

***Loose Parts* untuk Kreativitas Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Daring**

Anastasia Hartini^{1*}, Zahрати Mansoer², Andi Musda Mappapoleonro²

¹TK Ignatius Slamet Riyadi, Yayasan Pendidikan Ignatius Slamet Riyadi

²Pendidikan PAUD STKIP Kusuma Negara Jakarta

*anashartini@gmail.com

Abstrak

Kreativitas penting perlu dipupuk dan distimulasi sejak dini, karena berkreasi adalah perwujudan/aktualisasi diri yang merupakan kebutuhan pokok tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Dalam pembelajaran daring kreativitas anak harus distimulasi secara optimal. Penelitian bertujuan untuk memperoleh pemahaman tentang *loose parts* untuk kreativitas dalam pembelajaran daring. Penelitian menggunakan metode kualitatif etnografi yaitu untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian dengan cara mendeskripsikan. Subyek penelitian adalah Kepala Sekolah, Guru Kelompok A, dan siswa Kelompok A. Pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. dan *Focus Group Discussion* (FGD). Teknik analisa data melalui langkah-langkah reduksi data, pemaparan data, penafsiran data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui tahapan siklus bermain *loose parts* yaitu tahap eksplorasi, tahap eksperimen, dan tahap kreatif (membawa anak pada suatu karya yang ia yakini sebagai hasil pemikirannya), dan akhirnya anak dapat membangun makna dan tujuan bermain yaitu kemampuan tertinggi yang dicapai anak. Berdasarkan tahapan bermain *loose parts*, terlihat bahwa *loose parts* dapat menstimulasi kreativitas anak usia dini.

Kata kunci: anak usia dini, kreativitas, *loose parts*, pembelajaran daring.

Diseminarkan pada sesi paralel: 09 Oktober 2021

PENDAHULUAN

Untuk mencegah penularan COVID-19, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (COVID-19) terkait belajar dari rumah, Sebuah tantangan bagi pendidik anak usia dini untuk tetap dapat memberikan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan bermakna serta tetap dapat menstimulasi aspek perkembangan anak walaupun pembelajaran dilakukan secara daring (Saifulloh & Darwis, 2020). Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya, “*As organizations depend on a lot on their teachers*” (Utami et al., 2021).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (DEPDIKNAS, 2007). PAUD akan menjadi cikal bakal pembentukan karakter bangsa (*nation character building*), sebagai titik awal dari pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, memiliki wawasan, intelektual, kepribadian, tanggung jawab, inovatif, kreatif, dan partisipatif secara mandiri (Ita, 2018).

Untuk menciptakan manusia kreatif, masa usia dini adalah masa terbaik dalam siklus kehidupan manusia untuk mengembangkan kreativitas, hal ini dikarenakan masa usia dini yang disebut oleh para pakar sebagai masa “keemasan” dan “masa kritis” karena rentang waktu (0-6 tahun) hanya terjadi sekali dalam hidup manusia, dan tidak terulang lagi. Oleh karena itu Pendidikan anak usia dini memiliki peranan strategis dalam mengoptimalkan seluruh potensi, kreativitas, bakat, perkembangan dasar untuk tumbuh dan berkembang dengan maksimal (Hairiyah, 2019).

Kreativitas

Santrock berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa, serta melahirkan suatu solusi unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi (Susanto, 2020). Oleh karena itu kreativitas dalam berbagai bentuk selalu akan dibutuhkan untuk menjadikan hidup ini lebih baik, melalui berbagai cara setiap orang ingin selalu ingin mencari jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi, mulai dari pemenuhan kebutuhan, kebutuhan rasa aman, kebutuhan akan harga diri, dan akhirnya ingin mencapai suatu hierarki tertinggi yaitu aktualisasi diri, dengan kata lain kreativitas dibutuhkan oleh manusia untuk mempertahankan hidup dan melanjutkan kehidupannya.

Loose Parts

Loose Parts diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain, dapat berupa benda alam atau sintesis (Siantajani, 2020). Walaupun pembelajaran dilakukan secara daring atau belajar dari rumah (BDR) namun diharapkan aspek perkembangan anak tetap dapat terstimulasi dengan baik. *Loose Parts* salah satu material yang dapat menstimulasi kreativitas anak, anak dapat bebas belajar dan bermain sesuai dengan keinginan, ide dan imajinasi anak (Rohmatun dkk., 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang penggunaan *loose parts* untuk kreativitas anak usia dini (usia 4-5 tahun). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Kualitatif-Etnografi yaitu untuk memahami fenomena penggunaan *loose parts* untuk kreativitas anak usia dini selama pembelajaran daring, dengan subjek penelitian Kepala Sekolah, Guru Kelompok A, dan Siswa Kelompok A (usia 4-5 tahun) BKB PAUD Bungur IV Kopassus Jakarta Timur.

