

MEDIA PEMBELAJARAN *LOOSE PARTS* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Hanna Widia Komara¹, Rohmalina²

¹ Taman Kanak-kanak (TK) Gemintang, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia

¹hannawidia86@gmail.com, ²rohmalina@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya tingkat kreativitas anak usia dini untuk berkreasi, menuangkan ide dan gagasan sendiri. Hal ini terlihat ketika anak masih bingung dan kurang percaya diri ketika harus membuat suatu karya bebas tanpa diberi contoh oleh guru. Berdasarkan hasil analisis data penelitian sebelumnya didapat bahwa kurangnya kreativitas pada anak disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dengan media yang kurang menarik, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas anak secara optimal salah satunya adalah media *loose parts*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media *loose parts* dalam pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak, penelitian ini menggunakan metode studi literatur berdasarkan sumber bacaan dari buku, artikel dan hasil penelitian yang telah dipublikasi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi pustaka dengan mengumpulkan beberapa sumber bacaan dari beberapa artikel mengenai penerapan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak. Data yang diperoleh dianalisis dengan pendekatan deskripsi sehingga mendapatkan kesimpulan. Hasil penelitian tentang penerapan media *loose parts* menyatakan bahwa dengan media *loose parts* kemampuan kreativitas anak meningkat, anak dapat berpikir kreatif dan inovatif dalam membuat karya menggunakan bahan-bahan yang berada dilingkungannya.

Kata Kunci: Loose Parts; Kreativitas; Anak Usia Dini

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of creativity of early childhood to be creative, express their own ideas and ideas. This can be seen when children are still confused and lack confidence when they have to make a free work without being given an example by the teacher. Based on the results of previous research data analysis, it was found that the lack of creativity in children was caused by monotonous learning with unattractive media, it is necessary to use learning media that can stimulate children's creativity optimally, one of which is loose parts media. The purpose of this study was to describe the application of loose parts media in learning in increasing children's creativity, this study used a literature study method based on reading sources from books, articles and published research results. The data collection technique used in this research is a literature study by collecting several reading sources from several articles regarding the application of loose parts media in increasing children's creativity. The data obtained were analyzed with a description approach so as to get a conclusion. The results of research on the application of loose parts media state that with loose parts media children's creativity abilities increase, children can think creatively and innovatively in making works using materials that are in their environment.

Keywords: Loose Parts; Creativity; Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak sejak dini agar anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Susanto, 2017, hlm. 23). Melalui berbagai macam stimulasi dalam bentuk membimbing, mengasah, dan memberikan kegiatan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal.

Keterampilan merupakan item krusial yang harus dikembangkan oleh setiap lembaga pendidikan pada pembelajaran abad 21 ini. *Partnership for 21st Century Skills* menguraikan mengenai keterampilan 4C antara lain : berpikir kritis, kemampuan dalam berkomunikasi, kemampuan untuk bekerjasama, kreatif dan dapat berinovasi. Trilling dan Fadel (dalam Maulidah, 2021, hlm. 53) menyebutkan bahwa kemampuan 4C sangat penting untuk mempersiapkan anak-anak untuk pembelajaran jangka panjang dan pekerjaan inventif yang menjadikan anak mampu menciptakan sesuatu yang baru. Dengan penanaman keterampilan 4C salah satunya kreativitas diharapkan anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga menjadi bekal dalam kehidupannya sekarang sampai nanti.

Dalam menghadapi tantangan di masa depannya anak dituntut untuk lebih terampil dan kreatif dalam memecahkan suatu masalah agar kelak anak mampu berperan dan memiliki kesiapan dalam menangani masalah-masalah besar dalam masyarakat. Kreativitas merupakan salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan, dengan berpikir kreatif seseorang dapat beradaptasi dimanapun dan bagaimanapun lingkungannya. Menurut Santrock (dalam Sit, Khadijah, Nasution, & Sitorus, 2016, hlm. 1) kreativitas adalah kemampuan untuk merenungkan hal-hal dengan cara baru dan unik dan menghasilkan jawaban yang luar biasa untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Terdapat beberapa faktor pendukung yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu faktor internal yang berasal dari diri anak sendiri dan faktor eksternal yaitu lingkungan sekitar anak (Sit, Khadijah, Nasution, & Sitorus, 2016, hlm.12). Sebagai faktor pendukung eksternal lembaga pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam pengembangan kreatifitas pada anak dengan merancang suatu strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas anak didik.

