

## Penerapan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Ariska Yuliani<sup>1</sup>, Dian Kristiana<sup>2</sup> Muhammad 'Azam Muttaqin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Ponorogo; [ariskayuliani13@gmail.com](mailto:ariskayuliani13@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Ponorogo; [kristiana@umpo.ac.id](mailto:kristiana@umpo.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Muhammadiyah Ponorogo; [muhammadazammutt@gmail.com](mailto:muhammadazammutt@gmail.com)

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%i.18637](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.18637)

Received 3 January 2024, Accepted 8 March 2024, Published 21 April 2024

### Abstrak

Loose parts menjadi salah satu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui permainan media loosepart dengan cara memanfaatkan penggunaan bahan alam yang ada pada lingkungan sekitarnya. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan pada saat penelitian adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dan teknik analisis data menggunakan langkah analisis deskriptif Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sumber data dari penelitian ini adalah 18 anak usia 5-6 tahun dan guru kelompok B. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media loose parts di TK Desa Bakalan dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini sudah dilaksanakan dengan baik. Persiapan dan langkah penggunaan media loose parts yang dilakukan oleh guru sudah matang dan mengacu pada teori tahapan penggunaan loose parts yaitu tahap edukasi, tahap ekspansi dan tahap perkembangan, dengan cara menerapkan apersepsi, pengenalan strategi bermain, pembiasaan membereskan mainan, serta metode bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini.

**Kata Kunci: Media Loose Parts, Bermain, Kreativitas, anak usia dini**

### Abstract

*Loose parts are one of the media used in learning activities. This research aims to apply loose parts media to develop the creativity of early childhood in the Bakalan Village Kindergarten. The data collection techniques used during the research were observation, interviews and documentation techniques. And the data analysis technique uses Huberman's descriptive analysis steps which include data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The data sources for this research are 18 children aged 5-6 years and group B teachers. The results of this research show that the use of loose parts media in*

*Bakalan Village Kindergarten in developing creativity in early childhood has been implemented well. The preparation and steps for using loose parts media carried out by the teacher are mature and refer to the theory of the stages of using loose parts, namely the education stage, expansion stage and development stage, by applying apperception, introducing playing strategies, getting used to cleaning up toys, as well as playing methods that can develop creativity of early childhood.*

**Keywords:** *Loose Parts media, Play, Creativity, early childhood*

## PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan masa yang paling penting bagi seorang anak untuk mendapat rangsangan yang tepat agar kematangan perkembangan anak usia dini (M, 2020), reativitas dinilai sangat penting. Dilihat dari kelima aspek tumbuh kembang anak, kreativitas melebur ke dalam kelima aspek tersebut, karena setiap kegiatan yang merangsang optimalisasi tumbuh kembang anak memerlukan suatu kegiatan yang sangat kreatif, sehingga anak dapat mengolah ide-ide kreatif untuk memecahkan permasalahannya dan anak. dapat membuat hasil kerja. Sebagaimana dikemukakan kreativitas adalah kemampuan melihat dan berpikir dengan memadukan hal-hal yang luar biasa dan tidak biasa. Informasi yang tampak koheren dan mendorong solusi baru atau gagasan baru, menunjukkan fluiditas, fleksibilitas dan orisinalitas pemikiran.

Mengembangkan kreativitas pada anak usia dini merupakan tujuan yang sangat penting, karena (D, 2020) menyatakan bahwa mengembangkan kreativitas pada anak usia dini merupakan keterampilan dasar, misalnya pada awal perkembangan anak dapat memanipulasi. gerakan atau suara dan cobalah meniru, berkreasi, dan mengekspresikan diri dengan gaya yang unik dan kreatif. Selain itu, pada usia 5-6 tahun, anak sudah dapat berkreasi apapun yang diinginkannya dari benda-benda yang ada disekitarnya. Tujuan lain yang diungkapkan oleh Rachmawati adalah kreativitas sebagai kebutuhan anak akan aktivitas kreatif yang didasari rasa ingin tahu dan keinginan anak untuk mempelajari sesuatu yang sangat tinggi.

