

## **MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SENI ANAK MELALUI MEDIA *LOOSE PARTS* DALAM PEMBELAJARAN DARING**

**Eva Laelasari<sup>1</sup>, Chandra Asri Windarsih<sup>2</sup>, Syah Khalif Alam<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> KB Al-Jihad, Cimonyet Karanganyar Cililin

<sup>2</sup> IKIP Siliwangi, Jalan Jenderal Sudirman Cimahi

<sup>3</sup> IKIP Siliwangi, Jalan Jenderal Sudirman Cimahi

<sup>1</sup>[evalaelasari24@gmail.com](mailto:evalaelasari24@gmail.com), <sup>2</sup>[chandra\\_asri@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:chandra_asri@ikipsiliwangi.ac.id), <sup>3</sup>[khalif@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:khalif@ikipsiliwangi.ac.id)

### **ABSTRACT**

This research is motivated by the lack of creativity of early childhood art in imagining, issuing ideas, and exploring through the media. Therefore, it takes a game that can stimulate these abilities. The purpose of the research is to describe loose parts of media in developing children's artistic creativity in online learning, the 2020/2021 school year. This study uses a qualitative descriptive method with the research subjects of children aged 5-6 years who numbered 14 children of group B in KB Al-Jihad. Research data collection techniques are documentation, observation, and interviews. Data analysis in the form of data reduction activities, data display, and conclusion drawing. The results of this study showed that after doing activities using loose parts media, children's artistic creativity skills can develop according to the stage of development, using simple media such as natural materials, plastic materials, metal, wood and bamboo, glass and Kramnik, and packaging containers, which are implemented according to the theme of learning. In addition, it was found that using loose parts can develop the creativity of children's art characterized by children being able to think creatively and innovatively, and can foster new relationships with the environment.

Keywords: Creativity Arts, Loose Parts, Early Childhood

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya kemampuan kreativitas seni anak usia dini dalam berimajinasi, mengeluarkan ide, serta berkesplorasi melalui media. Dengan sebab itu, dibutuhkan sebuah permainan yang dapat menstimulus kemampuan tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas seni anak pada pembelajaran daring, tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 14 anak kelompok B di KB Al-Jihad. Teknik pengumpulan data peneliti yaitu dokumentasi, observasi, dan wawancara. Analisis datanya berupa aktivitas reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah melakukan kegiatan menggunakan media *loose parts* kemampuan kreativitas seni anak dapat berkembang sesuai tahap perkembangannya, dengan menggunakan media sederhana seperti bahan alam, bahan plastik, logam, kayu dan bambu, kaca dan kramik, dan bekas kemasan, yang di implementasikan sesuai tema pembelajaran. Selain itu, ditemukan bahwa dengan menggunakan *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas seni anak ditandai dengan anak mampu berpikir kreatif dan inovatif, serta dapat menumbuhkan hubungan baru dengan alam sekitar.

Kata kunci: Kreativitas Seni, *Loose Parts*, Pembelajaran Daring

### **PENDAHULUAN**

Anak usia dini adalah insan yang berbeda, sedang menghadapi proses perkembangan dan pertumbuhan yang sangat cepat, terlebih dikatakan sebagai loncatan perkembangan. (Khairi, 2020, hlm, 16). Dapat dikatakan bahwa usia dini juga merupakan anak yang unik, karena perkembangan anak berbeda satu sama lainnya, maka dibutuhkannya keterlibatan orang tua dan pendidik untuk memberikan rangsangan yang

tepat serta menyeluruh untuk anak supaya anak memperoleh tingkat perkembangan yang maksimal.

Pendidikan Anak Usia Dini yaitu suatu ikhtiar pembinaan yang diperuntukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dengan memberikan suatu rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani supaya anak siap untuk menempuh pendidikan berikutnya (Huliyah, 2017, hlm 62). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) selain rumah tempat tinggalnya PAUD juga merupakan tempat yang tepat untuk anak. Dimana dalam keadaan pademi *Covid-19* ini, meskipun anak-anak tidak dapat belajar secara bertatap muka langsung dengan guru/pendidik, Pembelajaran secara daring masih dapat dilakukan dengan optimal melalui kerjasama dan komunikasi yang baik antara guru dan orang tua anak selama belajar dari rumah.

