
PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Fariyah¹ dan Sugito Muzaqi²

Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia^{1,2}

jofanursaid@gmail.com¹, sugito.muzaqi@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilakukan bahwa metode pembelajaran yang ada saat ini masih dirasa kurang atau belum menemukan metode dan media yang tepat untuk kreativitas anak. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan penggunaan media *Loose Parts* untuk meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini. Penelitian yang dilakukan ini adalah merupakan jenis penelitian Kualitatif Deskriptif dengan teknik pengambilan data melalui Observasi. Metode penggunaan media *Loose Parts* bahan alam sebagai media dalam proses pembelajaran Anak Usia Dini berperan baik dalam meningkatkan kreativitas anak didik di TK Cahaya Bunda Surabaya. Dengan penggunaan media *Loose Parts* ini dalam proses pembelajaran, anak-anak menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti setiap kegiatan yang diberikan oleh guru. Selain itu dengan kegiatan bermain menggunakan media *Loose Parts*, anak diberikan kesempatan seluas-luasnya dalam mengekspresikan dirinya, memancing imajinasi dan kreativitas anak tanpa ada batasan sehingga anak menjadi lebih optimal dalam proses pembelajarannya.

Kata Kunci: *Media Loose Parts, Bermain, Kreativitas*

ABSTRACT

This research is motivated by the results of observations made that the existing learning methods are still lacking or have not found the right methods and media for children's creativity. The purpose of this research is to find out the application of the use of Loose Parts media to increase the creativity of early childhood. This research is descriptive qualitative research with data collection techniques through observation. The method of using Loose Parts media from natural materials as a medium in the learning process for Early Childhood plays a good role in increasing the creativity of students at Cahaya Bunda Kindergarten, Surabaya. By using Loose Parts media in the learning process, children become more enthusiastic and enthusiastic in participating in every activity given by the teacher. In addition to playing activities using Loose Parts media, children are given the widest possible opportunity to express themselves, provoke children's imagination and creativity without any limitations so that children become more optimal in their learning process.

Keywords: *Loose Parts media, Play, Creativity*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu wadah atau wahana pendidikan yang sangat luar biasa dalam membentuk kerangka dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak sehingga keberhasilan penyelenggaraan pendidikan usia ini akan menentukan keberhasilan penyelenggaraan pendidikan berikutnya. Pembelajaran di anak usia dini memiliki ciri khas tersendiri disesuaikan dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologi anak.

Casey & Robertson (2016) mengungkapkan bahwa "*children have needs which are their rights that must be fulfilled, namely playing*". Anak memiliki kebutuhan yang merupakan haknya yang harus dipenuhi yaitu bermain. Hal ini sangat penting untuk kesenangan dan kebahagiaan anak-anak didik dalam mengembangkan kreativitas, imajinasi, kepercayaan diri, kemauan diri, serta kekuatan dan ketrampilan fisik motorik, sosial, kognitif dan emosional sehingga seluruh potensi yang dimiliki anak berkembang. Itulah alasan yang paling pokok penerapan media pembelajaran *Loose Parts* untuk membangun kreativitas pada anak usia dini.

Loose Parts pertama dilakukan pengembangan oleh Nicholson (1971) didasarkan atas aktivitas memberi wadah pada anak agar melakukan penyaluran kreativitasnya mempergunakan berbagai bahan yang bisa dilakukan manipulasi, pemindaian, dan penciptaan ulang serta bendanya mudah dijumpai (Nurjanah, 2019). Media *Loose Parts* sebagai media berbasis bahan alam yang mana berdasarkan Yukananda (dalam Oktari, 2017) dikatakan sebagai bahan alam karena berasal dan dipersiapkan dari lingkungan sekitar serta digunakan dengan cara terencana guna mendukung aktivitas pembelajaran. Bahan alam itu semacam batu-batuan, kayu, cabang, biji-bijian, daun kering, petiolus pisang, bambu yang mana telah dipikirkan mengenai keamanannya bagi anak. Pertimbangan bermain menggunakan media *Loose Parts* yang dicoba oleh penulis yaitu dengan tidak memerlukan biaya mahal tinggal menggunakannya serta mengakulasi materi-materi tersebut dari lingkungan sekitar serta adanya pertimbangan dapat mengurangi limbah dengan melakukan pengolahan bahan yang tidak dipakai jadi suatu yang berarti.