Kreativitas merupakan suatu proses psikologis atau suatu proses dimana seseorang beradaptasi untuk menciptakan gagasan atau pemikiran, produk baru atau kedua-duanya, sehingga proses tersebut berhasil tertanam sebagai suatu kebiasaan dalam kepribadiannya. Hal ini juga sesuai dengan (Kurniati, 2005) yang menjelaskan bahwa "kreativitas adalah proses mental dimana seseorang menciptakan ide atau produk baru atau menggabungkan ide dan produk yang sudah ada dengan cara yang baru baginya". Diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, kreativitas berarti sebuah ide, produk baru atau gabungan antara ide

dan produk, yang merupakan proses mental seseorang yang pada akhirnya tetap melekat pada dirinya. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan individu saja, namun juga dengan orang lain dan lingkungan sekitar.

Kreativitas anak merupakan suatu proses kognitif yang bersumber dari aspek 4P yaitu personal, penggerak, proses dan produk. Keempat aspek tersebut adalah (1) aspek pribadi yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas, ketepatan dan kepekaan dengan ciri-ciri anak yang banyak bertanya, tertarik pada banyak kegiatan, mencoba hal – hal baru, menjelajahi lingkungan sekolah, mudah beradaptasi dengan perubahan. . situasi, terbuka terhadap hal-hal yang berbeda, bebas, terbuka terhadap hal-hal baru, melakukan sesuatu yang berbeda dari teman-temannya, memiliki banyak jawaban terhadap satu pertanyaan, mencoba hal-hal sulit, mengemukakan pendapat mengenai suatu masalah dan menunjukkan humor; (2) aspek yang menggembirakan, yaitu anak melakukan aktivitas secara sukarela dan menunjukkan semangat serta antusiasme ketika melakukan berbagai aktivitas di sekolah; (3) aspek proses, yaitu partisipasi aktif anak dalam berbagai kegiatan sekolah, dan kegiatan individu dan kelompok; dan (4) aspek produk berupa desain, corak, gerak, kata-kata, melodi, gambar atau karya.

Loose Part Play terus menjadi permainan edukasi anak usia dini populer yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan bermain anak (Kristiana, 2020). Selain itu, bagian yang lepas juga mudah dipindah (movable), sehingga dapat digunakan di berbagai sekolah dan juga menunjang tumbuh kembang anak. Menurut Haughey (Wahju Dyah Laksmi Wardhani(1Mail), 2021), loose part dapat diartikan sebagai bahan yang dapat dibuka, dipisahkan, dirakit, diangkut, digabungkan, ditumpuk, dipindahkan dan digunakan sendiri atau dikombinasikan dengan bahan lain. . " Menurut Haughey, "Loose Parts" terdiri dari beberapa komponen yaitu bahan alam, bahan plastik, logam, kayu/bambu, kawat/kain, kaca/keramik dan kemasan bekas" (Mastuinda, 2020).

Di sini dalam mempersiapkan suatu pembelajaran sudah sewajarnya guru mengharapkan memiliki kemampuan dalam membuat konsep, dimana konsep tersebut harus fokus pada kemampuan siswa (D, 2020). Tahapan penggunaan media terbuka dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu tahap pelatihan, tahap perluasan dan tahap pengembangan, setelah itu tahap tertinggi bermain dengan media terbuka adalah konstruksi makna dan tujuan bermain (Mastuinda, 2020).

Langkah-langkah yang dilakukan juga cukup berhasil, karena langkah awal berupa kegiatan apersepsi, strategi pembiasaan bermain dan strategi bersih-bersih, semuanya sejalan dengan tahap mengajarkan penggunaan bagian-bagian yang lepas. Pada fase pendidikan ini anak berada pada fase penelitian (Wartisah, 2020). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memberikan kesempatan kepada

anak untuk mengenal media yang digunakan seluas-luasnya. Langkah kedua adalah ketika permainan dimulai dengan bagian-bagian yang lepas, guru menstimulasi ide-ide anak, mengorganisasikan bagian-bagian yang lepas dan memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi. Guru tidak mengatur bagian-bagian yang lepas sebanyak mungkin. Pada tahap ini guru melakukan ajakan dan provokasi. Tujuan dari undangan tersebut adalah untuk mengajak anak-anak dengan menempatkan bahan-bahan yang digunakan semenarik mungkin. Penggunaan media yang disebar dalam pembelajaran ternyata dapat menggairahkan anak yang menandakan keberhasilan ajakan tersebut, karena dapat mengajak anak untuk bertindak.