Yang perlu dikembangkan disini salah satunya yaitu aspek kreativitas seni. Menurut Sumanto (dalam Supriyenti, 2013, hlm 16) mengatakan bahwa kreativitas seni merupakan suatu kemampuan dalam menciptakan, menemukan, merancang kembali, dan membuat serta mencampurkan sebuah ide baru maupun lama menjadi perpaduan baru yang dideskripsikan menjadi sebuah karya seni yang nyata dan didukung dengan keahlian. Sebab itu, setiap anak memiliki potensi seni yang perlu digali dan dikembangkan lebih jauh sesuai tahapan usia nya.

Menurut Sari, Nurlita, dan Khotimah, (2018, hlm. 2) menjelaskan bahwa seni adalah salah satu aspek perkembangan yang penting untuk anak usia dini, karena seni merupakan kemampuan perkembangan dasar pada anak untuk dapat mengembangkan kreativitas, daya cipta, imajinasi, serta kepribadian anak. Jadi seni (kreativitas) penting untuk dikembangkan sejak dini, agar orangtua dan pendidik dapat melihat bakat yang dimiliki dalam diri anak. Karena anak menginginkan kebahagiaan, serta keleluasaan, dalam mengeksplorasi seni melalui kreativitas.

Banyak cara yang dapat membangkitkan kreativitas seni anak selama belajar dirumah secara daring, yaitu salah satu nya bermain dengan media *loose parts*, menurut Helista (2020). "*Loose part* yaitu merupakan alat atau bahan yang sangat terjangkau karena berasal dari bahan-bahan terbuka yang dapat dipisah, disusun menjadi satu, dapat dijabarkan, dipindahkan serta mudah dibawa dan fleksibel, karena bahan nya berupa benda alam dan sintetik sehingga bahan/alat tersebut dapat digabungkan dengan bahan-bahan lainnya." Dengan memutuskan pengenalan mengenai bahan *loose parts* tentunya memberikan sebuah harapan supaya menjadikan kreatif yang dimana menurut "Robinson dan Caser, (dalam Lestarinigrum, & Wijaya, 2020, hlm. 105) menguatkan bahwa dengan memilih mempraktikan bermain *loose parts* terdapat sebuah manfaat yaitu menjadi lebih kreatif, serta menjadikan imajinasi sebagai salah satu kebutuhan dalam keterampilan pada abad 21 dan sebagai penunjuk dalam menumbuhkan kreativitas seni anak."

Bermain menggunakan media *loose part* anak akan mudah menggali kreativitas seninya karna media *loose part* salah satunya merupakan bahan alam yang mudah di dapatkan oleh anak dan alatnya mudah ditemukan dilingkungan sekeliling rumah anak, dan dapat dipindahkan kemanapun yang dia hendaki. Dengan menggunakan media *loose parts* anak akan berkeksplorasi menghasilkan suatu karya yang nyata sehingga anak akan merasa dirinya memiliki potensi yang luar biasa. Sebab munculnya kreativitas anak tergantung pada usaha pendidik dan orang tua bagaimana menstimulasi anak agar menjadi kreatif, karena faktor keturunan bukan sebab dari semua hambatan. Oleh

karena itu, perlunya dukungan dan stimulus dari orang tua dan pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan demi terwujudnya suatu tujuan pendidikan bersifat nasional. Alam (dalam Alam & Lestari, 2020. hlm, 275).

Karena adanya pandemi *covid 19*, pembelajaran menggunakan *loose parts* tidak bisa dilakukan secara tatap muka, namun diberikan pada anak-anak selama belajar di rumah secara daring dengan bantuan orangtua. “Pembelajaran dalam jaringan merupakan sebuah system pembelajaran yang memanfaatkan ICT melalui jaringan internet dan dilakukan tanpa harus bertatap muka. Nabila dan yeny (dalam wulandari, Arga, Klana, Altaftazani, & Ruqoyah, 2021 hlm, 165)”. Dengan begitu pendidik dapat memberikan arahan kepada orang tua masing-masing anak untuk membantu anak mempersiapkan segala keperluannya selama pembelajaran dirumah. Pendidik juga dapat meminta bantuan kepada orang tua anak dirumah untuk dapat mengumpulkan bahan-bahan *loose parts* dimana pun dan kapanpun tanpa memerlukan biaya. *loose parts* ini tidak hanya menunjang dalam perkembangan anak saja melainkan juga dapat menyatukan dirinya dengan lingkungan sekitar. Dengan menggunakan benda-benda alam yang merupakan sumber daya yang dapat memungkinkan anak untuk memperoleh apa yang anak-anak butuhkan dan dapat berkreaitivitas menghasilkan sebuah karya tanpa batasan. Kreativitas merupakan hasil yang berupa produk bukan merupakan tujuan yang terlalu penting, karena yang terpenting adalah bagaimana kegiatan yang dilakukan akan menyenangkan bagi anak sehingga tidak membosankan bagi mereka.