Pada aktivitas pendidikan anak usia dini, kreativitas dapat ditingkatkan melalui lingkungan belajar yang kreatif sehingga dapat memunculkan pertanyaan-pertanyaan baru pada anak, memberi kesempatan kepada anak untuk belajar pemecahan masalah, dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang mengharuskan anak membuat suatu ide/produk yang baru juga dapat menstimulasi kreativitas anak, salah satunya dengan penggunaan sumber atau media belajar yang kreatif dan inovatif diharapkan kemampuan kreativitas anak dapat berkembang dengan optimal. Dengan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar, pendidik akan lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan potensi, pembentukan karakter, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan kreativitas anak untuk mengepresikan pengalaman-pengalamannya dalam bentuk nyata, menumbuhkan persepsi mereka, dan menumbuhkan pikiran kreatif yang sehat (Rohmalina, 2017, hlm. 48).

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu dengan penggunaan media yang menarik salah satunya adalah media *loose parts*. Menurut Sally Haughey (dalam Siantajani, 2020, hlm. 12) *loose parts* dapat dicirikan sebagai bahan lepasan yang dapat dibuka, dipisah, dirakit, diangkut, digabungkan, disusun, dipindahkan,

diisolasi dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan lain yang berupa benda alam maupun buatan. Bermain dengan menggunakan media *loose parts* anak akan lebih bebas dalam berkreasi sesuai imajinasinya, media *loose parts* yang terdiri dari berbagaimacam material atau bahan juga dapat membuat anak mengenal lingkungannya secara langsung dengan benda yang lebih konkrit. Anak dapat secara langsung memegang, melihat, dan merasakan semua *loose parts* yang disediakan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Siantajani (2020, hlm. 13) yang menyatakan bahwa karena sifat *loose parts* yang terbuka, maka dalam memainkannya anak tidak perlu perekat yang menyebabkan benda-benda terikat secara permanen. Itulah sebabnya *loose parts* dapat dipergunakan berulang kali, tanpa batas dan bebas digunakan untuk dijadikan apapun sesuai ide dan keinginan penggunanya. Selain sifat *loose parts* yang terbuka, media *loose parts* juga sangat mudah didapat disekitar lingkungan anak dan sekolah. Ranting-ranting, daun, batu, botol bekas, dan barang-barang bekas lainnya dapat dijadikan media *loose parts* yang dapat menggali kemampuan kreativitas anak.

Sebagai pendidik guru harus selalu berinovasi dalam menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan, dengan menggunakan *loose part* sebagai media guru dapat mengumpulkan bahan *loose parts* yang sudah tersedia di lingkungan sekitar secara cuma-cuma. Namun faktanya dilapangan masih banyak guru yang hanya menggunakan media pembelajaran anak hanya berupa lembar kerja anak (LKA) dengan pemberian contoh sehingga kemampuan kreativitas anak kurang tergali. Pembelajaran yang monoton hanya sebatas menulis dan berhitung membuat anak merasa bosan, anak tidak dapat mengembangkan daya imajinasinya untuk berkarya dan bereksplorasi sehingga mengakibatkan kreativitas anak kurang terstimulasi.

Dengan media *loose part* anak akan menjadi kreatif dan bebas berkreasi dengan menciptakan sesuatu dari media sesuai dengan imajinasinya. Anak akan belajar menghargai apa yang ada di sekeliling mereka, seperti bahan *loose parts* alam. Dengan mendaur ulang barang bekas menjadi suatu yang berguna maka dapat menanamkan kepada anak untuk selalu menghargai dan memelihara lingkungannya.

Berdasarkan pemaparan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana penerapan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini?” sejalan dengan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

METODOLOGI

Strategi penyusunan dalam ujian ini adalah konsentrat tulisan yang merupakan pengembangan kajian yang dihubungkan dengan teknik pemilahan informasi perpustakaan, atau eksplorasi yang objek eksplorasinya diselidiki melalui data perpustakaan yang berbeda.

Metode penulisan dalam penelitian ini adalah studi literatur yang merupakan pengembangan kajian yang dihubungkan dengan teknik pemilahan informasi kepuastakaan, atau penelitian yang objek eksplorasinya digali melalui data kepuastakaan yang beragam (buku, karya tulis, dan hasil penelitian yang telah di publikasi). Penelitian ini berisi kajian literatur tentang penerapan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini yang dikaji dari beberapa sumber pustaka.