Seorang guru memiliki peranan yang sangat penting yaitu sebagai fasilitator dan motivator dalam menumbuhkan kreatifitas anak dalam proses pembelajaran. Maka dari itu sudah selayaknya seorang guru dapat memanfaatkan media yang ada serta menerapkan metode yang tepat dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran untuk anak usia dini berbeda dengan anak tingkat dasar dan menengah, konsep pembelajaran untuk anak usia dini belajar melalui bermain, maka sangat penting untuk memilih media yang digunakan serta fungsi dan manfaat dari media tersebut sehingga dapat meningkatkan aspek perkembangan bagi anak usia dini dalam menunjang proses pembelajarannya. Secara teori daya konsentrasi anak dalam pembelajaran itu tidak lebih dari sepuluh menit oleh sebab itu dibutuhkan cara agar daya konsentrasi anak dalam belajar meningkat diantaranya melalui media pembelajaran, strategi, dan metode yang di gunakan ketika proses pembelajaran di kelas berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Cahaya Bunda, bahwa anak-anak selama ini kurang ada keberanian dalam mengungkapkan ide maupun gagasannya dikarenakan anak merasa takut kepada guru sehingga anak tidak dapat mengeluarkan kreativitasnya secara maksimal. Metode pendidikan yang diterapkan masih dirasa kurang atau belum dapat menemukan metode dan media yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar anak-anak juga masih minim dilakukan, padahal di area sekitar sekolah banyak ditemukan bahan-bahan yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran anak-anak. Di Sekolah TK Cahaya Bunda, kemajuan anak mayoritas cuma berpusat kepada bagaimanakah anak bisa membaca, menulis serta berhitung. Sementara itu hal tersebut tidaklah menjadi akar yang penting dari pendidikan anak usia dini. Belum lagi terdapatnya determinasi bahwasanya kemampuan membaca, menulis dan berhitung menjadi syarat utama anak bisa diterima masuk ke jenjang Sekolah Dasar (SD), sehingga keterampilan dan kreativitas anak tidaklah menjadi sesuatu yang penting dan harus dikembangkan.

Rendahnya keterampilan anak untuk berkreasi mengeluarkan gagasan idenya dengan mandiri tanpa bantuan guru juga teramati dari minimnya anak saat menciptakan hasil karya bebas buatan sendiri serta anak masih sering bertanya ini di apakan bu guru jika anak di berikan suatu media atau dengan mengatakan “saya tidak bisa bu”, tanpa mencobanya terlebih dahulu. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih terdominasi dengan menggunakan buku panduan atau LKA serta guru sering mendoktrin anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, Pendidikan Anak Usia Dini pada prakteknya hanya mengembangkan kreativitas atau daya cipta melalui kegiatan menggambar dan mewarnai saja.

Kreativitas sesungguhnya bisa meningkatkan hasil akademik, seperti yang dijelaskan oleh Yamamoto (dalam Fakhriyani, 2016) kalau meningkatkan kreativitas sangatlah penting dikarenakan hasil akademik dapat meningkat seiring meningkatnya kreativitas. Sehingga ketika kreativitas dikembangkan maka hasil akademik juga akan ikut meningkat. Tetapi yang sekarang ini terjadi yakni orang tua serta sekolah cuma memajukan kenaikan hasil akademik saja dan melepaskan perkembangan kreativitas anak.

Dengan melihat hal tersebut di atas, peneliti mencoba untuk memanfaatkan media *Loose Parts* yang ada supaya anak-anak lebih senang dan bersemangat, selain itu juga memudahkan guru dalam merencanakan dan mengkombinasikan media *Loose Parts* dalam proses pembelajaran.