Kemudian guru melakukan provokasi, artinya guru senantiasa berusaha memancing kecenderungan anak untuk mencari makna melalui pertanyaan dan interpretasi terhadap fenomena yang terjadi (Wahju Dyah Laksmi Wardhani(1Mail), 2021). Pada tahap ini anak berada pada tahap eksperimen, dimana anak mulai melakukan percobaan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan ide-ide yang muncul di kepala anak. Langkah terakhir adalah mengevaluasi perkembangan anak dengan memperhatikan penilaian dan evaluasi di akhir pembelajaran. diterapkan pada saat kegiatan pembelajaran dengan melihat kemampuan anak dan mengajukan pertanyaan kepada anak. Setelah tiga tahap, guru sampai pada tahap mengkonstruksi makna dan tujuan lakon. Biasanya langkah ini dapat dilakukan pada akhir pembelajaran, atau evaluasi, ketika sudah terlihat kemajuan perkembangan anak, sehingga anak dapat memaknai lingkungannya melalui permainan yang dimainkan .

Tujuan TK Desa Bakalan Purwanto adalah mengembangkan kreativitas anak dengan memanfaatkan berbagai benda yang terdapat di lingkungan anak. Karena dulunya Taman Kanak-Kanak di Desa Bakalan Purwanto hanya berfokus pada kemampuan akademis seperti berhitung, membaca dan menulis, maka media yang dimaksudkan untuk mengembangkan kreativitas anak hanya berkaitan dengan menggambar dan mewarnai dengan pensil warna sesuai petunjuk guru, sehingga anak-anak dapat mengembangkan kreativitasnya. kreativitas terbatas. , anak-anak tidak bisa mengembangkan kreativitasnya hanya melalui imajinasinya.

Hal ini yang melatarbelakangi Taman Kanak-Kanak Desa Bakalan Purwanto mencoba menerapkan loose partscarrrier untuk mengembangkan kemampuan kreatif setiap anak melalui pendidikan luar ruang, sehingga penggunaan loose partscarrrier menjadi lebih efektif dan beragam. Namun penerapan sumber daya ini menjadi sulit karena faktor guru, karena guru kelas TK Desa Bakalan Purwanto berpendapat bahwa waktu yang digunakan cukup lama dan membuang-buang waktu sehingga hanya menyisakan sedikit waktu

untuk pembelajaran lainnya. Namun anak-anak Kelas B TK Desa Bakalan Purwantoro mendukung kelanjutan pelaksanaannya, karena sangat antusias dan tumbuh kreativitas individu dengan hilangnya beberapa media. Oleh karena itu peneliti memilih TK Bakalan Desa Purwantoro sebagai tempat penelitian atau tempat untuk mengetahui bagaimana penerapan alat loose parts serta faktor penghambat dan pendukungnya dalam mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak TK B di sekolah tersebut.

Penelitian ini dimaksudkan untuk menggali lebih dalam terkait bagaimana penerapan media Loose Parts untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Desa Bakalan Purwantoro.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam metode penelitian adalah deskriptif kualitatif, dimana nantinya peneliti memaparkan lebih dekat kaitannya data-data berupa fakta-fakta yang sebenarnya berasal dari pelaksanaan pendidikan di Taman Kanak-Kanak Desa Bakalan Purwantoro yang terletak di Dusun Belik Jaten. RT 04. RW 02, Purwantoro, Wonogiri, Jawa Tengah Objek penelitian adalah siswa putri sebanyak 7 orang dan putra sebanyak 11 orang yang berjumlah 18 anak yang mempelajari sistematika tentang perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran yang telah selesai. Sumber data penelitian adalah aktivitas anak-anak saat bermain dengan bagian yang lepas, dan hasil karya anak didokumentasikan langsung sebagai informan utama kemudian dideskripsikan berdasarkan cerita anak. Melalui observasi, wawancara dan dokumentasi digunakan teknik pengumpulan data penelitian ini, yang kemudian diolah secara sistematis sehingga dapat diketahui kebenaran datanya melalui triangulasi untuk menarik kesimpulan dengan menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman, sehingga diperoleh hasil. adalah. terkait penerapan resource bagian lepas pada anak usia 5-6 tahun untuk pengembangan kreativitas taman kanak-kanak desa Bakalan Purwantoro lebih tepat dan sistematis dalam bentuk penyajiannya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan open-ended tools untuk pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Desa Bakalan berjalan dengan baik. Hal ini tercermin dari persiapan yang dilakukan guru, antara lain penyusunan kurikulum harian (RPPH) dan pemilihan materi lepas yang akan digunakan. Pemilihan lingkungan belajar merupakan tahapan dimana bahan pembelajaran yang cocok untuk dipelajari dan tidak cocok untuk dipelajari dipilih