Pada penelitian ini akan mengkaji 12 literatur atau artikel jurnal, tujuan dari penggunaan studi literatur dalam penelitian ini untuk mendapatkan data dan informasi dengan menggunakan pemanfaatan dari sumber bacaan. Adapun prosedur yang peneliti lakukan dalam menganalisis hasil penelitian ini antara lain, mengumpulkan sumber bacaan dari beberapa artikel dan buku-buku yang berkaitan dengan penerapan media

loose part dalam meningkatkan kreativitas anak. Dilanjutkan dengan membaca, menganalisis, mencatat serta mengolah bahan untuk dijadikan tema penelitian.

Setelah semua data dikumpulkan, selanjutnya penulis menganalisa data yang ada sehingga dapat ditarik kesimpulan. Untuk mendapatkan hasil yang tepat dalam menganalisa data, penulis menggunakan strategi yaitu teknik analisis isi. Analisis isi (*content analysis*) adalah penelitian yang bersifat pembahasan yang lebih mendalam terhadap isi suatu data dan informasi tertulis atau tercetak di media massa (Awwaabiin, 2021, hlm. 23).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis sumber bacaan terkait penerapan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini yang berupa beberapa artikel penelitian berupa jurnal, maka diperoleh tema penelitian yang didapat dari hasil membaca, mencatat, mengolah data artikel-artikel terdahulu adalah sebagai berikut: 1) Dasar-dasar pengembangan kreativitas anak usia dini, 2) Media *loose parts*, 3) Penerapan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Dasar-dasar Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas menurut Santrock dan Mayesti (dalam Sit, Khadijah, Nasution, & Sitorus, 2016, hlm. 1) yaitu kemampuan individu untuk berpikir hal-hal dengan cara yang baru dan berbeda sehingga menghasilkan solusi yang unik terhadap masalah yang dihadapi. Kreativitas merupakan kemampuan untuk berfikir dan bertindak untuk membuat sesuatu yang unik yang berguna dan berharga bagi dirinya sendiri dan orang lain. Sedangkan menurut Munandar (dalam Maulana dan Mayar, 2019, hlm. 1143) kreativitas merupakan efek interaksi antara individu dengan lingkungannya, kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru, berdasarkan data, informasi, atau komponen yang sudah ada dan sudah diketahui sebelumnya yaitu pengetahuan dan pengalaman seseorang yang diperoleh dari lingkungannya baik itu lingkungan keluarga, sekolah atau lingkungan sekitar. Sejalan dengan itu, menurut pendapat Rachmawati (2012, hlm. 14) menyebutkan bahwa kreativitas adalah proses interaksi mental individu untuk menciptakan suatu produk, pemikiran, gagasan, atau teknik yang kreatif, estetik, fleksibel, terkoordinasi, berurutan, dan berbeda yang berdaya guna diberbagai bidang untuk memecahkan masalah.

Kreativitas pada anak usia dini akan terstimulasi oleh lingkungan yang mendukung, orang dewasa dalam hal ini yaitu guru dan orang tua sebagai pemberi arahan, fasilitator dan pendorong agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal. Adapun lima perilaku kreatif yang akan memunculkan proses kreatif pada anak sebagaimana diapaparkan oleh Parnes (dalam Imamah dan Muqowim, 2020, hlm. 267-268) sebagai berikut: a) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan memecahkan masalah dengan cara mengemukakan pendapat berupa ide dan gagasan. b) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai jenis rencana untuk mengatasi masalah di luar klasifikasi tipikal. c) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan untuk memberikan reaksi alternatif atau tidak biasa. d) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan untuk mengungkapkan pentingnya pikiran secara mendalam untuk mengubah pikiran menjadi kenyataan. e) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kesadaran untuk menangkap dan menciptakan masalah sebagai tanggapan dari suatu situasi.

Berikut ini 10 cara mudah dan menyenangkan untuk mengembangkan kreativitas kepada anak yang disarankan pada laman ayah bunda (dalam Imamah dan Muqowim, 2020, hlm. 268) yaitu : anak-anak harus bermain, biarkan anak berimajinasi, berikan pertanyaan kreatif dan inovatif kepada anak, hindari kata-kata yang salah, lihat dan

pahami kecenderungan dan kemampuan anak, bebaskan anak menjelajah, jangan dibatasi, berikan anak-anak pengalaman baru, kesempatan imajinatif, dan beri pujian.