LANDASAN TEORI

Media merupakan suatu sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan suatu pesan dan memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Arsyad (2011) mengatakan bahwa media adalah sebagai sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Sedangkan Khadijah (2016) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima agar dapat merangsang perhatian dan fokus pada pembelajaran. Selain itu Purwono, dkk, (2014) berpendapat bahwa media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan.

Haughey & Nicole (2017) mengatakan bahwa *Loose Parts* merupakan materi-materi yang terbuka, bisa terpisahkan, bisa dijadikan satu kembali, dibawa, digabung, dijajarkan, dipindahkan serta dipakai sendiri atau dikombinasikan bersama materi-materi lainnya. *Loose Parts* umumnya berbentuk barang-barang alam ataupun buatan. *Loose Parts* juga merupakan bahan yang bisa dipindahkan, dibawa, digabungkan, didesain ulang, dipisahkan serta disatukan kembali dengan memakai bermacam metode dan juga dapat dipindahkan ke semua ruangan baik di dalam ataupun di luar ruangan, serta dipakai dengan bermacam metode yang tidak terbatas (Rahardjo, 2019). *Loose Parts* memberikan peluang yang lebih besar pada anak untuk menjelajahi serta berkarya. Flannigan (2017) menguraikan kalau *Loose Parts* membagikan independensi pada anak agar bisa meningkatkan pengalaman bermain bersumber pada gagasan serta tujuan yang dipunya sendiri (*Loose Parts give children the freedom to develop their play experience based on their ideas and goals*). Dengan kegiatan main, anak mempelajari seluruh hal yang terdapat saat bermain, baik sosial emosional, meningkatkan imajinasi, daya cipta atau kreativitas serta kognitif. Terdapat 7 tipe dari *Loose Parts*, yaitu: (1) Bahan alam, (2) Bahan plastic, (3) Bahan logam, (4) Bahan kayu dan bamboo, (5) Bahan benang dan kain, (6) Bahan kaca dan keramik, serta (7) Bahan dari bekas kemasan (Haughey & Nicole, 2017). Dimana dari ketujuh tipe *Loose Parts* tersebut, semuanya sangat mudah ditemukan di sekitar lingkungan kita.

Kreativitas merupakan proses psikologis ataupun proses adaptasi seorang agar menciptakan gagasan atau buah pikiran, produk baru ataupun keduanya sehingga proses tersebut sukses tertanamkan menjadi suatu kebiasaan dalam kepribadiannya. Hal tersebut juga sejalan dengan Rachmawati & kurniati (2005) yang memaparkan bahwa "*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel him or her*". Yang jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia, kreativitas memiliki arti gagasan, produk baru, atau kombinasi gagasan dan produk yang merupakan suatu proses mental oleh seseorang yang pada akhirnya melekat dalam dirinya. Kreativitas tidak cuma berhubungan terhadap individu saja, namun pula berhubungan terhadap orang lainnya serta lingkungan sekelilingnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan peneliti adalah kualitatif deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan keadaan yang sedang berlangsung dan bersifat aktual serta memaparkan suatu fenomena tentang suatu masalah yang dinyatakan kedalam uraian kalimat atau narasi. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengetahui kreativitas anak usia dini dengan penggunaan media *Loose Parts* dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini dilakukan di Sekolah TK Cahaya Bunda Surabaya yang beralamatkan di Jl. Manyar Rejo III No.16, kecamatan Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelompok B1 yang terdiri dari 10 anak. Sedangkan objek yang diteliti yaitu tentang penggunaan media *Loose Parts* dalam proses pembelajaran anak.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, yaitu pengamatan langsung serta pencatatan yang dicoba dengan cara sistematis kepada pertanda yang nampak dalam suatu objek riset. Teknik pemantauan dicoba lewat observasi langsung dengan berpusat kepada subjek ataupun objek yang dicermati dengan melepaskan keadaan di luaran subjek ataupun objek yang diamati.