Namun fakta yang ada dilapangan pembelajaran kreativitas seni anak belum sempurna sehingga menyebabkan kemampuan kreativitas seni anak masih rendah. Berdasarkan hasil observasi awal di KB Al-Jihad dalam mengeluarkan gagasan, berimajinasi, bereksplorasi dengan media belum terstimulus, sebagian anak belum mampu mengeluarkan ide kreatifnya. Hal ini karena kurangnya inovasi dalam melakukan pembelajaran selama belajar dirumah secara daring. Tugas yang diberikan hanya sebatas menulis, dan menghitung saja dan mengakibatkan anak menjadi bosan dan monoton, dan menyebabkan aspek kreativitas seni pada anak kurang terstimulasi.

Sebab itu dibutuhkan nya metode/media pembelajaran untuk menunjang kegiatan yang kreatif dan inovatif untuk anak, Maka dengan hal ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana perkembangan kreativitas seni anak dengan penerapan pembelajaran melalui media *loose parts* pada pembelajaran daring, sehingga akan terciptanya suasana yang aktif dan menyenangkan, dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik, dengan adanya rangsangan yang di pratikan langsung.

Berdasarkan pengamatan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana mengembangkan kreativitas seni anak melalui media *loose part* dalam pembelajaran daring? sejalan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitiannya yaitu untuk mendeskripsikan perkembangan kreativitas seni anak melalui media *loose parts* dalam pembelajaran daring di KB Al-Jihad.

## **METODOLOGI**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan metode deskriptif kualitatif yaitu merupakan sebagai penelitian yang menggambarkan suatu objek penelitian berdasarkan fakta yang sebagaimana ada di lapangan. (Hanifah dan Atika, 2020, hlm 199).

Pemanfaatan alat dalam penelitian ini yaitu menggunakan media *loose parts*. Menurut Damayanti, Rachmatunnisa, & Rahmawati (2020 hlm, 78) media *loose parts* yaitu bahan-bahan yang ada disekitar lingkungan rumah baik yang bersifat bekas, maupun masih dapat dipakai, baik dari bahan alam ataupun bahan plastik/pabrikan, yang dapat ditata sedemikian rupa.

Adapun Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun di KB. Al-Jihad yang berjumlah 14 orang yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data didapatkan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi pada kelompok B di KB Al-Jihad. Di dalam melakukan observasi peneliti bergabung diantara subjek untuk mengamati proses pembelajaran serta melakukan pencatatan perkembangan pada anak. Wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan untuk menambah hasil penelitian dan dokumentasi dilakukan untuk memperlihatkan keadaan dan proses pembelajaran selama kegiatan berlangsung secara on-line/dalam jaringan.

Disini peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan *loose part* untuk meningkatkan kreativitas seni anak dalam pembelajaran daring dan penelitian ini dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2020/2021.