Dunia anak adalah dunia kreativitas, anak-anak membutuhkan ruang untuk berpikir dan mengembangkan perasaan mereka dengan cara terarah dan memadai. Kemampuan otak untuk berpikir merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. Kemampuan berpikir yang kreatif dapat terlihat dalam kemampuan individu untuk memiliki pemikiran yang berbeda, khususnya kemampuan untuk menemukan jawaban atas masalah yang dihadapinya. Sedangkan perasaan atau kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan toleransi, ketekunan, ketangguhan dan ketabahan dalam menghadapi berbagai masalah yang terkait dengan kreativitas (Sit, Khadijah, Nasution, & Sitorus, 2016, hlm. 8).

Dari pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas pada anak berupa interaksi antara otak, perasaan, dan gerak yang dilakukan melalui aktivitas yang sangat menyenangkan yaitu bermain. Jika anak kehilangan dunianya yaitu bermain, maka dapat dipastikan kreativitas anak tidak akan berkembang secara optimal. Suyanto (dalam Sit, Khadijah, Nasution, & Sitorus, 2016, hlm. 9) mengemukakan mengenai perilaku kreativitas alamiah yang ada pada anak dapat dilihat berdasarkan ciri berikut : 1) Senang menjelajah atau bereksplorasi dengan lingkungannya. 2) Memperhatikan dan memegang apapun, menyelidiki secara luas dan luar biasa. 3) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, selalu bertanya tentang suatu apapun. 4) Dapat menyampaikan perasaan dan pendapatnya secara spontan. 5) Senang berpetualang untuk mendapatkan pengalaman yang baru. 6) Suka mencoba hal baru dengan melakukan beberapa eksperimen. 7) Selalu aktif dalam beraktivitas sehingga jarang merasa bosan. 8) Memiliki imajinasi yang tinggi.

Dari ciri-ciri yang digambarkan di atas, maka akan dapat membantu orang tua, guru atau pendidik untuk membedakan kebutuhan anak-anak atau peserta didik sehingga semua potensi dan kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

Media Loose Parts

Media yang dapat menumbuhkan kreativitas pada anak salah satunya adalah media *loose parts*. Menurut Sally Haughey (dalam Siantajani, 2020, hlm. 12) *loose parts* merupakan bahan-bahan terbuka, dapat dipisahkan, dapat dirakit, digabungkan, disusun, dipindahkan dan komponennya dapat digunakan sendiri secara terpisah ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Dapat berupa benda berbahan alam atau buatan.

Dari pengertian yang dikemukakan Haughey, maka ketika anak sedang bermain dengan *loose parts*, anak bisa dengan bebas memainkannya membuat dan membentuk suatu karya sesuai keinginannya. Anak dengan mudah menggeser, memindahkan, menggabungkan bahkan memisahkan setiap komponennya. Ketika anak menggeser atau memindahkan salah satu komponen dari karya yang telah dibuatnya maka struktur dari karya akan berubah dan karya baru akan terbentuk. Hal ini sejalan dengan pendapat Siantajani (2020, hlm. 9) karena material *loose parts* adalah bagian atau potongan yang mudah dilepas dan disatukan, dapat digunakan sendiri atau dengan benda lain untuk digabungkan atau dirakit menjadi satu kesatuan dan setelah tidak digunakan dapat dikembalikan ke kondisi dan fungsinya semula.

Loose parts merupakan barang terbuka yang tidak sulit untuk ditemukan dalam dilingkungan sehari-hari, sehingga guru akan dengan mudah mendapatkannya. Benda-benda ini pada umumnya terdiri dari 7 komponen yang berbeda, yang dapat disentuh anak dengan berbagai tekstur atau permukaan, bentuk dan warna yang berbeda. Adapun 7 komponen tersebut terdiri dari : 1) Bahan alam seperti tanah, daun, batu, air, dan sebagainya; 2) Plastik seperti botol plastik, gelas plastik, pipa pralon, ember plastik, dan sebagainya; 3) Logam seperti potongan besi, uang koin, baut, sendok, drum, dan

sebagainya; 4) Kayu & bambu seperti tongkat, balok, puzzle, bilah bambu, papan, dan sebagainya; 5) Benang & kain seperti aneka jenis tali, benang, kain perca, pita, dan sebagainya; 6) Kaca & keramik seperti botol kaca, cermin, ubin keramik, dan sebagainya; 7) Bekas kemasan seperti kardus bekas, gulungan tissue, gulungan benang, karton wadah telur, bungkus makanan, dan sebagainya.

