

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA *LOOSE PARTS* PADA ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD KB AMSAI SCHOOL SEPUTIH RAMAN

Tri Mulyani¹, Noormawanti², Ismatul Izza Al Iftitah³
^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Metro, Kota Metro, Indonesia
E-mail: tmulyani972@gmail.com¹⁾
noormawanti13@gmail.com²⁾
ismatullizzaal@gmail.com^{3*)}

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui upaya peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan media *loose parts*. 2) mengetahui kendala dan solusi dalam meningkatkan kreativitas anak. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD KB AMSAI School. Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, dan observasi. Data yang dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menjawab pada rumusan masalah pertama bahwa untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini yaitu dengan menggunakan media *loose parts* adalah dengan melaksanakan serangkaian tahapan penggunaan *loose parts*. Tahapan tersebut adalah pertama mengumpulkan bahan yang akan digunakan. Pada tahap ini guru mengumpulkan bahan-bahan yaitu berupa balok kayu kecil, tutup botol, benang wol, pita, cangkang kerang, manik-manik, dan botol bekas. Tahapan selanjutnya yaitu invitasi. Guru memajang bahan *loose parts* guna menstimulus imajinasi anak membuat kreasi. Langkah selanjutnya adalah membuat kreasi sesuai dengan imajinasi anak. Pada tahap ini peran peserta didik adalah membuat kreasi sekreatif mungkin. Tugas guru adalah memberikan provokasi atau arahan kepada peserta didik guna meningkatkan kreativitas. Hasil penelitian menjawab rumusan masalah kedua kendala dan solusi dalam meningkatkan kreativitas peserta didik adalah hambatan yang ada berupa adanya anak yang belum memiliki kemandirian sehingga dalam hal ini ide atau daya imajinasinya masih kurang.

Kata Kunci: Media *Loose parts*, Kreativitas, Anak Usia Dini

Abstract

The goals of this study were: 1) to determine efforts to enhance children's creativity using loose parts media. 2) to identify obstacles and solutions to enhancing children's creativity. The research method used was qualitative research with a phenomenological approach. This study was conducted at the AMSAI School Early Childhood Education Center (PAUD KB AMSAI School). Data sources in this study were the principal and teachers. Data collection techniques used were interviews, documentation, and observation. The data obtained analyzed using qualitative data analysis, consisting of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study answered the first research question: to enhance creativity in early childhood using loose parts media, a series of stages in using loose parts are carried out. The first stage is collecting the materials to be used. At this stage, the teacher collected materials such as small wooden blocks, bottle caps, wool thread, ribbon, shells, beads, and used bottles. The next stage was the invitation. The teacher displayed the loose parts materials to stimulate the children's imagination. The next step was to create creations according to the children's imagination. At this stage, the students' role is to create as creatively as possible. The teacher's job is to provide provocation or guidance to students to enhance their creativity. The research findings address the second problem formulation: obstacles and solutions to enhancing student creativity. The primary obstacle is the lack of independence among children, resulting in a lack of ideas or imagination.

Keywords: Loose Parts Media, Creativity, Early Childhood



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap, perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (yuliati, 2020).

Stimulasi akan pembelajaran kreativitas anak usia dini dapat dilakukan melalui variasi berbagai program bermain anak. Pembelajaran bermain yang dibungkus secara sederhana dan menyenangkan namun dapat memberikan makna untuk kehidupannya kelak. Menurut Heldanita (2018) bahwa Kreativitas memiliki fungsi mengembangkan seluruh kemampuan potensi anak dalam menggambarkan perasaan serta memperoleh sesuatu yang baru berkaitan dengan proses pembelajarannya. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik melalui rancangan pembelajaran bermain kreatif, eksploratif maka akan menguatkan lingkungan sebagai salah satu media eksploratif yang berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak karena anak sebagai manusia unik selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitar dalam menggali pengalaman belajarnya.