Instrumen penilaian capaian anak yang digunakan peneliti adalah berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.137 Tahun 2014, sebagai berikut:

Penilaian	Tingkat kemampuan
BSB: Berkembang Sangat Baik	Bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
BSH: Berkembang Sesuai Harapan	Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru
MB: Mulai Berkembang	Bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
BB: Belum Berkembang	Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Penggunaan Media *Loose Parts* bahan alam di TK Cahaya Bunda Surabaya.

Penerapan penggunaan loose parts di TK Cahaya Bunda Surabaya ini dilaksanakan dalam 3x pertemuan setiap hari Rabu dalam rentang waktu selama 1 jam mulai dari pukul 08.00-09.00 WIB di sesuaikan dengan RPPH TK Cahaya Bunda dan dengan jumlah 10 murid (Adit, Gibran, Chio, Kiya, Ilmi, Hafiz, Dimas, Bayu, Dila, Alvin). Dimana pada masing-masing pertemuan, guru akan memberikan bahan-bahan *Loose Parts* dari bahan alam yang nantinya akan digunakan oleh murid-murid untuk membuat hasil karya.



Gambar 1 Bahan-bahan Loose Parts untuk Membuat Candi

Pada pertemuan I, anak-anak diminta oleh guru untuk membuat sebuah candi dari media *Loose Parts* yang telah disediakan. Sebelum diberikan tugas membuat candi, anak-anak terlebih dulu diberikan edukasi terkait *Loose Parts* dan bagaimana mana cara menggunakannya yaitu dengan cara menyusun, membentuk, ataupun menggabungkannya. Selain itu, guru juga mengajak anak-anak untuk melihat gambar atau video tentang candi-candi yang ada di Indonesia sebagai pengetahuan anak. Begitu juga pada pertemuan II dan III, anak-anak diberikan bahan-bahan *Loose Parts* dari bahan alam untuk digunakan membuat Gunung (pertemuan II) dan membuat Taman Flora (pertemuan III).



Gambar 2 Bahan-bahan Loose Parts untuk Membuat Gunung



Gambar 3 Kegiatan Anak-anak Bermain Membuat Gunung



Gambar 4 Kegiatan Anak-anak Bermain Membuat Taman Flora

2. Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

2.1. Hasil dari Penggunaan permainan media *Loose Part* bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak.

Dalam penggunaan media *Loose Parts* untuk meningkatkan kreativitas anak, bentuk kreativitas anak yang digunakan adalah tentang membuat hasil karya dengan indikator penilaian BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan penjabaran nilai seperti pada tabel di bawah ini:

Penilaian	Indikator Penilaian Anak
BSB: Berkembang Sangat Baik	Anak mampu membuat hasil karya dengan mandiri dan juga dapat memberi contoh atau membantu temannya
BSH: Berkembang Sesuai Harapan	Anak mampu membuat hasil karya dengan mandiri tanpa arahan dan bantuan dari guru
MB: Mulai Berkembang	Anak mampu membuat hasil karya dengan arahan dan bantuan dari guru
BB: Belum Berkembang	Anak bisa membuat hasil karya dengan bimbingan atau di contohkan oleh guru

Dari hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan I, II dan III didapatkan rangkuman hasil penilaian sesuai dengan capaian indikator, yaitu sebagai berikut:

Nama Murid	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
	Membuat Candi	Membuat Gunung	Membuat Taman Flora
Gibran	BB	MB	MB
Adit	BSH	BSH	BSB
Dhimas	MB	BSH	BSH
Kiya	BSH	BSH	BSB
Bayu	BSH	BSH	BSH
Hafiz	MB	BSH	BSB
Alvin	BSH	-	BSH
Chio	MB	BSH	BSH
Dila	-	-	BSH
Ilmi	MB	BSH	BSH

