



## KONTRIBUSI MEDIA DARI BAHAN ALAM, BEKAS DAN SINTETIS (*LOOSE PARTS*) PADA KREATIVITAS *APTITUDE* ANAK USIA DINI DI RA MAMBA'UL HIKMAH JEMBER

Muzayyanah<sup>1</sup>, Nurul Anam<sup>2</sup>

Fakultas Tarbiyah Prodi PIAUD IAI Al-Qodiri Jember  
muzayanah09750@gmail.com, nurul.anam86@gmail.com

### ABSTRACT

*Learning that uses natural materials, used and synthetic materials (loose parts) aims to make children creative, including the aspect of aptitude. They are free to be creative and disassemble teaching materials according to their imagination. Children will learn to appreciate the materials or objects around them and can care for the environment. With this loose parts media, they will understand that used goods can be recycled and used as materials for playing and assembling them into useful items and developing a child's economic attitude. From this background, the purpose of this research is to describe the contribution of media from natural, used and synthetic materials (Loose parts) to the creativity aptitude of early childhood in RA Mamba'ul Hikmah, Sumberpakem Village, Sumberjambu District, Jember Regency. The research method used is a qualitative approach and the type of research is a case study. The results of his research show that the contribution of media from natural, used and synthetic materials (loose parts) to the creativity aptitude of early childhood is very good because this media is used by introducing various loose parts media to early childhood and giving children the freedom to explore according to their needs. with his ideas and desires. From a process like this, children can increase their creative aptitude, including thinking fluently, originality and elaboration.*

**Key Words:** *Contribution, Loose Parts, Early Childhood Aptitude Creativity*

### ABSTRAK

Pembelajaran dengan menggunakan media bahan alam, bekas dan sintetis (*loose parts*) bertujuan supaya anak-anak menjadi kreatif termasuk pada aspek aptitude. Mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan ajar sesuai dengan imajinasi mereka. Anak-anak akan belajar menghargai bahan-bahan atau benda-benda di sekeliling mereka dan dapat memelihara lingkungan. Dengan media *loose parts* ini, mereka akan memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan berkegiatan merakitnya menjadi barang yang berguna dan mengembangkan sikap ekonomis anak. Dari latar belakang ini, maka tujuan penelitiannya adalah untuk mendeskripsikan kontribusi media dari bahan alam, bekas dan dan sintetis (*Loose parts*) pada

## Kontribusi Media dari Bahan Alam, Bekas dan Sintetis (Loose Parts) pada Kreativitas Aptitude Anak Usia Dini di RA Mamba'ul Hikmah Jember

kreativitas *aptitude* anak usia dini di RA Mamba'ul Hikmah Desa Sumberpakem Kecamatan Sumberjambe Kabupaten Jember. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian studi kasus. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kontribusi media dari bahan alam, bekas dan dan sintetis (*loose parts*) pada kreativitas aptitude anak usia dini sangat baik karena media ini digunakan dengan cara mengenalkan macam-macam media *loose parts* pada anak usia dini dan memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi sesuai dengan ide dan keinginannya. Dari proses seperti ini, anak dapat meningkatkan kreativitas *aptitude* antara lain berpikir lancar, orisinalitas dan elaboratif.

**Kata kunci:** Kontribusi, *Loose Parts*, Kreativitas *Aptitude* Anak Usia Dini

### PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu lembaga yang memiliki peran sangat signifikan di dalam pendidikan nasional. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Merujuk pada UU RI Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional<sup>1</sup> disebutkan bahwa: "PAUD merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam

pendidikan lebih lanjut.". Dengan demikian PAUD merupakan lembaga pendidikan awal yang sangat penting bagi pembentukan generasi anak bangsa Indonesia.

Di dalam lembaga pendidikan PAUD, terdapat banyak aspek potensi anak usia dini yang dikembangkan salah satunya adalah potensi kreativitas. Pengembangan kreativitas diri anak sejak dini akan mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan.