Kreativitas anak usia dini terbentuk dari sebuah fantasi yang ada di pikiran anak. Dalam rentang usia tiga sampai enam tahun ini anak sudah dapat menciptakan sesuatu yang sesuai dengan keinginan dan imajinasinya melalui benda – benda yang ada disekitarnya; seperti menciptakan pesawat terbang dari botol aqua, membuat mobil dari kulit jeruk bali, membuat pistol dari pelepah pisang, membuat terompet dari pohon padi dan membuat rumah dari kardus bekas. Mereka pun sangat senang membuat bunyi– bunyian (musik) dengan memukul –mukul meja atau benda–benda di sekitarnya. Ini merupakan proses perkembangan jiwa kreatif anak usia dini melalui imajinasi, yang akan berkurang sejalan dengan bertambahnya usia, terutama ketika mereka mulai memasuki sekolah (Nasution,2021). Berkenaan dengan hal tersebut, untuk mengetahui tingkat kreativitas pada anak usia dini, peneliti melakukan prasurvei di PAUD KB AMSAI School.

Urgensi terkait dengan kreativitas, juga dianjurkan oleh Allah SWT dalam Al-qur'an Surat An-Najm: 39-40.

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ
وَأَنْ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ

Artinya: 39) Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya. 40) Dan sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepada-Nya) (Q.S. An-Najm: 39-40)

Allah SWT memerintahkan manusia untuk berusaha sesuai dengan kemampuan dan kreativitasnya masing-masing, karena apa yang diusahakan oleh setiap manusia

Akan dipertanggung jawabkan di hadapan Allah SWT.

Hasil pra survei pada anak kelompok usia 5-6 tahun di PAUD KB AMSAI School yaitu di kelas Hibicus yang berjumlah 13 peserta didik bahwa dalam hal kreativitas belum terlihat optimal, hal tersebut nampak seperti saat menyelesaikan kegiatan proyek, ada sebanyak 9 anak yang hanya memakai satu komponen *loose parts* membuat mobil-mobilan dari balok, 8 anak membuat bangunan dari dua komponen *loose parts* balok dan kardus bekas, 5 anak membentuk kata dari biji-bijian yang sejenis, sebanyak 4 anak yang belum mampu membentuk benda atau hewan dengan menggunakan playdough. Aktivitas pembelajaran dalam hal pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD KB AMSAI School, belum terlihat tepat guna dan efektif. Oleh sebab itu, agar kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD KB AMSAI School terealisasi secara optimal, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan memanfaatkan alat permainan yang terbuat dari *loose parts* supaya anak dapat berani aktif, kreatif menuangkan ide gagasannya dengan kegiatan eksploratif sehingga menjadi penemu bukan peniru. Anak juga mampu menciptakan berbagai macam karya dengan menggabungkan berbagai macam komponen media *loospart* minimal dari 4 komponen media *loospart*.

Konsep *loose parts* menunjukkan bahwa konsep ini dapat membantu anak ketika berinteraksi hubungan

sosialnya, karena mengembangkan keterampilan serta meningkatkan rasa percaya diri beserta kemandirian. Selain itu memanfaatkan *loose parts* akan menciptakan kreasi yang tiada batasnya, mampu meningkatkan keinginan serta kreativitas yang mendalam serta menanamkan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak akan mengoptimalkan seluruh panca inderanya menyerap seluruh kegiatan yang berlangsung dan memperoleh pengalaman berharga dalam informasi pengetahuan. *Loose parts* adalah benda-benda yang mudah dijumpai disekitar lingkungan kita. Beberapa contoh bahan *loose parts* pada lingkungan sekolah atau prasekolah seperti, batu, pasir, cangkang kerang, ranting/ batang kayu, lidi, tutup botol, botol bekas, daun-daun, dan sebagainya. Dengan menggunakan *loose partss* anak akan bereksplorasi menghasilkan suatu karya yang nyata sehingga anak akan merasa dirinya memiliki potensi yang luar biasa (Farida, 2020).

Pemilihan media *loose parts* juga merupakan salah satu media yang bersumber dari lingkungan terdekat anak dimana konsep menurut penelitian yang dilakukan oleh Nursisto menguatkan barang lepasan yang terbuka sangat mudah dijumpai di lingkungan alam tanpa mengeluarkan biaya tetapi memberikan wadah pada anak untuk menuangkan kreativitas dalam menggunakan benda material bebas sehingga anak memiliki kebebasan bereksperimen dan bereksplorasi (Nursisto,2019)

B. METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan yaitu penelitian yang secara langsung kelapangan guna memperoleh data-data dan informasi dari berbagai sumber. Penelitian ini adalah jenis Penelitian Lapangan *field research*, yaitu penelitian yang pengumpulan datanya di lapangan, seperti lingkungan sekolah. Penelitian Kualitatif mencakup subjek yang dikaji dan dari data studi kasus, pengalaman pribadi, interpretasi yang menggambarkan situasi di lapangan (Arikunto, 2012)

Sumber data dalam penelitian kualitatif ialah hasil wawancara, dan tindakan, selebihnya adalah data pendukung seperti dokumen, arsip dan lain-lain. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara guru yaitu dengan Vida Yunita Lestari, S.Pd dan Yeni Rahman, S.Pd. Sumber data sekunder meliputi dokumentasi terkait perangkat pembelajaran guru serta gambar/foto-foto kegiatan pembelajaran.

