



## STIMULASI KREATIVITAS ANAK MELALUI MEMBUAT KARYA BAHAN *LOOSE PART*

**Eneng Garnika<sup>1</sup>, Baiq Rohiyatun<sup>2</sup>**  
FIPP, Universitas Pendidikan Mandalika  
Email: [bqrohiyatun@undikma.ac.id](mailto:bqrohiyatun@undikma.ac.id)

### Abstract

*The use of Loose Parts media in learning plays a role in developing creativity in early childhood by carrying out all stages of using Loose Parts media using play strategies, strategies for cleaning up and storing things as well as various strategies for increasing creativity (product creation, imagination, experimental exploration, projects, music and language). In this regard, schools and parents need to establish good cooperation so that they can optimize the use of Loose Parts media to develop creativity in early childhood.*

### Abstrak

Penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran berperan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan cara melakukan seluruh tahapan penggunaan media *Loose Parts* menggunakan strategi bermain, strategi beres-beres dan menyimpan barang serta berbagai strategi peningkatan kreativitas (penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi eksperimen, proyek, musik dan bahasa). Berkaitan dengan hal tersebut, sekolah dan orang tua perlu menjalin kerjasama yang baik sehingga dapat mengoptimalkan penggunaan media *Loose Parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

### Article History

Received: 01-04-24

Reviewed: 08-05-24

Published: 10-07-24

### Key Words

*Creativity, Media, Loose Parts*

### Sejarah Artikel

Diterima: 01-04-24

Direview: 08-05-24

Disetujui: 10-07-24

### Kata Kunci

*Kreativitas, Media, Loose Part*

### Pendahuluan

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk belajar. Pada masa ini, anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Anak usia dini adalah anak yang berada di masa *golden age* yang artinya seorang anak memiliki potensi berkembang yang paling baik. Pada masa anak usia dini ini, pendidikan dititik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi. Stimulasi yang dikembangkan untuk memberikan pondasi dasar yang kuat agar mampu berkembang optimal dimasa selanjutnya, (Kustiawan, 2016).

Banyak pendidik yang sudah terpolakan dengan pembelajaran konvensional karena sering melihat pembelajaran pendidikan dasar yang berkembang lebih dahulu di masyarakat. Pendidikan di dalam kelas dengan meja dan kursi belajar menjadi salah satu model pembelajaran yang umum diterapkan di taman kanak-kanak. Padahal sesungguhnya proses belajar dapat dilakukan dimana saja termasuk di luar ruangan atau alam bebas. Proses belajar seperti ini menghambat anak untuk mengeksplor kemampuannya secara maksimal.

Bermain bagi anak usia dini merupakan suatu proses belajar untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dan menyenangkan. Bermain juga penting bagi anak meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak seperti : nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, serta seni, (Sujiono, 2009). Melalui bermain anak dapat mengekspresikan kreatifitasnya, merasakan objek dan tantangan dalam menemukan sesuatu dengan cara yang baru sehingga semua aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Anak usia dini sebagai peniru yang ulung dan pembelajar aktif



dimana anak tersebut membangun pengetahuan melalui bermain dan selalu aktif menggali pengetahuan-pengetahuan baru serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Untuk mendukung karakteristik anak usia dini diperlukan kegiatan bermain yang tepat dan bermakna. Kegiatan bermain dapat menggunakan bahan dan alat bermain edukatif. Bahan dan alat permainan yang berfungsi untuk merangsang perkembangan anak salah satunya adalah dengan *loose part*. *Loose part* adalah media material lepas yang penggunaannya dapat beragam-ragam, artinya bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru atau sesuatu ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya suatu hal baru.

Metode bermain menggunakan *loose part* sangat cocok diterapkan pada anak usia dini. Sebab, anak usia dini belajar menggunakan seluruh inderanya. Jadi dengan menggunakan media *loose part*, anak dapat langsung melihat dan meraba untuk mengenal berbagai tekstur benda menggunakan seluruh imajinasinya untuk menciptakan suatu karya dengan berbagai bahan, (Arsyad, 2002). Dengan bermain *loose part* anak usia dini dapat lebih mengenal lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitarnya, memahami bahwa benda-benda tersebut dapat dimanfaatkan atau dapat digunakan kembali untuk membentuk suatu karya baru. Tujuan pembelajaran dengan media bahan *loose part* adalah anak-anak akan menjadi lebih kreatif karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan *loose part* yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu mereka juga bisa memanfaatkan benda-benda di sekeliling mereka dan ikut memelihara lingkungan ketika mereka memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan berkegiatan merakitnya menjadi barang yang berguna. Melalui *loose part* ini, anak akan merasa tertantang untuk dapat menciptakan suatu kreasi baru dengan berbagai bahan yang disediakan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih bermakna.

## **Metode Pengabdian**

### **Waktu dan Tempat Pengabdian**

Pelaksanaan kegiatan simulasi dilakukan di Universitas Pendidikan Mandalika dengan mengundang beberapa guru TK dari beberapa PAUD di Kota Mataram.

### **Metode dan Rancangan Pengabdian**

Dimulai dari permohonan ijin kegiatan kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi dilanjutkan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya tim pelaksana mempersiapkan materi dan metode penyusunan media edukasi yang digunakan berupa tayangan video, slide presentasi untuk pemaparan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab serta diskusi dengan seluruh guru. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan umpan balik dari peserta dan pemateri dan keterlibatan aktif dalam berdiskusi. Dari gambaran pemahaman para guru tentang penggunaan media *loose part*.

## **Hasil Pengabdian dan Pembahasan**

Pada minggu pertama melakukan observasi di beberapa PAUD yang masih membutuhkan pengembangan guru terkait sistem pembelajaran kreatif, inovatif dan aman.



