

## Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan *Loose Part* pada Kelompok B TK IT Almawaddah

Murgiyanti

Magister Pendidikan Dasar Universitas PGRI Semarang

e-mail : [murgiyanti971@guru.paud.belajar.id](mailto:murgiyanti971@guru.paud.belajar.id)

### *Abstract*

*This study aims to describe the increase in children's creativity through loose part materials in group B TK IT Almawaddah. The form of this research is classroom action research using descriptive methods. The research subjects were children aged 5-6 years, totaling 5 people. Data collection is done through observation and interviews. The results showed that children's creativity increased after being given action through activities using loose part materials which gave children the freedom to explore, choose suitable materials and colors, free to cut, tear, cut and roll materials according to their wishes and use the tools provided in accordance with child's needs.*

**Keywords:** *Children's Creativity; Loose Parts; PAUD*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas anak melalui bahan loosepart pada kelompok B TK IT Almawaddah. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode deskriptif. Subjek penelitian yaitu anak usia 5 sampai 6 tahun yang berjumlah 5 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan melalui kegiatan menggunakan bahan loosepart yang memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi memilih bahan dan warna yang cocok bebas menggunting, menyobek, memotong dan menggulung bahan sesuai dengan keinginannya serta menggunakan alat yang disediakan sesuai dengan kebutuhan anak.

**Kata Kunci:** Kreativitas Anak; Loose Part; PAUD

## A. PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan anak dalam berkreasi menuangkan ide gagasannya secara mandiri tanpa bantuan guru. Hal ini terlihat dari kurangnya anak dalam menyelesaikan keterampilan dalam membuat suatu karya bebas. Karena pembelajaran masih terdominasi pada buku panduan atau LKA.

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk belajar. Pada masa ini, anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Anak usia dini adalah anak yang berada di masa golden age yang artinya seorang anak memiliki potensi berkembang yang paling baik. Pada masa ini anak usia dini ini, pendidikan dititik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi. Stimulasi yang dikembangkan untuk memberikan pondasi dasar yang kuat agar mampu berkembang optimal dimasa selanjutnya [1].

Banyak pendidik yang sudah terpolat dengan pembelajaran konvensional karena sering melihat pembelajaran pendidikan dasar yang berkembang lebih dahulu di masyarakat. Pendidikan di dalam kelas dengan meja dan kursi belajar menjadi salah satu model pembelajaran yang umum diterapkan di taman kanak-kanak. Padahal sesungguhnya proses belajar dapat dilakukan dimana saja termasuk di luar ruangan atau alam bebas. Proses belajar seperti ini menghambat anak untuk mengeksplor kemampuannya secara maksimal.

Bermain bagi anak usia dini merupakan suatu proses belajar untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dan menyenangkan. Bermain juga penting bagi anak meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak seperti : nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, serta seni [2]. Melalui bermain anak dapat mengekspresikan kreatifitasnya, merasakan objek dan tantangan dalam menemukan sesuatu dengan cara yang baru sehingga semua aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Anak usia dini sebagai peniru yang ulung dan pembelajar aktif dimana anak tersebut membangun pengetahuan melalui bermain dan selalu aktif menggali pengetahuan-pengetahuan baru serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Untuk mendukung karakteristik anak usia dini diperlukan kegiatan bermain yang tepat dan bermakna. Kegiatan bermain dapat menggunakan bahan dan alat bermain edukatif. Bahan dan alat permainan yang berfungsi untuk merangsang perkembangan anak salah satunya adalah dengan loose part. Loose part adalah media material lepas yang penggunaannya dapat beragam-ragam, artinya bahan yang dapat dipindahkan,

dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Sedangkan Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru atau sesuatu ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya suatu hal baru.

Metode bermain menggunakan loose part sangat cocok diterapkan pada anak usia dini. Sebab, anak usia dini belajar menggunakan seluruh inderanya. Jadi dengan menggunakan media loose part, anak dapat langsung melihat dan meraba untuk mengenal berbagai tekstur benda menggunakan seluruh imajinasinya untuk menciptakan suatu karya dengan berbagai bahan [3]. Dengan bermain loose part anak usia dini dapat lebih mengenal lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitarnya, memahami bahwa benda-benda tersebut dapat dimanfaatkan atau dapat digunakan kembali untuk membentuk suatu karya baru. Tujuan pembelajaran dengan media bahan loose part adalah anak-anak akan menjadi lebih kreatif karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan loose part yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu mereka juga bisa memanfaatkan benda-benda di sekeliling mereka dan ikut memelihara lingkungan ketika mereka memahamai bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan berkeaktivitas merakitnya menjadi barang yang berguna. Melalui loose part ini, anak akan merasa tertantang untuk dapat menciptakan suatu kreasi baru dengan berbagai bahan yang disediakan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih bermakna.