Teknik Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung aktivitas yang sedang berlangsung, dan dapat dilakukan dalam bentuk observasi partisipatif maupun non-partisipatif (Sugiyono, 2019) sedangkan wawancara dilakukan dengan mewawancarai secara mendalam narasumber atau informan dalam penelitian, yaitu Kepala sekolah, dan Guru

Analisis data berlangsung secara terus-menerus dan interaktif hingga

mencapai titik kejenuhan data. Tahapannya mencakup tiga kegiatan utama, yaitu data *reduction* (merangkum dan menyederhanakan data), data *display* (menyajikan data dalam bentuk yang terstruktur), serta *conclusion drawing/verification* (menarik kesimpulan). (Sugiyono, 2019)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Meningkatkan kreativitas Anak Menggunakan Media *Loose parts*

Data dikumpulkan dari hasil Wawancara dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti kepada informan yaitu kepala sekolah dan guru PAUD. Peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru PAUD KB AMSAI School terkait dengan penggunaan media *loose parts*. Adapun hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada informan sebagai berikut :

Terdapat beberapa tahapan penggunaan media *loose parts* yang dilakukan oleh guru. Tahapan tersebut meliputi tahap pengumpulan



Gambar 1. Wawancara dengan Guru terkait dengan pembelajaran menggunakan loose parts dan kreativita

bahan, tahap invitasi atau pemajangan bahan, tahap provokasi yaitu memberikan contoh kepada anak dalam membuat kreasi, tahap pembuatan kreasi oleh anak. Pada pembuatan kreasi ini, guru mendampingi anak dalam membuat kreasi dan mengarahkan pada kreativitas anak.

Berdasarkan hasil wawancara beberapa tahapan yang dilakukan untuk menggunakan media *loose parts* dalam peningkatan kreativitas. Langkah yang pertama adalah menyiapkan bahan atau media yang akan digunakan untuk membuat kreasi. Bahan-bahan atau peralatan yang ada adalah bahan yang sudah tersedia di alam atau memanfaatkan barang bekas seperti potongan kayu, cangkang kerang kecil, tutup botol dan juga manik-manik. Setelah itu, guru memberikan contoh kreasi kepada anak sesuai dengan tema yang dibahas. Langkah selanjutnya adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi membuat karya atau kreasi sesuai dengan imajinasinya. Hasil penelitian ini senada dengan pendapat Ibu Yeni selaku kepala sekolah PAUD Amsai School (W1/G2/24-7-2025) yang menyatakan bahwa:

Kondisi perkembangan kreativitas anak di PAUD KB Amsai School mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil kreasi anak yang ditampilkan setelah melakukan kegiatan belajar membuat karya dengan media *loose parts*. Guru disini telah menerapkan berbagai metode untuk meningkatkan kreativitas. Salah satunya, pernah dilakukan pembelajaran

dengan media *loose parts*. Anak-anak sangat senang dengan pembelajaran seperti itu. Anak-anak lebih leluasa untuk bermain sambil belajar dan mengasah kognitif serta motorik anak.