atau dipilih (Wahyuni, 2020). Dalam memilih bahan curah sebagai alat pembelajaran harus memperhatikan bahan, bentuk, ukuran dan jumlahnya, agar bahan yang digunakan memenuhi tujuan pembelajaran.

Loose Parts Play adalah permainan yang menggunakan bahan-bahan yang dapat dipindahkan, diangkut, digabungkan, diubah, disejajarkan, dipisahkan, dan disatukan dengan berbagai cara. Bahan-bahan tersebut merupakan bahan yang dapat digunakan sendiri atau dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan-bahan tersebut bisa berasal dari bahan alami maupun sintetis. Contoh: batu, tunggul, pasir, batu, kain perca, dahan, pohon, palet, bal, ember, keranjang, kotak, peti, peti mati, batang kayu, batu, bunga, tali, keras, bola, cangkang, biji-bijian.

Tahapan penggunaan media terbuka di TK Desa Bakalani dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu. tahap pelatihan, tahap perluasan dan tahap pengembangan, setelah itu tahap tertinggi bermain dengan media terbuka adalah konstruksi makna dan tujuan. dari permainan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru di TK Desa Bakalan sebagai berikut:

1. Tahap Edukasi

Langkah pertama yang dilakukan disini guru TK Desa Bakalan menerapkan kegiatan apersepsi, pengenalan strategi bermain, dan strategi beres-beres yang mana langkah-langkah tersebut sesuai dengan tahap edukasi dalam menggunakan loose parts. Pada tahap edukasi ini anak berada di tahap eksplorasi. Sehingga, penting bagi guru untuk membiarkan anak mengeksplorasi media yang akan digunakan seluas-luasnya.

2. Tahap Ekspansi

Langkah kedua yang dilakukan oleh guru TK Desa Bakalan yaitu pada saat memulai permainan menggunakan loose parts, guru menstimulasi ide anak, menata loose parts, dan memberikan kebebasan pada anak untuk berkreasi, hal tersebut merupakan tahap ekspansi dalam menggunakan media loose parts, namun pada tahap ini guru belum menata loose parts dengan maksimal. Pada tahap ini guru melakukan invitasi dan provokasi. Invitasi memiliki maksud agar dapat mengundang anak melalui penataan material-material yang akan digunakan dengan semenarik mungkin. Penggunaan media loose parts dalam pembelajaran ternyata dapat

membuat anak antusias, hal tersebut menandakan bahwa invitasi yang dilakukan berhasil, karena dapat mengundang anak untuk ikut serta dalam kegiatan.

Selanjutnya adalah guru melakukan provokasi yang berarti guru melakukan upaya untuk terus menerus memprovokasi kecenderungan anak dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menginterpretasi fenomena yang terjadi. Pada tahap ini anak berada di tahapan eksperimen, dimana anak mulai melakukan uji coba untuk membuat sesuatu sesuai dengan ide yang muncul dari dalam pikiran anak.

Pada saat kegiatan pembelajaran penerapan media loose parts untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Desa Bakalan, guru di TK Desa Bakalan membiarkan anak untuk melakukan kegiatan sesuai idenya namun tetap berkaitan dengan mengembangkan kreativitas anak usia dini.