Tim Pengabdian Kepada Masyarakat, dari hasil diskusi, kami berkesimpulan bahwa masih banyak Lembaga PAUD yang sangat antusias untuk memperoleh pelatihan terkait metode-metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas anak khususnya dengan menggunakan media *loose part*.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di laksanakan diawali dengan kegiatan pemberian materi dan pelatihan yang diawali dengan pemaparan oleh ketua tim pengabdian kepada masyarakat tentang apa yang dimaksud Pembelajaran yang aman dan menyenangkan. Pentingnya menumbuhkan kreatifitas anak dalam hal pemanfaatan bahan-bahan yang dipikir tdk bermanfaat menjadi nilai guna, Adapun langkah langkah kegiatan pengabdian sebagai berikut:

### **Tahap Persiapan**

Program kegiatan pengabdian masyarakat ini di awali dengan wawancara dan diskusi dengan pihak kepala sekolah dan guru-guru yang menjadi permasalahan penggunaan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang variatif, inovatif, dan terkesan monoton serta membosankan sehingga menimbulkan beberapa permasalahan seperti kurangnya partisipasi peserta didik di dalam kelas sehingga proses pembelajaran menjadi beban bagi anak. Dalam proses pembelajaran di PAUD anak perlu adanya suatu media pembelajaran yang sesuai agar dapat mendukung perkembangan anak, *loose part* menjadi media yang cocok untuk digunakan. dalam Pernyataan tersebut sesuai dengan teori Simond Nicholson yang menyatakan bahwa lingkungan merupakan tempat interaktif bagi anak-anak dimana mereka dapat mengekspresikan kreativitasnya. Dengan memberikan lingkungan yang terbuka, anak-anak dapat berinteraksi dengan lingkungan mereka dan menjadi penemu dengan berbagai kemungkinan yang ada (Mursid). Selain itu, media *loose part* memiliki banyak keunggulan untuk proses belajar anak usia dini diantaranya: 1) *Loose part* dapat digunakan untuk beragam kegiatan pembelajaran, 2) Tidak habis dalam sekali pakai, 3) Dapat dimanipulasi menjadi beragam bentuk dan alat, 4) Dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak, 5) Dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan benda disekelilingnya, 6) Menstimulasi anak agar dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, 7) Anak memiliki kesempatan yang sangat luas untuk berkomunikasi dengan lingkungannya, baik dengan menggunakan bahasa reseptif maupun ekspresif, 8) Menstimulasi berbagai kemampuan, minat dan bakat anak, dan 9) Mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman yang baru. (Lailatul Mardiyah and Habib Hambali, 2022).

Penggunaan media *loose part* menyediakan kesempatan yang sangat luar biasa bagi anak- anak untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka dengan menggunakan berbagai bahan atau material, baik yang alami, sintetis maupun yang dapat didaur ulang sehingga anak dapat memperoleh pengalamannya sendiri. Maka media *loose part* merupakan salah satu media yang efektif untuk digunakan (Farida, 2020).

### **Tahap Pelatihan**

Pada tahap pelatihan guru di perkenalkan beberapa tahapan dalam memahami media *loose part* dalam menstimulasi kreativitas anak yaitu:

1. Tahap eksplorasi: kegiatan mengamati dan mempelajari komponen-komponen yang sudah disediakan sehingga nantinya anak-anak dapat membuat Keputusan terkait komponen apa saja yang akan digunakan sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahu anak untuk menjelajahi benda-benda dengan berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran.

2. Tahap eksperimen: percobaan-percobaan dengan menggunakan berbagai komponen yang sudah anak amati dan pelajari pada saat melakukan kegiatan eksplorasi. Ketika melakukan eksperimen itu sendiri biasanya anak melakukan uji coba dengan melibatkan satu persatu komponen yang anak anggap cocok untuk digunakan anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak dan imajinasi anak berkembang pada tahap ini.
3. Tahap edukasi: mengenalkan strategi bermain, strategi beres-beres dan menyimpan barang kepada anak, dan guru membimbing dan memfasilitasi anak-anak untuk membuat peraturan sebelum melakukan kegiatan main.



**Gambar I. Guru diperkenalkan tentang bahan *loose part***

### **Tahap Pendampingan**

Kegiatan pendampingan dilakukan setelah tahap pelatihan selesai, guru diminta mempresentasikan pemahaman mereka terkait pembelajaran dengan pemanfaatan media *loose part* dan di lanjutkan dengan arahan dan bimbingan jika ada yang kurang lengkap.



**Gambar 2. Pendampingan guru tentang pemanfaatan bahan *loose part***

### **Tahap Evaluasi**

Proses evaluasi kegiatan pelatihan dan pendampingan dilakukan setelah kegiatan sudah dapat dilaksanakan oleh peserta pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan menilai hasil kerja praktik pembuatan karya *loose part*.



### **Simpulan dan Saran**

Penggunaan media *Loose Parts* pada pembelajaran di PAUD dilaksanakan dengan menerapkan seluruh tahapan bermain *Loose Parts* dengan memperhatikan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang yang dilakukan anak di setiap harinya. Pembelajaran dilakukan dengan memadukan tujuh strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa.

### **Daftar Pustaka**

- A.Arsyad, "Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada." 2002
- Farida, A. (2020). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD AL-Musfiroh Gunung Sindur, Jawa Barat. 32.
- Mardiyah, L., & Hambali, H. (2022). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JOTE: Journal on Teacher Education*, 4(1), 338. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/5970>
- U. Kustiawan, Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia], 2016.
- Y. N. Sujiono, "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini," 2009.