Salah satu cara untuk pengembangan kreativitas anak usia dini adalah menggunakan media pembelajaran. Kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui imajinasi yang diperoleh anak melalui media belajar yang tepat. Media belajar yang hanya melalui buku kurang efektif, karena anak seusia mereka akan lebih banyak belajar sambil bermain dari pada melalui simbol simbol tertulis. Oleh karena itu perlu adanya suatu media pembelajaran yang tepat untuk mengasah kreativitas yang dimiliki anak. agar anak memiliki ketertarikan

---

<sup>1</sup> Kemendiknas, *Acaun Penyusunan Kurikulum PAUD*, (Jakarta: Depdiknas, 2010), h. 1

dan motivasi yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Sampai saat ini, penggunaan media pembelajaran yang efektif masih mengalami berbagai masalah yang dihadapi lembaga PAUD. kenyataannya masih banyak lembaga PAUD yang belum bisa memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran. Pengadaan media pembelajaran yang kurang, kreativitas guru yang kurang dalam membuat dan mempraktekkan media pembelajaran, dan jumlah media pembelajaran yang sedikit dan atau istilahnya hanya-hanya itu saja medianya adalah salah satu masalah dalam pemanfaatan dan penerapan media pembelajaran<sup>2</sup>. Selain itu, guru juga tidak mampu memanfaatkan media pembelajaran dan sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah karena hanya mengandalkan cara mengajar dengan paradigma lama yaitu metode ceramah dan media cetak dalam proses belajar mengajar sehingga kreativitas dalam diri anak tidak berkembang secara optimal. Inilah yang terjadi pada kebanyakan guru di Indonesia. Barang atau benda yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran di lingkungan sekolah belum bisa dimanfaatkan seluruhnya sebagai media pembelajaran.

Sebenarnya, banyak media pembelajaran yang dapat dibuat dan digunakan oleh guru, salah satunya media pembelajaran dari bahan alam,

bekas dan sintesis. Media alam (tanah, air, batu-batuan, daun-daunan), media bahan bekas, dan media sintetik (bahan plastik, logam, kayu, kain, kaca, keramik) dapat digunakan oleh guru untuk menjadi media pembelajaran yang sangat efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Bahan-bahan tersebut akan menjadi sangat berharga dan sangat bermanfaat, karena bahan-bahan tersebut kaya akan input sensorial bagi anak dan bahan-bahan bekas yang awalnya dianggap kurang bermanfaat akan menjadi bermanfaat, karena dengan bahan-bahan bekas tersebut akan mengajari anak untuk lebih mencintai dan menghargai lingkungan sekitar dengan menjadikan bahan tersebut sebagai media pembelajaran yang edukatif, kreatif, dan ekonomis.

Media pembelajaran dari barang-barang tersebut biasanya diistilahkan dengan media pembelajarannya *loose parts*. Istilah *loose parts* jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah lepasan, yaitu bagian atau kepingan yang mudah dilepas, dan disatukan, dapat digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan benda-benda lainnya menjadi satu kesatuan, baik itu terbuat dari bahan alam ataupun sintesis.<sup>3</sup> Teori *loose parts* pertama kali dikembangkan oleh Simon Nicholson pada tahun 1971 yang menyatakan bahwa lingkungan adalah tempat interaktif bagi anak, dimana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang kreatif. Dengan

---

<sup>2</sup> Nurul Anam, *Realita Problematika Pendidikan dan Pembelajaran di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Abad 4.0*, dalam Buku "Rekonstruksi Pembelajaran di Lembaga PAUD, KB, TK dan RA Abad 4.0: Konstruksi Problematis, Teoritis, Aplikatif

dan Solutif", Ed. Nurul Anam dan Findatul Wahidah, (Yogyakarta: Bildung, 2021), h. 5.

<sup>3</sup> Yuliati, *Loose Parta Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, (Semarang, PT. Sarang Seratus Aksara, 2020), h. 9-10

lingkungan yang terbuka maka interaksi anak dan lingkungan akan memberi kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak bisa menjadi penemu.<sup>4</sup> Jadi, media *loose parts* merupakan media bahan ajar bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara, dengan menggunakan bahan yang berasal dari bahan alam berupa biji-bijian, dedaunan, dan dari bahan sintetis seperti bahan plastik dan bekas kemasan. Media pembelajaran seperti ini sangat bermanfaat bagi pengembangan kreativitas anak usia dini. Maka dari itu, lembaga pendidikan terutama guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran *loose parts* menjadi media yang dapat mengembangkan kreativitas siswanya.

Sampai saat ini, banyak lembaga yang sudah mampu memanfaatkan media-media tersebut. Di antara lembaga tersebut adalah RA Mamba'ul Hikmah. Di lembaga ini, media *loose parts* yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas *aptitude* anak sangat variatif dan menarik sehingga media tersebut dapat menstimulasi kreativitas anak. Media yang digunakan oleh guru tidak hanya sebatas menggunakan buku cerita, buku pelajaran, alat permainan edukatif, ataupun poster, tetapi media atau bahan dari alam, bahan bekas dan sistesis yang ada di lingkungan sekitar dijadikan media pembelajaran *losse parts* yang efektif bagi pembelajaran siswanya, seperti biji bijian, botol plastik bekas, plastik kemasan, batu-batu dll.