### 3. Tahap Perkembangan

Adapun langkah terakhir yang dilakukan oleh guru TK Desa Bakalan adalah menilai perkembangan anak dengan memerhatikan waktu untuk melakukan penilaian dan melakukan evaluasi di akhir pembelajaran, jenis penilaian yang digunakan oleh guru adalah penilaian skala rating diperoleh dari hasil observasi, yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran dengan cara melihat kemampuan anak juga bertanya pada anak, untuk mengukur tingkat pemahaman anak dalam penerapan media loose parts untuk mengembangkan kreativitas .

Setelah ketiga tahapan terlewati, maka guru di TK Desa Bakalan selanjutnya melakukan tahap membangun makna dan tujuan bermain. Biasanya tahap ini dapat dilakukan pada saat kegiatan akhir pembelajaran yaitu evaluasi, untuk melihat kemajuan perkembangan anak yang mana anak dapat memaknai sekelilingnya dengan permainan yang telah dilakukan.

Kreativitas anak usia dini di TK Desa Bakalan 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.

Hal ini menunjukkan bahwa ketika anak di TK Desa Bakalan 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 tinggal menuliskan analisis capaian perkembangan anak secara narasi dari bahan yang diceritakan anak.

Guru mendeskripsikan kemampuan anak di TK Desa Bakalan 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 :





Alat bahan yang disiapkan dalam menerapkan media loose parts

Berdasarkan gambar diatas anak TK Desa Bakalan mengumpulkan bahan yang diperoleh dari lingkungan sekitar sekolah disini terlihat anak kreatif dan aktif mengambil daun kering terjatuh dibawah pohon , daun masih hijau dipetik langsung dari pohon, daun yang kuning kecoklatan yang jatuh dan masih dipohon, ranting kering, ranting basah diletakan dalam keranjang yang dibawanya berkeliling kemudian dikumpulkan bersama teman-teman untuk selanjutnya mereka menuangkan idenya membuat karya sambil mengajukan pertanyaan pada guru apabila ada yang belum diketahui dan mengajak berbicara teman sebayanya untuk menguatkan idenya tersebut.

Kemudian aktivitas anak terlihat seperti dokumentasi dibawah ini:



Anak membuat kreasi dari bahan-bahan alam sekitar

Gambar diatas menggambarkan betapa senangnya anak di TK Desa Bakalan melakukan bermain dari media loose parts alam yang diperolehnya. Bermain memang dunia anak dan hak anak sesuai pendapat Catron & Allen, (dalam 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 berkeliling 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.

Loose part play dirancang untuk mengingatkan bahwa permainan terbaik datang dari permainan yang memungkinkan anak-anak bermain dengan cara yang berbeda dan pada level yang berbeda. Lingkungan bagian yang longgar jauh lebih menarik dan menarik daripada permainan statis. Lingkungan bermain adalah permainan imajinatif dengan menyediakan bagian-bagian yang longgar untuk memungkinkan anak-anak mengembangkan ide-ide mereka dan menjelajahi dunia mereka, daripada secara langsung menentukan peluang bermain dan gaya bermain. Perlu didorong dan didukung. Pembelajaran yang menyenangkan melalui bermain peran santai pada anak

usia dini dapat dicapai dengan menggunakan benda-benda dari lingkungan. Bisa batu, jerami, plastik, pasir, kain, ranting, pohon, kertas, daun, bunga, tali, kulit buah dan sayur, cangkang dan biji, toples bekas dan masih banyak lagi yang lepas. Anak-anak dapat menggunakan sumber daya yang tersedia untuk menggunakan imajinasi mereka untuk membangun atau menciptakan kegiatan. Anak akan berimajinasi dengan loose part play melalui bahan-bahan yang disediakan oleh guru. Mereka akan menggunakan loose part play dengan perasaan senang dan gembira karena anak melakukannya dengan bermain. Loose part play menstimulasi anak untuk selalu gembira mereka akan mengeksplorasi bahan-bahan tersebut sebagai bentuk kegiatan mainnya.

Pengembangan kreativitas yang dilakukan dengan bermain loose parts juga dilakukan oleh Muqowin & Imamah, (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 keputusan 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.

Penelitian yang dilakukan oleh Lestarinigrum & Wijaya, (2020) juga mengungkapkan sebuah hasil kegiatan bermain loose parts memiliki keefektifan dalam 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

Kusumawardani. et.al, 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 menurut Sadiman, (dalam Kusumawardani. et.al, 2018) (Kurniati, 2005) 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.

