan, yaitu strategi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa. Anak menjadi lebih kreatif untuk menciptakan berbagai hal ketika

melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Loose Parts*. Hal ini didukung dengan media *Loose Parts* yang digunakan serta sikap guru yang memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk menciptakan berbagai hal sesuai keinginan dan kemampuannya. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas Ali, yaitu Ibu Nurul yang mengatakan bahwa penciptaan produk dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak pada tahap kreatif untuk menuangkan atau membuat sesuatu sesuai dengan kemampuan dan keinginan anak masing-masing. Penciptaan produk sendiri dapat berupa menciptakan sesuatu yang baru atau memodifikasi benda atau produk yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti melihat bahwa dengan penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk memilah komponen yang ingin digunakan dan akan digunakan untuk apa komponen tersebut. Hal ini juga dibahas oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang memaparkan bahwa pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya.

Imajinasi anak dapat dengan bebas diekspresikan pada pembelajaran menggunakan media *Loose Parts*. Hal ini dikarenakan guru memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk mengungkapkan imajinasinya masing-masing dan mengekspresikan atau menyampaikan imajinasinya melalui berbagai hal yang anak buat. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas Ali, yaitu Ibu Nurul yang mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan main, anak justru dituntut untuk berimajinasi, mulai dari tahap eksplorasi hingga tahap kreatif. Anak harus berimajinasi atau merealisasikan imajinasi yang dimiliki untuk membuat atau menciptakan sesuatu. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak-anak sangat antusias untuk berusaha mengutarakan dan merealisasikan imajinasi-imajinasinya menjadi sebuah karya. Hal ini juga dibahas oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang memaparkan bahwa dengan imajinasi, anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari. Ia bebas berpikir sesuai pengalaman dan khayalannya.

Ada banyak hal yang bisa di eksplorasi oleh anak ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan media *Loose Parts*, terlebih karena guru memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk dapat melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda di sekitarnya. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas Ali, yaitu Ibu Nurul yang mengatakan bahwa untuk strategi eksplorasi sendiri sudah jelas berada di awal kegiatan. Hal ini karena memang eksplorasi sendiri merupakan tahap pertama dalam penggunaan media *Loose Parts*. Jadi, anak diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk menjelajahi, mengamati dan mempelajari berbagai komponen-komponen yang sudah disediakan. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak dapat lebih mudah

mengenal berbagai hal di sekitarnya melalui kegiatan eksplorasi. Hal ini juga dibahas oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang memaparkan bahwa eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka.

Anak bersemangat melakukan percobaan-percobaan dari berbagai komponen yang ada di sekeliling anak karena media *Loose Parts* memberikan banyak kemungkinan-kemungkinan dalam eksperimen anak. Eksperimen tersebut pun menjadi terarah karena guru memberikan invitasi dan provokasi yang memicu anak untuk banyak melakukan percobaan-percobaan. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas Ali, yaitu Ibu Nurul yang mengatakan bahwa dalam pembelajaran, strategi eksperimen dilakukan dengan menstimulasi anak melalui invitasi dan provokasi yang sudah disiapkan untuk mengarahkan eksperimen anak seperti apa yang harus dilakukan atau apa tujuan akhir dari eksperimen yang akan anak lakukan, sehingga eksperimen menjadi terarah. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti melihat bahwa anak-anak dapat memahami sebab akibat di lingkungan bermainnya, alasan memilih komponen dan tujuan dari dipilihnya komponen tersebut. Hal ini juga dibahas oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang memaparkan bahwa eksperimen dimaksudkan pada bagaimana anak dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, dan mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dan pada akhirnya mereka dapat membuat sesuatu yang bermanfaat dari kegiatan tersebut.