Pembelajaran dengan media *loose parts* di RA Mamba'ul Hikmah dirasa cukup unik dan sangat menarik untuk anak usia dini. Dengan media *loose parts*, guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi terhadap media *loose parts* yang telah disediakan di sekolah sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak, sehingga mereka memiliki rasa keberanian untuk melakukan eksplorasi dan menciptakan suatu hasil karya sesuai dengan kreativitas *aptitude* mereka masing masing.

#### **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan jenis penelitiannya adalah studi kasus. Pendekatan dan jenis penelitian ini berupaya untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada di RA Mamba'ul Hikmah mengenai Pemanfaatan media *losse part* dalam meningkatkan kreativitas siswa di RA Mamba'ul Hikmah. Adapun teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun informan yang dipilih dalam penelitian ini yaitu Kepala Sekolah RA Mamba'ul Hikmah (Muniroh, S.Pd.), guru kelompok A (Asulah.S.Pd.), guru kelompok B (Hosmiati. S.Pd), wali murid Ibu Hikmah dan siswa RA Mamba'ul Hikmah.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, obserbasi dan dokumentasi. Metode analisa datanya menggunakan metode analisa data model interaksi *Milles and Hubberman* yaitu: *data collection*,

---

<sup>4</sup> Yuliati, *Loose Parta Material*, h. 12.

*data condensation, data display, dan verification.* Sedangkan metode keabsahan datanya menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penggunaan media *Loose parts* dalam pembelajaran di RA Mamba'ul Hikmah telah digunakan 2 tahun belakangan ini, dimana dalam menyampaikan pembelajaran guru di RA Maba'ul Hikmah tidak hanya menggunakan media gambar ataupun audio, akan tetapi mereka juga memanfaatkan media alam yang ada di sekitar sekolah seperti biji bijian, batu-batuan, pasir bahkan plastik plastik bekas untuk dijadikan media pembelajaran yang menarik untuk anak, karena penggunaan media media yang menarik untuk anak menjadi hal yang sangat penting, mengingat media merupakan alat atau perantara untuk menstimulasi semua aspek perkembangan anak terutama kreativitas anak. Sebagaimana dikemukakan oleh Ibu Muniroh, S.Pd selaku Kepala Sekolah RA Mamba'ul Hikmah bahwa:

*"Dalam proses pembelajaran peran media sangatlah penting, terutama untuk anak usia dini yang masih ingim selalu bermain, dan terkadang seringkali merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran, karena itu guru harus pintar memilih media yang sekiranya menarik dan sesuai dengan keinginan anak dan salah satu media yang sangat disukai anak anak adalah media loose parts yaitu media lepasan*

*berbahan alam atau plastik yang bisa digabung dan dipisah-pisahkan."*<sup>5</sup>

Wawancara di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat signifikan digunakan dalam pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menarik atau tidak membosankan adalah media *loose parts*. Guru harus pintar memilih media. Salah satu media yang tidak membosankan adalah media *loose parts*. Wawancara tersebut juga diperkuat dengan pernyataan Wali Kelas Kelompok B Ibu Hosmiati S.Pd.<sup>6</sup> yang menyatakan, bahwa:

*"Hal yang terpenting bagi seorang anak adalah mengenal lingkungan luar atau benda benda yang ada di sekitar mereka yang bisa mereka manfaatkan untuk dijadikan media bermain dan belajar, agar anak anak tidak hanya terpaku terhadap alat-alat belajar modern dan mainan-mainan toko, apalagi di sini daerah pedesaan yang menurut saya banyak sekali material material di lingkungan sekolah dan di lingkungan rumah anak yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, seperti daun daun kering, ranting ranting pohon, pelepah pisang, bahkan batu batuan yang ada di sungai belakang sekolah bisa mereka manfaatkan untuk belajar."*

Pendapat di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya menggunakan media yang berasal dari alat-alat belajar modern dan mainan-mainan toko. Media pembelajaran *loose parts* dapat menggunakan bahan-bahan dari lingkungan, seperti daun daun kering,

---

<sup>5</sup> Muniroh, *Wawancara*, Sumberjambe, 10 Februari 2021.