### KESIMPULAN

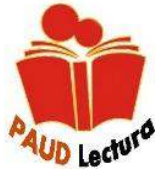
Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti dapat disimpulkan bahwa melalui media loose parts dapat mengembangkan kreativitas anak. Saat anak melakukan eksplorasi langsung di lingkungan memperkaya ide kreatif, rasa ingin tahu mencoba menemukan dengan optimaslisasi panca indera anak. Penerapan media loose part di TK Desa Bakalan melalui strategi tahapan yaitu dimulai dari tahap edukasi,tahap ekspansi,dan tahap perkembangan. Pada tahap edukasi, guru melakukan persiapan dan menyiapkan strategi bermain dan beres beres . Pada tahap ekspansi guru menstimulus ide anak, menata loose part, dan memberi kebebasan pada anak untuk berkreasi. Lalu pada tahap perkembangan, guru melakukan penilaian dan evaluasi pembelajaran dengan baik.

Dengan strategi tersebut, kreativitas anak di TK Desa Bakalan dapat berkembang dengan baik. Dari hasil pembahasan tersebut, disarankan kepada guru TK untuk dapat menggunakan media loose part dan menuangkan ide kreatifnya. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan strategi yang sesuai dengan kondisi masing-masing peserta didik dan kemampuan yang dimilikinya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Casey, Theresea & Juliet Robertson. (2016). *Loose Parts Play*. Inspiring Scotland.
- Debeturu. B. & Wijayaningsih. L. (2019). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.3 Issue 1 (2019) Pages 233-240. DOI: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>

- Fatmawijayati., J. 2018. *Telaah Kreativitas*. See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/328217424>.
- Fauziah, N. (2018). *Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*. JIV, 8(1), 23–30. <https://doi.org/10.21009/jiv.0801.4>
- Heldanita. (2018). *Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi*. Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini.
- Istianti, T. (2018). *Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Belajar Bagi Anak Usia Dini*. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10393>
- Kristiana, Dian. (2022). *Menciptakan Joyfull Learning Melalui Loose Part Play pada Anak Usia Dini*. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>.
- Kusumawardani. R. et.al. (2018). *Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS-Vol.13, No.1, Juni 2018.
- Lestaringrum., Anik. (2018). *The Effects of Tradisional Game “Congklak “ and Self-Confidence Toward Logical Mathematical Intelligence Of 5-6 Years Children*. Jurnal Indria Vol.III (1) March 2018, pp;13-22, ISSN 2524-004X 10.24269/jin.v3n1.2018.pp13-22
- Lestaringrum. A, & Wijaya. I.P. (2020). *Penerapan Bermain Loose Parts Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Pedagogika. Vol.11, No.2, pp; 104-115
- Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. A. (2013). *Meningkatkan Kreativitas pada Anak*. Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan.
- Mulyana., Aina. (2017). *Pembelajaran Abad 21 Dan Kurikulum 2013*. <https://ainamulyana.blogspot.com/2017/03/pembelajaranabad-21-dan-kuikulum-2013.html>
- Nasution, N., Darmayunata, Y., Wahyuni, S., Liza, L. O., & Situmorang, D. D. B. (2023). Positive impact of the COVID-19 pandemic: meaningful learning using augmented reality for children. *Journal of Public Health*, 45(2), e376-e377.
- Rahmawati, Ida Y., dan Yulianti, Dwiana B. 2020. *Kreativitas guru dalam proses pembelajaran ditinjau dari penggunaan metode pembelajaran jarak jauh di tengah wabah COVID-19*. AL-ASASIYYA: Journal Basic of Education (AJBE), Vol.5, No.1
- Suharni, S., Wahyuni, S., & Astri, Y. (2021). Improving Environmental Care Attitudes of Early Childhood By Utilizing Recycled Materials. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2017-2024.



Wahyuni, S., Liza, L. O., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). 'Treasure hunt': Using loose parts media to develop social financial education model for early children. *Heliyon*, 9(6).

Wahyuni, S., & Reswita, R. (2020). Pemahaman guru mengenai pendidikan sosial finansial pada anak usia dini menggunakan media loose parts. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 962-970.