Pada pembelajaran ini ditekankan aspek kreativitas anak dalam membuat kreasi. Media *loose parts* mampu menumbuhkan semangat dan kegembiraan pada anak, sehingga anak diajak untuk bermain sambil belajar. Salah satu media yang digunakan guru adalah media *loose parts* untuk membuat kreasi. Pembuatan kreasi dengan media *loose parts*

dilakukan dengan pendampingan guru. Sehingga anak yang belum mampu mengembangkan idenya dan menciptakan kreasi akan dibimbing oleh guru terlebih dahulu. Kreasi yang dibuat adalah hasil ide atau imajinasi dari anak-anak. Hal ini senada hasil wawancara terkait dengan apakah setiap anak mampu membuat bentuk karya sesuai dengan imajinasi anak:

Hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa anak-anak membuat kreasi sesuai dengan imajinasi anak, meskipun disini juga masih butuh pendampingan dan tutorial dari guru. Namun, hal ini juga tidak dapat dipungkiri bahwa Misalnya anak membuat bentuk orang. Anak membuat kreasi berupa tubuh manusia dengan dengan memanfaatkan balok kayu, tutup botol dan juga kerang. Guru mengarahkan anak untuk membuat kreasi tersebut. Senada dengan dokumentasi tersebut, hasil wawancara dengan kepala Sekolah, dan berdasarkan wawancara di atas bahwa kreativitas

anak dalam membuat kreasi sesuai dengan imajinasinya atau sesuai dengan idenya. Bagi anak yang cukup mandiri, perkembangan Kegiatan pembuatan kreasi berjalan dengan lancar. Anak-anak dapat membuat kreasi dengan cara membuat kreasi yang sudah dijelaskan oleh guru sesuai topik.



Gambar 2. Peserta didik membuat kreasi dari bahan loose part

Peserta didik dalam membuat karya sudah terlihat terampil dan cepat tanggap. Terlihat seorang anak laki-laki membuat karya dan peserta didik lainnya ikut berpartisipasi dengan mengambil bagian yang lainnya. Misalnya anak perempuan yang mengambil cangkang kerang yang digunakan untuk membuat karya.

Penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran dengan topik “aku dan tubuhku” terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam membuat kreasi. Tugas guru disini adalah mendampingi dan membantu peserta didik dengan mengarahkannya membuat kreasi sesuai dengan topik². Terkait dengan mengembangkan kreativitas peserta didik tugas guru untuk meningkatkan kreativitas anak adalah dengan memberikan bantuan, pendampingan, dan arahan bagi anak

yang menemui kendala atau kesulitan dalam membuat kreasi”.

Terkait dengan cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak menggunakan *loose parts*, yaitu menggunakan strategi yang dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik berkreasi Adalah memberikan bantuan jika anak benar-benar membutuhkannya. Selain itu, memberikan kebebasan kepada anak untuk kreatif dan berimajinasi serta mengeksplorasi kreasi yang sesuai dengan kreativitas mereka.”.



Gambar 3. Hasil Kreasi Anak

Peserta didik di berikan kebebasan untuk bereksplorasi dan melakukan eksperimen dengan bahan yang tersedia. Bahan tersebut dibentuk dan dikreasikan oleh peserta didik sesuai dengan imajinasinya. Guru memberikan dukungan kepada peserta didik dan mengarahkan peserta didik.

Hambatan dan Solusi dalam Penggunaan Media *Loose parts* Berdasarkan Analisis SWOT

Hasil dari pengumpulan data terkait dengan hambatan dan Solusi dalam penggunaan media *loose parts* diperoleh

melalui kegiatan wawancara. Data tersebut kemudian di analisis berdasarkan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, and Treath*). Masing- masing penjelasan dari analisis tersebut adalah:

a. Strength (Kekuatan)

Strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi hambatan yang ada dalam penerapan media *loose parts* adalah kekuatan. Kekuatan atau kelebihan dalam penerapan penggunaan media *loose parts* menurut hasil observasi adalah media *loose parts* dapat diperoleh dari alam sehingga tidak membutuhkan biaya yang mahal, media dapat ditemukan disekitar peserta didik, dan bentuk media dapat membangkitkan daya imajinasi peserta didik.

Melalui kelebihan tersebut, maka dapat digunakan untuk penerapan media *loose parts* yang lebih kreatif lagi. Bahan *Loose Parts* terdiri dari potongan kayu, benang woll, biji-bijian, biji pinus, bekas kardus, bebatuan, dan cangkang kerang yang dapat ditemukan di lingkungan anak. Benda tersebut Adalah limbah organic yang masih dapat digunakan untuk kreasi. Sebagai bahan limbah, tentunya tidak akan membutuhkan biaya mahal untuk mendapatkannya.

b. Weakness (Kelemahan)

Penggunaan media *loose parts* juga masih terdapat kendala yang ditemui. Menurut hasil observasi bahwa kelemahan yang ditemui adalah munculnya resiko keamanan. Penggunaan bahan dan alat *loose parts* yang terbuat dari kaca, keramik, dan

logam dapat menimbulkan resiko cedera atau luka pada anak.