Anak sangat antusias menyelesaikan berbagai rencana kegiatan main yang telah mereka buat dan memiliki target untuk dapat bergantian melakukan seluruh kegiatan yang telah disiapkan oleh guru. Proyek kegiatan didukung oleh guru yang menyiapkan 8-10 kegiatan main untuk satu minggu sehingga untuk satu minggu ada banyak kesempatan besar untuk menyelesaikan seluruh kegiatan dan dalam satu kegiatan, ada banyak kemungkinan yang dapat memicu anak melakukan sebuah proyek besar. Hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas Ali, yaitu Ibu Nurul yang mengatakan bahwa untuk strategi proyek, biasanya guru menyiapkan 8-10 kegiatan untuk satu minggu. Jadi, untuk satu minggu itu anak diberikan kesempatan besar untuk menyelesaikan kegiatan main yang disediakan sehingga terdapat banyak kemungkinan hal yang akan anak lakukan. Maka, ketika anak merasa belum puas dengan proyek yang dihasilkan, anak dapat memperbaiki atau melanjutkannya di lain waktu. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak menjadi lebih bersemangat untuk menghasilkan banyak hal dari berbagai komponen yang disiapkan terlebih guru menyiapkan banyak kegiatan yang mendukung anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan dan kemampuannya. Hal ini juga dibahas oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang memaparkan bahwa metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang

dihadapi mereka sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri seoptimal mungkin.

Anak memiliki kesempatan yang sangat luas untuk berkomunikasi dengan lingkungannya, baik dengan teman ataupun gurunya, baik berkomunikasi atau berbahasa reseptif maupun ekspresif. Berkaitan dengan hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas Ali, yaitu Ibu Nurul yang mengatakan bahwa strategi bahasa diaplikasikan dari awal memulai kegiatan main hingga selesai, seperti berkomunikasi dengan anak terkait progress yang anak miliki untuk menyelesaikan suatu kegiatan. Kemudian di akhir kegiatan pun anak diberikan kesempatan untuk mengkomunikasikan berbagai kegiatan main yang sudah dilakukan serta hal apa yang anak peroleh dari kegiatan tersebut. Selain itu, melalui kegiatan observasi peneliti juga melihat bahwa anak dengan bebas mengutarakan pendapat atau mengekspresikan diri kepada teman dan gurunya. Hal ini juga dibahas oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang memaparkan bahwa anak-anak sering berbicara untuk mengeluarkan apa yang ada dalam pikiran mereka. Sikap ini mendorong meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain dan salah satu jalan bagi mereka untuk menggunakan bahasa adalah ekspresi perasaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di KB Al Anwar terkait penggunaan media *Loose Parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di KB Al Anwar Kebumen dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya: Penggunaan media *Loose Parts* pada pembelajaran KB Al Anwar dilaksanakan dengan menerapkan seluruh tahapan bermain *Loose Parts* dengan memperhatikan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang yang dilakukan anak di setiap harinya. Pembelajaran juga dilakukan dengan memadukan tujuh strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Holis. "Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini". Jurnal Pendidikan Universitas Garut. Vol. 9. 2016. h. 26.
- Aisyah. (2017). "Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini". Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 1.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta Bungin, B. (2012). *Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Kencana.
- Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Kreativitas Bermain", Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 2, 2014, h. 44.
- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74-90.
- Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4, 2016, h. 195.

- Jess, G. (2016). Teori Kepribadian Edisi 7. Jakarta : Salemba Humanika.
- Luluk Asmawati, "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak", Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 11, 2017, h. 146.
- Maria Melita Rahardjo, "How To Use Loose Parts in STEAM", Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 13, 2019, h. 312.
- Moleong, Lexy J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya, Cet. 36.
- Mulyani, Novi. (2019). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun, dkk. (2013). Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Siskawati & Herawati. (2021). Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. Jurnal Pendidikan Luar Sekolah. 15 (1), hlm. 41-47.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 butir 14.
- Munandar, U. (2002). Kreativitas dan Keberbakatan (Strategi Mewujudkan Potensi dan Bakat). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ratih Kusumawardhani, dkk. "Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS, Vol. 3, 2018, h. 12.
- Siantajani, Yuliati. (2020). Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Sit, Masganti, dkk. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik. Medan: Perdana Publishing.
- Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di TK Kota Bima", Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 2, 2015, h. 3-4.
- Suryabrata, Sumadi. (2013). Metodologi Penelitian. Jakarta: Rajawali Pers, Cet. 24.
- Susanto, Ahmad. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyono dan Hariyanto. (2017). Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya, Cet. 3.
- Wulandari, A., Bahrun, & Rosmiati. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Finger Painting di KB Al Jannati Gampong Jawa Kota Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini, 5(1), 80–89.
- Yusuf, Muri. (2018). Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan. Jakarta: Kencana, Cet. 4.