Menurut Sugiyono (2015, hlm, 1) menyatakan data kualitatif di analisis secara berkesinambungan sampai selesai dengan saling berhubungan, yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dengan cara memilih mana yang lebih penting supaya dapat membuat kesimpulan agar peneliti maupun pembaca mudah memahami. Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis melalui deskriptif kualitatif untuk mendapatkan informasi yang akurat maka secara umum proses analisis data deskriptif kualitatif sebagai berikut, 1) Reduksi data yaitu mengambil data yang utama, meresume, memusatkan pada sesuatu yang pokok, setelah itu dicari intinya. Selanjutnya setelah data diperoleh akan di arahkan kepada pembahasan penelitian sehingga bisa disimpulkan hasil akhirnya. 2) Display data adalah menampilkan data. Untuk mengetahui data yang diperoleh dan mendapat representasi penelitian secara menyeluruh, setelah itu dikemukakan dalam sebuah pemaparan singkat, bahan dan deskripsi secara menyeluruh pada aspek yang diamati. 3) Verifikasi atau penarikan kesimpulan. Kesimpulan ini merupakan temuan baru setelah dilakukannya penelitian, dan dijelaskan melalui gambaran sebuah obyek yang sebelumnya belum jelas menjadi jelas setelah diselidiki. Jadi analisis data dalam artikel disini dapat membantu peneliti untuk mengamati data yang diperoleh dalam rangka menemukan makna dan peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan data observasi, dokumentasi dan wawancara bahwa dengan menggunakan media *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas seni anak pada pembelajaran dalam jaringan. Mengenalkan media *loose parts* di KB Al-Jihad di implementasikan dalam bentuk kegiatan pada saat pembelajaran daring karena dengan media tersebut dapat menstimulus perkembangan kreativitas seni anak dalam melatih konsentrasi anak, daya cipta, kreativitas, dan dalam berimajinasi menciptakan sebuah kreasi. Sebagaimana di ungkapkan guru KB Al-Jihad dalam wawancara “ketika anak bermain menggunakan media *loose parts* bahan alam seperti menggunakan daun, pelepah

pisang, pelepah talas, biji-bijian dan lain sebagainya. Anak dapat menuangkan ide kreatifnya, karena bahannya juga mudah di dapat disekitar lingkungan rumah serta bahan yang di gunakan mampu menggali kreativitas seni pada anak.

Dari hasil wawancara dan observasi perencanaan pembelajaran di kelompok B KB Al-Jihad di mulai dari menyusun RPPM dan RPPH, lalu setelah itu mencari kegiatan bermain yang sesuai dengan kurikulum yang sudah diterapkan, setelah itu guru membuat skenario pembelajaran, dan memilih bahan mainan apa yang akan di mainkan oleh anak selama belajar dirumah pada pembelajaran daring, dan memilih dengan membaca langkah-langkah mengimplementasikan kegiatan dengan menggunakan media *loose part* sesuai refrensi” Ujarnya guru kelompok B”.

Pada pelaksanaan pembelajaran secara daring guru menerapkan SOP seperti biasa yaitu: anak dan orangtua bersama-sama berdoa sebelum melaksanakan kegiatan, anak melalui bimbingan orangtua dirumah terlebih dahulu menghafal surat-surat, dan doa-doa sederhana. Guru pun mulai menstimulus dengan menanyakan kabar melalui rekaman suara di *whatsApp* (WA grup) kemudian anak satu persatu menjawab dengan bantuan orang tua. Kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan sesuai tema hari itu dengan tujuan supaya anak semangat untuk memulai pembelajaran.

Berdasarkan hasil dokumentasi, wawancara dan observasi proses pelaksanaan ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* untuk anak kelompok B pada pembelajaran daring, pertama guru menginformasikan kepada orangtua dirumah untuk meyiapkan media yang akan di mainkan, dan menyuruh anak untuk mencari salah satu media *loose part* yaitu bahan alam seperti daun, pelepah pisang, pelepah talas, biji-bijian untuk kegiatan mencap, setelah itu anak dan orang tua menonton guru yang sedang mencontohkan melalui video di WA grup, dan terlihat anak-anak antusias dicirikan dengan anak membuat hasil karya yang unik dan kreatif sesuai imajinasi dan ide anak kelompok B. ada yang membuat kolase, mencap, dll lalu mendokumentasikan hasil foto dan video lalu dikirimkan (*sentpicture*) melalui WA grup. Pada pertemuan selanjutnya pembelajaran menggunakan media *loose part* menggunakan bahan plastik, seperti membuat bunga dari tutup botol. Pertemuan selanjutnya yaitu membuat kolase dari daun dan biji-bijian sehingga anak nampak mengeluarkan ide kreatifnya dengan suasana yang gembira.