Damayanti, Rahmatunnisa, & Rahmawati (2020, hlm. 78) mengungkapkan keunggulan dari media *loose parts* yaitu: 1) memperluas tingkat permainan inovatif dan kreatif anak-anak, 2) memperluas sikap bekerjasama dan sosialisasi anak, 3) secara fisik anak menjadi lebih dinamis, 4) mendukung kemampuan komunikasi dan negosiasi.

Penerapan Media *Loose Parts* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

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. Hal ini didukung oleh media *loose parts* yang digunakan dan sikap guru yang memberikan keleluasaan dan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi dengan media yang ada (Nurliana, Bachtar, & Ichsan, 2022, hlm. 8). Dengan penerapan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas diharapkan anak dapat memenuhi berbagai tuntutan dari perkembangan pengetahuan dan teknologi yang mengharuskan anak untuk dapat menyumbangkan pemikiran yang kreatif, pemikiran-pemikiran baru dan menemukan hal-hal baru yang bermanfaat untuk masyarakat, sehingga seseorang sejak usia dini akan memiliki konsep berupa ide untuk menciptakan sesuatu tanpa tergantung pada hasil ciptaan orang lain. Dengan bermain *loose parts* anak-anak menjadi terbiasa berkreasi dengan menggunakan material yang sederhana, mudah diperoleh, dan tidak berbahaya bagi anak dan lingkungan (Safitri dan Lestarinigrum, 2021, hlm. 10).

Berdasarkan hasil analisis penelitian sebelumnya, ada 3 tahap yang perlu diperhatikan dalam penerapan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak diantaranya sebagai berikut (Laelasari, Windarsih, & Alam, 2022, hlm. 6): 1) Penyampaian tujuan dan kesiapan peserta didik, disini guru memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran dan persiapan peserta didik untuk siap belajar. Pada tahap pertama ini guru memberi pemahaman tentang tujuan pembelajaran dan aturan bermain, sehingga pada saat kegiatan anak tidak merasa bingung dalam melakukan kegiatan. 2) Penyajian informasi, disini guru menjelaskan informasi kepada anak melalui metode bercakap-cakap dan berdiskusi. Guru menyapa anak, mengajukan pertanyaan sesuai tema, menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan, menjelaskan materi dan media yang digunakan, dan membahas aturan main. 3) Evaluasi, pada tahap ini guru mengadakan *recalling* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak dan mendokumentasikan hasil karya anak.

Sejalan dengan hal itu, menurut Siantajani (2020, hlm. 89) ada beberapa strategi dalam bermain *loose parts*, antara lain: dengan jumlah keping terbatas sesuai usia anak, meletakkannya di tempat yang menarik, membangun minat anak, mengizinkan anak-anak untuk bereksplorasi, mengajukan pertanyaan terbuka, memungkinkan anak-anak untuk menunjukkan dan menghargai apapun yang mereka buat, memperhatikan penjelasan anak, dan berikan provokasi sederhana, mengusulkan *loose parts* tertentu kepada anak ketika mereka perlu menambahkan komponen *loose parts*. Selain pengenalan kepada anak mengenai komponen-komponen *loose parts*, guru juga harus mengenalkan strategi beres-beres. Anak perlu dilatih untuk membereskan barang-barang yang dipakainya ketempat semula. Melalui pembiasaan beres-beres setiap selesai kegiatan akan menumbuhkan rasa peduli terhadap lingkungan dan penanaman rasa tanggung jawab kepada anak.

Pada penerapan media *loose parts* dikenal dengan istilah provokasi dan invitasi. Sebuah provokasi adalah suatu ajakan yang dapat menstimulasi respon anak untuk melakukan suatu kegiatan. Provokasi dilakukan untuk memperluas atau menumbuhkan pemikiran yang unik, minat dan pengetahuan dari anak. Provokasi dilakukan dari persepsi tentang apa yang anak lakukan, mengingat minat dan pemikiran anak (Siantajani, 2020, hlm. 97). Sebuah invitasi merupakan suatu ajakan yang menyebabkan anak tertarik untuk melakukan sesuatu. Invitasi dibentuk untuk menyambut anak-anak untuk melakukan sebuah eksplorasi atau pengalaman yang diperoleh berdasarkan keingintahuan dan pemikiran guru (Siantajani, 2020, hlm. 102).