Kelemahan lainnya yang dijumpai adalah kegiatan pembelajaran membutuhkan pengawasan yang ketat dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat menumbuhkan kreativitas anak. Benda yang penggunaannya perlu atau membutuhkan pengawasan dan pendampingan guru. Seperti gunting yang dapat beresiko menimbulkan bahaya bagi anak jika didalam penggunaannya tidak di awasi oleh orang dewasa atau guru.

c. Opportunities (Peluang)

Aspek selanjutnya dalam analisis SWOT adalah *opportunities* (peluang). Peluang untuk meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan media *loosepart* adalah ketersediaan bahan yang masih cukup banyak di lingkungan sekitar anak, sehingga dengan memberikan contoh media di sekolah, anak dapat mengulanginya kembali di rumah dengan bimbingan orang tua. Selain itu, peluangnya adalah dapat mendorong pembelajaran berbasis eksplorasi, dan juga mendorong anak untuk saling berkolaborasi.

Media *loose parts* yang dapat ditemukan disekitar peserta didik. misalnya pecahan genteng, hampir setiap rumah terdapat pecahan genteng yang dapat digunakan sebagai media *loose parts*. Ada juga biji kelengkeng, botol minuman yang dapat digunakan sebagai media untuk membuat kreativitas.

d. Threath (Ancaman)

Ancaman (threat) pada aspek SWOT ini merupakan ancaman yang

muncul pada penerapan media *loose parts*. Hasil observasi menunjukkan bahwa adanya teknologi modern yang ada saat ini, dan kurangnya kepedulian orang tua dan anak terhadap lingkungan sekitar akan berdampak pada kurangnya kreativitas. Padahal lingkungan menyediakan banyak bahan-bahan (limbah) yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar, sehingga tidak hanya mengandalkan gawai.

Kendala yang ditemui dalam mengembangkan kreativitas anak terutama anak PAUD itu misalnya pada aspek kemandirian. Terdapat juga kendala pada kognitif anak yang masih belum mampu mendapatkan ide kreatif yang akan di buat kreasi. Kendala lain seperti ketersediaan dan keterbatasan bahan yang ada di sekitar atau lingkungan sekitar yang susah untuk didapatkan”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hambatan yang ditemui oleh guru adalah adanya anak yang belum mampu untuk mengungkapkan ide atau imajinasinya menjadi kreasi. Beberapa peserta didik yang hanya diam ketika diminta untuk membuat kreasi secara berkelompok. Selain itu kendala yang dialami adalah ketersediaan bahan yang ada untuk media *loose parts*.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut jika memang dari kemandirian anak berarti harus ada pendampingan dari guru. Guru dituntut untuk memberikan bimbingan dan arahan serta pendampingan pada anak yang belum mampu menciptakan ide baru. Harus perlu pemantauan. Kemudian jika

kendalanya ketersediaan bahan dan keterbatasan bahan maka akan dilakukan penyediaan bahan dengan cara membeli. Guru-guru mengikuti pelatihan-pelatihan maupun workshop atau seminar dan sejenisnya. Pelatihan ini berguna untuk mengembangkan profesionalitas guru dan juga keterampilan dalam melakukan inovasi pembelajaran.

3. Aspek-aspek Dalam Lembar Observasi Peningkatan Kreativitas Peserta didik menggunakan media *Loose parts*

Kegiatan observasi ini dilakukan dengan tujuan mengevaluasi keterlaksanaan pembelajaran dengan media *loose parts* terhadap peningkatan kreativitas peserta didik dalam membuat karya. Aspek dalam kegiatan observasi ini terdiri dari komponen guru dan peserta didik. Pengamatan terhadap guru saat pembelajaran dengan menggunakan *loose parts* dan kegiatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran dan membuat kreasi.