Sejalan dengan hal itu, kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *loose parts*/bahan alam selain untuk menstimulus perkembangan kreativitas seni anak kelompok B juga pada kesempatan tersebut guru melakukan tanya jawab sederhana seputar benda tersebut, misal apa nama benda tersebut, bentuk nya seperti apa, teksturnya seperti apa, biasa ditemui dimana dan apa manfaatnya. Dengan kegiatan pembelajaran tersebut untuk anak kelompok B mampu menjadi kegiatan pembelajaran yang efektif serta dapat menstimulus aspek-aspek lain seperti bahasa, motorik halus, kognitif dan sosioal emosional anak kelompok B karena semua itu memerlukan ketekunan dan keikhlasan.

Dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *loose part* menjadi sebuah aktivitas yang baru bagi anak. pertama yang biasanya pembelajaran daring hanya bersifat penugasan seperti menulis, membaca dan menghitung, kini ada inovasi baru yang dapat menstimulus kreativitas seni anak kelompok B sehingga anak tidak merasa bosan dan anak sangat antusias dan senang ketika belajar dirumah menggunakan media

*loose parts*, dan anak akan selalu menyelesaikan tugas nya dengan bimbingan orang tua selama belajar dirumah secara daring.

Maka berdasarkan penelitian dari data yang diperoleh melalui observasi ,wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan di KB Al-Jihad kelompok B menunjukkan bahwa dengan bermain menggunakan media *loose parts* pada pembelajaran daring dapat mengembangkan kreativitas seni Anak Usia Dini pada pembelajaran daring.

### **Pembahasan**

Pembelajaran menggunakan *loose part* adalah merupakan sebuah kegiatan yang akan mampu menggali kreativitas seni anak dengan cara memanfaatkan bahan-bahan yang ada dilingkungan sekeliling anak dengan cara yang menyenangkan.

Data yang penenliti kumpulkan dari hasil dokumentasi menggunakan Instrumen observasi mengenai kapasitas/keahlian guru kelas dalam merencanakan pembelajaran, yaitu dalam pembuatan RPPH sudah terdapat tema, sub tema, kelompok, usia anak, hari/ tanggal, waktu, kompetensi dasar, muatan pembelajaran, alat dan bahan, kegiatan pembelajaran, langkah pembelajaran beserta penilaian pada anak kelompok B yaitu sesuai dengan kurikulum-13.

Dalam RPPH sudah terdapat materi mengenai kemampuan seni (kreativitas), menurut Septiriani & Yulsyofriend (2020, hlm, 1099) mengatakan bahwa kreativitas seni yaitu “salah satu aspek yang sangat penting dikembangkan pada usia dini sebab melalui kreativitas seni anak dapat membangkitkan imajinasi serta anak dapat berkreasi sesuai dengan tahap kemampuan yang dimilikinya melalui kegiatan yang diminatinya.” Berdasarkan pernyataan guru kelompok B di KB. Al-Jihad dalam menstimulus kemampuan kreativitas seni anak kelompok B dengan bermain *loose parts* dilaksanakan dalam model pembelajaran secara daring (dalam jaringan).

Sebelum anak melakukan kegiatan bermain *loose part* guru memilih alat dan bahan yang mudah dilakukan oleh anak kelompok B pada pembelajaran daring seperti memilih dulu bahan yang mudah di dapatkan dan dikerjakan anak, dan proses disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang dilakukan. Contoh penggunaan sesuai tema adalah saat tema tanaman guru memilih media bahan alam seperti pelepah pisang, pelepah talas dan sayuran wortel. Aktivitas yang dipilih terlebih dahulu disesuaikan dengan tema yang akan disampaikan pada peserta didik selama belajar dari rumah melalui aplikasi WA grup “ujar guru kelompok B”. Diperkuat dengan pernyataan Montessori (dalam Sari, 2018) menyatakan bahwa dengan belajar melalui bermain anak akan mudah menggali imajinasinya.

Dalam aplikasi pembelajaran daring di KB. Al-Jihad melalui kegiatan menggunakan media *loose parts* terdapat beberapa tahap, yang pertama yaitu menyampaikan tujuan dan persiapan paeserta didik. Disini guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan persiapan peserta didik untuk siap belajar. “Sebelum menginjak pada kegiatan inti para pendidik menginformasikan kepada peserta didik tentang tujuan pembelajaran dan aturan bermainnya, sehingga pada saat kegiatan di dilaksanakan anak sudah memahami dan siap mengikuti kegiatan tersebut”. ujar guru kelompok B.