Pengumpulan data didapatkan dari observasi, wawancara, dokumentasi dan FGD. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan proses analisis yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019) yang mencakup reduksi data, display data, dan verifikasi data. Pada tahap reduksi data peneliti merangkul dan memfokuskan pada hal yang penting, pada tahap display data peneliti menyajikan data dalam bentuk naratif, dan selanjutnya tahap verifikasi data peneliti menyimpulkan hasil penelitian dengan teori yang ada berupa diskripsi tentang sesuatu yang sebelumnya belum jelas menjadi jelas. Data divalidasi dengan menggunakan Teknik *triangulasi* seperti yang disarankan oleh Moleong (2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas dapat diwujudkan sejak dini dalam kehidupan anak melalui bermain, dengan bermain anak dapat mengekspresikan diri, mendorong pemikiran inovatif, dan imajinatif, serta memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen (Nurani & Hartati, 2020). Untuk menstimulasi keterampilan eksplorasi, imajinasi dan kreativitas anak diperlukan suatu media manipulatif, yaitu segala benda yang dapat dilihat, disentuh, didengar, dirasakan, dan dimanipulasi. Jadi segala sesuatu yang dapat dan bisa ditemukan anak dalam keseharian dapat dijadikan media pembelajaran.

Bermain lebih mengasyikkan dengan adanya benda-benda yang hadir di depan anak, dapat diamati, dipegang, dan dimainkan. Benda-benda yang bisa dilihat langsung oleh anak, dipegang, dan diraba, digoyang-goyangkan, digelindingkan, diputar-putar, dibunyikan, dsb. Benda-benda itu dikenal dengan sebutan *loose parts* istilah *loose arts* dapat diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia sebagai lepaan. Dengan bermain *loose parts* anak dapat membuat atau menciptakan sebuah kreativitas sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak (Muzayyanah & Anam, 2021)

***Loose Parts* dan Kreativitas Anak Usia Dini**

Bermain pada anak usia dini adalah suatu kegiatan yang serius layaknya orang dewasa saat bekerja. Melalui bermain, anak mendapatkan pengalaman berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Setiap anak pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda pada setiap anak, yang terpenting dalam dunia pendidikan adalah bahwa bakat kreatif anak perlu distimulasi, dikembangkan dan ditingkatkan (Monica & Mayar, 2019)

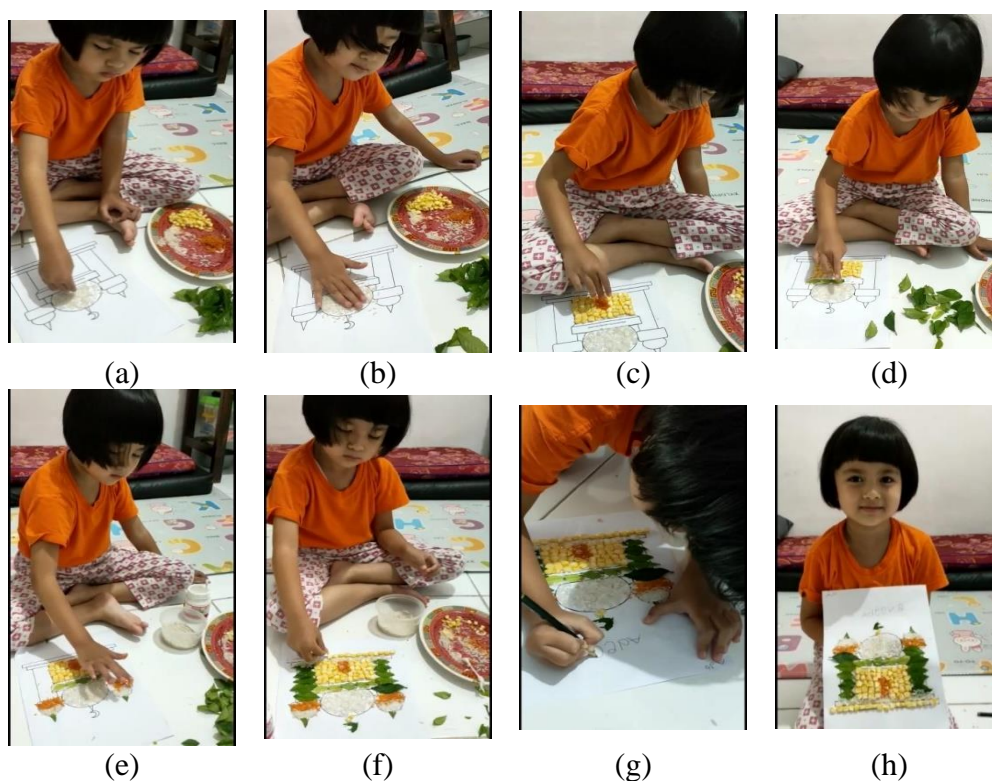
Hasil penelitian ini selaras dengan sejumlah temuan yang dilakukan oleh (Prameswari & Lestaringrum, 2020) bahwa Pembelajaran menggunakan material *loose parts* sesuai untuk pendidikan anak abad 21 yaitu pendidikan yang membekali dengan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dapat bekerja sama, dan berkomunikasi dengan baik. Penerapan *Loose Parts* terhadap kreativitas anak usia dini selama BDR (Belajar Dari Rumah) tetap akan menarik dengan mengemas bentuk kegiatan yang mampu mengeksplorasi kemampuan anak (Rohmatun dkk., 2021)