Suatu hal yang paling penting dalam suatu proses pembelajaran adalah melakukan penilaian (*assesment*) terhadap perkembangan anak. Menurut Gullo (dalam Siantajani, 2020, hlm. 114) penilaian (*assesment*) didefinisikan sebagai sebuah prosedur yang digunakan untuk menetapkan tingkat ketercapaian anak dengan atribut tertentu. Istilah penilaian berkaitan dengan pengukuran, sehingga Gullo mengatakan bahwa penilaian merupakan alat pengambilan keputusan. Penilaian yang biasanya dilakukan pada anak usia dini mencakup pengamatan langsung/ observasi, catatan anekdot, ceklis, percakapan dengan anak, dan pengumpulan hasil karya.

Pada saat anak bermain *loose parts*, peran guru sebagai fasilitator dan juga memprovokasi dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka, tetapi guru tidak perlu sapanjang waktu aktif melakukan peran itu karena hal tersebut bisa jadi malah mengganggu anak untuk bermain. Saat-saat anak asyik bermain, bereksplorasi dan berkreasi sesuai idenya sendiri, saat itu guru melakukan peran untuk proses dokumentasi. Ada 3 komponen utama menurut Haughey (dalam Siantajani, 2016, hlm. 117) dalam mendokumentasi anak saat bermain *loose parts*, yaitu observasi, respon, dan refleksi. Ketiga komponen tersebut saling berkaitan satu dengan yang lain.

KESIMPULAN

Pada pembelajaran di abad 21, keterampilan khususnya kreativitas merupakan salah satu hal yang paling krusial yang harus dimiliki oleh anak. Pada aktivitas pendidikan, kreativitas dapat ditumbuhkan melalui lingkungan belajar yang dapat menstimulasi anak untuk berpikir kritis, memberi kesempatan kepada anak untuk belajar pemecahan masalah, dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang mengharuskan anak membuat suatu ide/produk yang baru juga dapat menstimulasi kreativitas anak. Dengan adanya penerapan media *loose parts* dalam pembelajaran di PAUD diharapkan dapat memupuk kemampuan kreativitas anak. Dalam beberapa penelitian mengenai penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak, dengan berbagai strategi yang diterapkan terbukti anak lebih antusias sehingga tidak hanya kreativitasnya saja yang berkembang tetapi anak lebih dapat mengenal lingkungannya dan dapat bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Awwaabiin, S. (2021). Studi Literatur: Pengertian, Ciri-ciri, dan Teknik Pengumpulan Datanya. Retrieved October, 23, 2021. from <https://penerbitdepublish.com/studi-literatur/>
- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). PENINGKATAN KREATIVITAS BERKARYA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74-90. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>

- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 15(2), 263–278. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Laelasari, E., Windarsih, C. A., & Alam, S. K. (2022). Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Melalui Me-Dia Loose Parts Dalam Pembelajaran Daring. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(2), 122-130. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.9504>
- Maulana, I., & Mayar, F. (2019). PENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI ERA REVOLUSI 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1141–1149. <https://doi.org/10.31004/jptam.v3i3.333>
- Maulidah, E. (2021). Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 52-68. <https://doi.org/10.53515/CJI.2021.2.1.52-68>
- Maulidah, E. (2021). Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 52-68. <https://doi.org/10.53515/CJI.2021.2.1.52-68>
- Rachmawati, Y. (2012). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Prenada Media.
- Rohmalina, R. (2017). 3R “(Reduce, Reuse, Recycle)“SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PAUD DALAM MENYONGSONG INDONESIA BEBAS SAMPAH DI PAUD SIAGA KOTA CIMAH. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 2(2), 43-53. <https://doi.org/10.22460/ts.v2i2p43-53.333>
- Safitri, D., Lestaringrum, A., & Nusantara, U. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40-52.
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang : Sarang Seratus Aksara.
- Sit, M., Khadijah, K., Nasution, F., & Sitorus, A. S. (2016). *Buku pengembangan kreativitas anak usia dini (teori dan praktik)*. Medan : Perdana Publishing.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.