Pengamatan terhadap aktivitas guru Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah melakukan tahapan pembelajaran dengan media *loose parts* dengan baik. Hal ini terlihat bahwa guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* kepada peserta didik, meskipun tidak dijelaskan secara terperinci, namun guru menyampaikannya dengan baik. Setelah itu guru melakukan pengumpulan bahan-bahan atau benda sebagai media *loose parts* yang ditemukan di lingkungan sekitar seperti balok kayu, batu- batuan, kain dan benang, kancing,

tutup botol, bekas botol, dan sebagainya. Selanjutnya guru juga terlihat memajang benda-benda *loose parts* tersebut dan menjelaskannya kepada peserta didik. selanjutnya guru memberikan arahan dan bimbingan sesuai tema kepada peserta didik dalam membuat kreasi sesuai dengan imajinasi mereka. Pada tahap akhir terlihat guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi dengan bercerita tentang apa yang mereka buat dengan media *loose parts*.

4. Pengamatan terhadap aktivitas peserta didik

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* dapat dijelaskan bahwa: peserta didik memiliki antusias dan semangat yang tinggi dalam mengikuti kegiatan. Peserta didik melihat media *loose parts* yang dipajang oleh guru dan menyimak penjelasan dari guru. Kemudian, peserta didik dengan semangat, mengeksplorasi media *loose parts* dengan melakukan berbagai percobaan terhadap benda yang sesuai untuk membuat kreasi. Misalnya peserta didik memilih menggunakan tutup botol sebagai bahan untuk membuat kreasi mata. Setelah itu, hasil pengamatan juga terlihat bahwa peserta didik dalam kelompok mampu bekerjasama dengan baik dalam membuat kreasi dan saling membantu satu sama lain. Terlihat juga beberapa peserta didik yang kesulitan dalam membuat kreasi bertanya kepada guru dan sesekali meminta bantuan dari guru. Diakhir pembelajaran ada salah satu peserta didik yang bercerita tentang kreasi yang dibuatnya.

D. KESIMPULAN

1. Meningkatkan kreativitas pada anak usia dini PAUD KB AMSAI School dengan menggunakan media *loose parts* adalah:
 - a. Mengumpulkan bahan yang akan digunakan. Pada tahap ini guru mengumpulkan bahan-bahan yaitu berupa balok kayu kecil, tutup botol, benang wol, pita, cangkang kerang, manik-manik, dan botol bekas.
 - b. Setelah bahan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah penyusunan invitasi dengan memberikan kalimat provokasi
 - c. Selanjutnya memperkenalkan invitasi yang telah dipajang dan memberikan penjelasan kepada peserta didik kegunaan bahan yang dikumpulkan, dan dapat dibuat apa saja sesuai dengan kalimat provokasi yang ada di invitasi. Tahapan selanjutnya adalah memberikan contoh kepada peserta didik kreasi yang dapat diciptakan dari bahan yang dikumpulkan.
2. Langkah selanjutnya adalah memberikan kesempatan kepada anak membuat kreasi sesuai dengan imajinasi anak. Pada tahap ini peran peserta didik adalah membuat kreasi sekreatif mungkin. Topik yang dibahas adalah aku dan tubuhku, peserta didik diminta untuk membuat kreasi dari bahan yang dikumpulkan dengan topik tubuhku.
2. Kendala dan solusi dalam meningkatkan kreativitas peserta didik adalah:

- a. Hambatan yang ada berupa adanya anak yang belum memiliki kemandirian sehingga dalam hal ini ide atau daya imajinasinya masih kurang. Selain itu, keterbatasan bahan dan sumber daya yang ada membuat kreativitas kurang tergali dengan baik.
- b. Solusi dalam mengatasi kendala Adalah:
 - 1) Memanfaatkan bahan local yang mudah didapatkan dan tidak membutuhkan biaya yang mahal
 - 2) Meningkatkan standar keamanan dengan melakukan pemantauan dan pendampingan saat kegiatan berlangsung.

E. DAFTAR PUSTAKA

Azky Farida, Penggunaan Media Loose Part untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Paud Al-Musfiroh unungsindur, Jawa Barat (Skripsi UIN Syarif Hidayatullah,2020).

Dewi S.,“Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal, Universitas Nusantara PGRI Kediri,*

Heldanita. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden*

Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 3(1), 53–64. 2018.

Istianti T. Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekitar sebagai Media Belajar Bagi Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 4(2), h. 42, 2018.

Nasution E.M., dan Srikandi S., Konsep Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 1(1), h. 1-15. Tahun2021

Sugiyono. *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta, 2019

Suharsimi, A. *Penelitian Kualitatif: Pendekatan Teori dan Praktik.* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.

Yuliati S., “*Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD,* Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020