1. Pertemuan I, dari hasil observasi terdapat 1 anak yang masih dalam kategori BB (Belum Berkembang), 4 anak dalam kategori MB (Mulai Berkembang) dan 4 anak dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).
2. Pertemuan II, dari hasil observasi terdapat peningkatan perkembangan kreativitas dimana kategori BB sudah tidak ada. 1 anak dalam kategori MB (Mulai Berkembang) dan 7 anak dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
3. Pertemuan III, terdapat peningkatan perkembangan kreativitas dimana kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) sudah ada yaitu ada 3 anak. 1 anak masih dalam kategori MB (Mulai Berkembang) dan 6 anak dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

2.2. Diskusi Temuan.

Dari hasil observasi dan pembahasan yang dilakukan terkait penggunaan media loose parts, dapat memberikan kesempatan yang luas pada anak-anak untuk meningkatkan kreativitasnya dengan cara membuat hasil karya. Hal tersebut juga seperti yang diungkapkan oleh Yeni Rachmawati & Euis Kurniati bahwa pada prinsipnya hasil suatu produk atau hasta karya yang dibuat seorang anak melalui kegiatan membuat, menyusun ataupun membuat konstruksi dapat memberikan kesempatan kepada anak dalam menciptakan suatu karyanya sendiri yang sebelumnya tidak mereka temui atau melakukan modifikasi dari benda-benda yang ada agar menjadi sebuah produk atau karya yang mereka inginkan. Sehingga perkembangan kreativitas anak dapat berjalan dengan baik.

Seperti halnya dengan hasil pembahasan pada penelitian dimana terjadi perkembangan kreativitas yang cukup bagus dari anak-anak TK Cahaya Bunda, Surabaya dimana mulai dari pertemuan I hingga pertemuan III, anak-anak yang awalnya memiliki kriteria pencapaian BB (Belum Berkembang) bisa menjadi kriteria MB (Mulai Berkembang) di pertemuan II dan III. Begitupun juga ada anak yang awalnya mendapatkan kriteria penilaian MB (Mulai Berkembang) pada pertemuan I, meningkat menjadi BSH (Berkembang Sesuai Harapan) pada

pertemuan II, dan meningkat menjadi BSB (Berkembang Sangat Baik) pada pertemuan III. Hal tersebut seperti yang ditunjukkan dalam grafik dibawah ini:



KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan yang telah dilakukan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwasanya dengan menggunakan media Loose Parts bahan alam dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas pada anak-anak sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dilakukan yaitu terdapat pengaruh penggunaan media loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Cahaya Bunda Surabaya. Dengan melakukan kegiatan bermain dan penerapan penggunaan media loose parts bahan alam perkembangan kreativitas anak dapat berjalan dengan baik.

Dengan penerapan kegiatan bermain menggunakan media loose parts, anak-anak menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti setiap kegiatan yang diberikan oleh guru. Selain itu anak diberikan kesempatan seluas-luasnya dalam mengekspresikan dirinya, memancing imajinasi dan kreativitas anak tanpa ada batasan sehingga anak menjadi lebih optimal dalam proses pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Casey, Theresea & Juliet Robertson. (2016). *Loose Parts Play*. Inspiring Scotland.
- Fakhriyani, Diana Vidya. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains. 4, 2016.
- Flannigan, Caileigh, And Beverlie Dietze. “*Children, Outdoor Play, And Loose Parts.*” *Journal Of Childhood Studies*, March 17, 2018, 53–60.
- Haughey, Sally & Nicole. *Loose Parts: A Start-up Guide*. 2017. Fairy Dust Teaching.
- Khadijah, 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Nurjanah, N. E. (2019). *Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD.
- Oktari, Vanni Miza. “*Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang*” 1, No. 1 (2017): 9.
- Purwono, Joni, dkk. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan*. Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.2: 127
- Rachmawati, Yeni, & Kurniati, Euis. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud, 2005.
- Rahardjo, Maria Melita. 2019. “*How to Use Loose Parts in STEAM*”. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 13.