Tahap kedua yaitu menyajikan informasi. Disini guru mempresentasikan informasi kepada anak secara verbal melalui metode bercakap-cakap dan berdiskusi. Guru menyapa anak, tanya jawab sesuai tema, menginformasikan kegiatan yang dilakukan melalui aplikasi WA grup, dan menjelaskan bahan dan media yang digunakan, mendiskusikan aturan bermain lalu anak kelompok B menyiapkan bahan-bahan dan

dibantu oleh orangtuanya masing-masing untuk aktivitas kreativitas seni anak. Sebagaimana yang disampaikan guru kelompok B dalam wawancara “ketika anak bermain, guru dan orang tua harus memberikan pujian dan menyediakan area belajar yang menyenangkan”.

Tahap ketiga ialah mengevaluasi. Pada tahap ini guru menguji pengetahuan anak mengenai berbagai materi pembelajaran dan mendokumentasikan hasil kerjanya/karyanya, setelah itu pendidik menilai hasil karya anak melalui rekaman suara yang dikirimkan melalui wa grup dengan memuji semua hasil karya anak yang telah dikirimkan dan memberikan motivasi agar anak tetap bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran dirumah secara daring. Sesuai dengan pernyataan guru klompok B “anak distimulasi membiasakan mengungkapkan hasil belajar mereka dan selalu memberikan motivasi untuk tetap semangat belajar”.

Agar pembelajaran sejalan dengan tujuan yang diharapkan maka sebaiknya kegiatan dilakukan dalam keadaan suasana bermain yang nyaman buat anak. dengan hal ini, maka sejalan dengan pendapat Mursid (dalam Gultom, Sirodjudin, & Windarsih, 2020 hlm, 587) berpendapat bahwa ada salah satu prinsip yang bisa diperhatikan untuk diberikan pada peserta didik melalui bermain, yaitu dengan memilih media dan sumber belajar yang akan digunakan harus beragam sehingga anak tidak mudah bosan serta waktu yang digunakan harus tepat. Karena anak-anak sangat menyukai hal-hal yang baru maka guru harus dapat menyiapkan kegiatan yang menuntut anak agar bergerak aktif kreatif dan menyenangkan.

Kreativitas seni anak akan berkembang saat anak mengekspresikan ide nya melalui bahan-bahan yang disediakan dirumah oleh orangtuanya. Pemanfaatan media *loose part* dapat membantu guru dan orangtua dalam menstimulasi kreativitas seni anak selama pembelajaran daring. Bermain dengan media *loose parts* sangat mudah dilakukan dirumah tanpa menghabiskan biaya mahal, sehingga memudahkan guru dan orangtua mengajak anak untuk berkreasi dan berimajinasi dalam menciptakan sebuah karya dari bahan alam maupun bahan *loose part* lainnya.

Tujuan dari bermain *loose parts* ini adalah agar dapat menambah pengetahuan anak dalam memanfaatkan bahan-bahan yang ada dilingkungan anak sehingga anak dapat berkreasi dengan imajinasinya, melatih konsentrasi anak, mampu mengolah bahan, dapat membuat karya yang unik sesuai tema, dapat berani menggunakan unsur bentuk, warna dan tekstur dan melatih kesabaran serta tekun saat membuat karya, dapat menggabungkan bahan yang mudah disatukan, melatih anak untuk menciptakan karya yang menarik, dan yang paling penting melatih anak untuk berimajinasi dalam menghasilkan karya nyata dan dapat mengembangkan kreativitas seni anak pada saat pembelajaran secara daring.

Berdasarkan data hasil studi observasi yang kemudian peneliti triangulasikan dengan data hasil studi wawancara terhadap pembelajaran yang melalui media *loose part* dalam mengembangkan kreativitas seni anak usia dini mampu mengatasi masalah anak saat melakukan kegiatan pembelajaran dirumah secara daring/online, sesuai dengan pendapat Satrianingrum & Parsetyo, (2021, hlm, 634) dengan kondisi pandemi *covid-19* ini, proses kegiatan pembelajaran pada jenjang PAUD harus tetap berlangsung, justru perhatian yang diberikan kepada mereka harus lebih dari keadaan normal.