## **B. METODE PENELITIAN**

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 [4].

Penelitian deskriptif memiliki tujuan utama untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat [5]. 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 Part untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK IT Alkawaddah Kecamatan Pedurungan Kota Semarang 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

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media Loose Part untuk meningkatkan Kreativitas di TK IT Alkawaddah dengan cara melakukan seluruh tahapan penggunaan media Loose Part. 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 Part. Hal ini peneliti simpulkan dari wawancara dengan wali kelas B1 yaitu Ibu Dedeh Kurniasih. Beliau mengatakan bahwa pada tahap eksplorasi, anak-anak sangat bersemangat dan antusias untuk mengeksplorasi atau menjelajahi benda-benda 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 Dedeh Kurniasih 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 Part. Hal ini juga dibahas oleh Yulianti Siantajani yang memaparkan bahwa tahap pertama dalam penggunaan media Loose Part adalah tahap

eksplorasi yang merupakan tahap dimana anak mulai berkenalan dengan Loose Part, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak menjelajahi benda-benda dengan berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran [6].

**Gambar 1: Anak bersemangat untuk mengeksplorasi**



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Anak-anak juga sangat bersemangat dan antusias ketika melakukan kegiatan eksperimen dari berbagai benda atau komponen Loose Part 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 B1 yaitu Ibu Dedeh Kurniasih yang mengatakan bahwa sebelum anak bereksperimen, guru melakukan ekspansi dengan menyiapkan 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 Dedeh Kurniasih 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” [6].

**Gambar 2. Provokasi dan Invitasi**



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

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 B1, yaitu Ibu Dedeh Kurniasih 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 Yulianti 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 [6].

Guru memberikan invitasi berupa penataan komponen-komponen Loose Part pada lingkungan main anak yang disesuaikan dengan provokasi yang sudah ditentukan. Hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas B1 yaitu Ibu Dedeh Kurniasih 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 Part 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” [6]. 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. Anak yang sudah melakukan berbagai kegiatan eksperimen akan masuk ke tahap selanjutnya dari penggunaan media Loose Part 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 B1 yaitu Ibu Dedeh Kurniasih 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 Dedeh Kurniasih 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 Yulianti 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” [6], [7].

### Gambar 3: Kegiatan Eksperimen



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

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 Part yang ada di sekitar anak dan kemudian menyimpannya dengan rapi. Hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas B1 yaitu Ibu Dedeh Kurniasih 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 Part merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus dilatihkan kepada anak [6].

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 B1 yaitu Ibu Dedeh Kurniasih 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 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 Yuliati Siantajani yang memaparkan bahwa “Membangun makna dan tujuan bermain merupakan kemampuan tertinggi yang dicapai oleh anak dan peran tertinggi yang dilakukan oleh guru” [6]. 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 Part memiliki berbagai kelebihan dalam penggunaannya yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan untuk berbagai kegiatan;
- 2) Tidak habis dalam sekali pakai;
- 3) Dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk dan alat;
- 4) Dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak;
- 5) Dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya;
- 6) Dapat menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari;
- 7) Dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki;
- 8) Lebih hemat dan mudah didapat; dan
- 9) Mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru.

Loose Part juga memiliki kekurangan disamping kelebihan yang dimiliki yaitu sebagai berikut:

- 1) Kesalahan penggunaan strategi dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak;
- 2) Kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi dapat mengakibatkan aspek perkembangan anak terhambat.

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui penggunaan media Loose Part 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 Part. Hal ini didukung dengan media Loose Part 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 B1, yaitu Ibu Dedeh Kurniasih 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 Part 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” [8].

Imajinasi anak dapat dengan bebas diekspresikan pada pembelajaran menggunakan media Loose Part. 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 B1, yaitu Ibu Dedeh Kurniasih 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 menciptakansesuatu. 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 Kurniat) 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” [8].