Tahapan Bermain *Loose Parts*

Ketika anak bermain dengan *loose parts* dorongan yang paling awal muncul adalah rasa ingin tahu anak terhadap benda-benda yang ditemukannya, rasa ingin tahu ini mendorong anak untuk memanipulasi benda-benda tersebut sedemikian rupa sesuai dengan ide anak, sehingga anak akan berminat untuk memainkannya. Oleh karena itu *loose parts* biasa ditata dalam bentuk invitasi dengan menggunakan kata provokasi sebagai tantangan untuk anak agar berpikir lebih tinggi, dan luas ketika anak bermain dengan *loose parts*.

Ada beberapa tahapan dalam bermain *loose parts* yaitu tahap eksplorasi, tahap eksperimen, tahap kreatif dan tahap membangun makna dan tujuan bermain. Pada setiap tahapan yang dilalui anak saat bermain memiliki peran yang berbeda, demikian juga guru memiliki peran yang berbeda dalam setiap tahapan. Tugas

guru adalah mengikuti proses yang terjadi dan memberikan kesempatan dan pendampingan seperlunya dengan tetap memberikan hak sepenuhnya pada anak untuk memimpin permainannya.



Gambar 1. Membuat kolase menggunakan material *loose parts*

Adeeva memperlihatkan hasil kreativitasnya dengan membuat masjid sesuai dengan imajinasinya, Adeeva dengan tekun, jari-jemarnya yang mungil menyusun biji jagung, beras, daun, dan potongan wortel hingga menghasilkan kreasi kolase masjid dari bahan-bahan *loose parts* yang ada di rumah.

SIMPULAN

Temuan penelitian ini telah membuktikan bahwa penggunaan material *loose parts* dapat menumbuhkan dan menstimulasi kreativitas anak usia dini. Dengan melalui tahap bermain *loose parts* anak tidak hanya menunjukkan kreativitasnya dalam bentuk hasil karya, namun juga kreatif dalam bereksplorasi, bereksperimen, berbahasa. *Loose parts* menumbuhkan kreativitas di semua aspek perkembangan anak dan melatih anak untuk belajar melalui proses berpikir kreatif. *Loose parts* juga sangat bermakna dan bermanfaat dalam pembelajaran melalui daring karena *loose parts* mudah ditemukan dan dijumpai di lingkungan sekitar anak baik di sekolah maupun di rumah.

REFERENSI

DEPDIKNAS. (2007). *Kerangka dasar kurikulum pendidikan anak usia dini*. Departemen Pendidikan Nasional.

- Hairiyah, S. (2019). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265-282.
- Ita, E. (2018). Manajemen pembelajaran pendidikan anak usia Dini di TK Rutosoro Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada Flores Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 45-52.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Monica, M. A., & Mayar, F. (2019). Strategi guru Paud dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1217-1221.
- Muzayyanah, M., & Anam, N. (2021). Kontribusi media dari bahan alam, bekas dan sintetis (loose parts) pada kreativitas aptitude anak usia dini di RA Mamba'ul Hikmah Jember. *Proceeding The Annual International Conference on Islamic Education*, 5(1), 40-52.
- Nurani, Y., & Hartati, S. (2020). *Memacu kreativitas melalui bermain*. Bumi Aksara.
- Prameswari, T. W., & Lestaringrum, A. (2020). STEAM based learning strategies by playing loose parts for the achievement of 4c skills in children 4-5 years. *Jurnal EFEKTOR*, 7(1), 24-34.
- Rohmatun, S., Setiyani, E., Rohfirsta, F., Fitamaya, D., Nisa, R., & Zulfahmi, M. N. (2021). Penerapan loose parts terhadap kreativitas anak usia dini selama belajar dari rumah. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(2), 129-136.
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di masa pandemi Covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285-312.
- Siantajani. (2020). *Loose parts material lepasan otentik stimulasi PAUD*. PT Sarang Seratus Aksara.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r & d*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2020). Mengembangkan keativitas anak usia dini. *Tawshiyah: Jurnal Sosial Keagaman dan Pendidikan Islam*, 15(1).
- Utami, P. P., Widiatna, A. D., Herlyna, Ariani, A., Karyati, F., & Nurvrita, A. S. (2021). Does civil servant teachers' job satisfaction influence their absenteeism? *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 854–863. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21625>