Karena pada dasarnya anak sangat membutuhkan pendidikan untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya serta menjadikan anak dapat lebih kreatif, be-

bas mengerjakan eksplorasi membongkar pasang sesukanya dengan bahan yang disediakan, dimana media ini berasal dari lingkungan sekitar agar tidak mengalami kekurangan bahan untuk anak berimajinasi serta mengajarkan pemahaman barang bekas ataupun yang ada disekitar apabila di daur ulang maka dapat dijadikan alat bahan kegiatan bermain dalam pengembangan potensi anak melalui belajar kreatif dan memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekeliling dari barang yang semula tidak berguna menjadi bermanfaat. Maka dengan adanya kegiatan menggunakan bahan *loose parts* yang diimplementasikan kepada anak kelompok B di KB Al-Jihad mampu menstimulus perkembangan kreativitas seni anak pada pembelajaran daring.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermain *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas seni pada anak kelompok B di KB Al-jihad dengan menggunakan bahan sederhana yang telah di implementasikan pada pembelajaran secara daring. Selain itu, ditemukan bahwa melalui bermain menggunakan media *loose parts* yang di implementasikan pada anak kelompok B di KB Al-Jihad mampu mengembangkan pengetahuan anak melalui pengenalan bahan, melatih konsentrasi, daya cipta, imajinasi yang inovatif dan kreatif, serta dapat memunculkan hubungan baru dengan alam sekitar, dan juga dapat mengembangkan keativitas seni anak dalam membuat hasil karya yang nyata dan pembelajaran ini menyatukan aktivitas dalam kebebasan anak untuk berkreasi sesuai imajinasinya melalui media *loose parts*, yaitu media lepasan yang dapat digabungkan kembali dengan berbagai jenis media lainnya serta membuat anak semakin kreatif dan imajinatif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. K., & Lestari, R. H. [2019]. Pengembangan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini dalam memperkenalkan bahasa inggris melalui flash card. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- 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.
- Gultom, H., Sirodjudin, M. K., & Windarsih, C. A. (2020). PEMBELAJARAN COOKING CLASS MELALUI METODE STEAM UNTUK MENINGKATKAN ASUPAN GIZI PADA ANAK USIA DINI. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 582-590.
- Hanifah, T. M. N., & Atika, A. R. (2020). Mengembangkan bahasa reseptif anak usia dini melalui tebak gambar. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3), 196-204.
- Helista, C., N. [2020]. "SETAM", PGPAUD Universitas Negeri Semarang, [19 Juni. 2019] [Online]. <http://pgpaud.unnes.ac.id/semina>-nasional-tigapakar-bedahstea-muntuk-anak-usia-dini. [Diakses: 26 Januari 2021].
- Huliyah, M. (2017). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 60-71.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal warna*, 2(2), 15-28.

- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2020). Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. *PEDAGOGI-KA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(2), 104-115.
- Sari, D. K. (2018). Penerapan Permainan Kartu Angka dalam Mengembangkan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun di TK Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sari, D. N., & Khotimah, N. (2018). MENINGKATKAN KEMAMPUAN SENI ANAK DENGAN TEKNIK KREASI CAP JARI WARNA-WARNI KELOMPOK B TK PERTIWI PUCANGSIMO KECAMATAN BANDARKEDUNG MULYO JOMBANG. *Jurnal PAUD Teratai, UNESA. Volume 07 No, 1*.
- Septiriani, S., & Yulsofyend, Y. (2020). Permainan Meniup Cat Poster dapat Meningkatkan Perkembangan Kreativitas Seni Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1091-1100.
- Satrianingrum, A. P., & Prasetyo, I. (2021). Persepsi guru dampak pandemi Covid-19 terhadap pelaksanaan pembelajaran daring di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 633-640.
- Wulandari, M. A., Arga, H. S. P., Kelana, J. B., Altaftazani, D. H., & Ruqoyyah, S. (2020). Analisis pembelajaran “daring” pada guru sekolah dasar di era covid-19. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 164-168.
- Sugiyono. (2015). Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: CV Alfabeta.
- Supriyenti, A. (2013). Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Mencetak dengan Bahan Alam di Paud Aisyiyah Lansano Pesisir Selatan. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(2).