Ada banyak hal yang bisa di eksplorasi oleh anak ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan media Loose Part, 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 B1 yaitu Ibu Dedeh Kurniasih 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 Part. 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” [8]. Anak bersemangat melakukan percobaan-percobaan dari berbagai komponen yang ada di sekeliling anak karena media Loose Part memberikan banyak kemungkinan-kemungkinan dalam eksperimen anak. Eksperimen tersebut pun menjadi terarah karena guru memberikan invitasi dan provokasi yang memicu anak untuk banyak melakukan percobaanpercobaan. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas B1 yaitu Ibu Dedeh Kurniasih 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: “Eksperimenn 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” [8].

Proyek kegiatan didukung oleh guru yang menyiapkan 6-8 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 B1 yaitu Ibu Dedeh Kurniasih yang mengatakan bahwa untuk strategi proyek, biasanya guru menyiapkan 6-8 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 menghasilkan berbagai suara dan nada yang berbeda-beda yang dihasilkan dari berbagai komponen yang ada di sekitarnya” [8].

Hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas B1 yaitu Ibu Dedeh Kurniasih yang mengatakan bahwa setiap komponen dapat menghasilkan suara atau bunyi yang berbeda, terlebih jika satu komponen dikombinasikan dengan komponen lain, hal tersebut juga dapat menimbulkan bunyi atau suara yang berbeda, hal tersebut yang dimanfaatkan oleh guru untuk menggunakan strategi musik dalam pembelajaran menggunakan media Loose Part. Selain itu, melalui kegiatan observasi peneliti juga melihat bahwa dari berbagai komponen yang ada di sekitar anak, anak dapat menghasilkan bunyi dan suara yang beragam. Hal ini juga dibahas oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang memaparkan bahwa: “Alam tercipta kaya akan nuansa dan irama musik. Manusia tidak akan pernah bisa lepas dari bunyi-bunyian yang terdengar setiap detik dengan variasi jenis, frekuensi, durasi, tempo dan irama. Alam mengajari manusia dengan keharmonisan, keseimbangan, simetris, sistematis, dan rasa kebersamaan dan penyatuan melalui irama dan bunyibunyan alamiah. Anak memiliki kesempatan yang sangat luas untuk berkomunikasi dengan lingkungannya, baik dengan teman ataupun gurunya, baik berkomunikasi atau berbahasa reseptif maupun ekspresif” [8].

Berkaitan dengan hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas B1 yaitu Ibu Dedeh Kurniasih 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” [8]

#### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK IT Almawaddah terkait penggunaan media Loose Part untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK IT Almawaddah Kecamatan Pedurungan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan media Loose Part pada pembelajaran TK IT Almawaddah dilaksanakan dengan menerapkan seluruh tahapan bermain Loose Part dengan memperhatikan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang yang dilakukan anak di setiap harinya.
2. Pembelajaran dilakukan dengan memadukan tujuh strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa.

Simpulan tidak sekadar mengulangi data, tetapi berupa substansi pemaknaan. Ia dapat berupa pernyataan tentang apa yang diharapkan, sebagaimana dinyatakan dalam bab "Pendahuluan" yang akhirnya dapat menghasilkan bab "Hasil dan Pembahasan" sehingga ada kompatibilitas. Selain itu, dapat juga ditambahkan prospek pengembangan hasil penelitian dan prospek aplikasi penelitian selanjutnya ke depan (berdasarkan hasil dan pembahasan).

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] U. Kustiawan, Pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia], 2016.
- [2] Y. N. Sujiono, “Konsep dasar pendidikan anak usia dini,” 2009.
- [3] A. Arsyad, “Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada.” 2002.
- [4] D. Sugiyono, “Memahami penelitian kualitatif,” 2010.
- [5] A. Suharsimi, “metodelogi Penelitian,” Yogyakarta Bina Aksara, 2006.
- [6] E. L. Situmorang, D. Agustin, R. D. Butar-Butar, Y. Siantajani, F. Telaumbanua, and R. Y. Waruwu, “Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial, Emosional Pada Anak Usia Dini,” Real Coster J. Pengabd. Kpd. Masy., vol. 4, no. 1, pp. 1–12, 2021.
- [7] E. Kurniasih, “Kreatif Mencipta Produk,” Jakarta Progress., 2016.
- [8] Y. Rachmawati, Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak. Prenada Media,