<sup>6</sup> Hosmiati, *Wawancara*, Sumberjambe, 10 Februari

ranting ranting pohon, pelepah pisang, dan batu batuan yang ada di sungai.

Sependapat dengan Ibu Muniroh, S. Pd. dan Ibu Hosmiati, S.Pd., Ibu Asulah, S.Pd.<sup>7</sup> menjelaskan sebagai berikut:

“Dengan memanfaatkan media *loose parts* yang ada di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran, selain dapat membuat anak lebih kreatif, dapat jugamembuat anak lebih menghargai lingkungannya, karena mereka menjadi tahu bahwa bahan-bahan plastik yang terkadang menjadi sampah tak berguna di rumah, bisa dijadikan sebagai bahan dan alat untuk belajar.”

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa media *loose parts* yang berasal dari bahan-bahan lingkungan sekitar digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dapat membuat anak lebih kreatif, dan menghargai lingkungannya, karena mereka menjadi tahu bahwa bahan-bahan plastik yang terkadang menjadi sampah atau tidak berguna di rumah dapat dijadikan sebagai bahan dan alat untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi ketika proses pembelajaran. Siswa di RA Mamba'ul Hikmah sangat antusias sekali ketika mereka belajar dengan menggunakan media berbahan *loose parts*, terlihat sekali mereka tanpa ragu untuk memegang dan membentuk media yang ada dihadapan mereka sesuai dengan keinginan mereka dan uniknya cara yang mereka gunakan juga tidak sama dengan teman temanya. hal itulah

yang membuat guru-guru di RA Mamba'ul Hikmah memilih menjadikan media *loose parts* sebagai media pembelajaran yang wajib digunakan pada setiap penyampaian tema yang disampaikan oleh guru kepada siswa dalam pembelajaran.<sup>8</sup>

Berikut adalah gambar media *loose parts* yang ada di RA Mamba'ul Hikmah:



Gambar 4.1 Jenis-jenis Media *Loose Parts*<sup>9</sup>

Gambar diatas merupakan berbagai jenis *loose parts* yang bisa dijadikan media pembelajaran siswa di RA Maba'ul Hikmah. Jenisnya sangat beragam ada yang berasal dari bahan alam berupa biji-bijian, batu batuan, tanah liat, daun-daunan, dan lainnya sedangkan yang berasal dari bahan plastik adalah tutup botol plastik, sedotan, dsendok dan garpu plastikstik.

Dalam kaitannya dengan peningkatan Kreativitas Siswa di RA Mamba'ul Hikmah. Guru RA Mamba'ul Hikmah memiliki cara dalam memanfaatkan media *loose parts*, agar kreativitas siswa bisa muncul. Hal tersebut terlihat saat peneliti melakukan observasi kegiatan belajar mengajar di RA Mamba'ul Hikmah. Siswa siswi di RA Mamba'ul Hikmah Kelompok B tampak sedang mengikuti pembelajaran dengan Tema Tanaman

<sup>7</sup> Asulah, *Wawancara*, Sumberjambe, 10 Februari 2021.

<sup>8</sup> Peneliti, *Observasi*, Sumberjambe 13 Februari 2021.

<sup>9</sup> Peneliti, *Dokumentasi*. Sumberjambe 13 Februari 2021.

Hias. Kegiatan awal pembelajaran berlangsung selama 30 menit, diawali dengan pembacaan doa, hafalan surat surat pendek serta bernyanyi. Setelah itu masuk pada kegiatan inti, dimana guru memberikan penjelasan tentang lingkungan rumah, serta menyiapkan dan memberikan informasi alat bahan yang akan digunakan untuk kegiatan belajar, alat dan bahan yang dipersiapkan guru pada hari itu berupa sedotan plastik bekas, biji bijian dan tutup botol bekas, sendok plastik, stik, batu - batuan, kancing baju dll, Kemudian guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih sendiri media yang akan anak-anak gunakan untuk membuat bentuk rumah, untuk kemudian mereka bentuk sesuai fikiran mereka. Dengan tujuan agar siswa dapat berpikir lancar saat mengerjakan tugas dan dapat memunculkan banyak cara untuk menyelesaikan tugas dari guru.<sup>10</sup> Sebagaimana yang dijelaskan oleh Ibu Hosmiati, S.Pd. yang menyatakan bahwa:

Saat mengerjakan tugas, saya memang memberi kebebasan kepada anak untuk memilih media apa yang akan mereka gunakan, mereka bebas bereksplorasi. Mereka boleh menggunakan satu atau lebih bahan *loose parts* yang ingin mereka gunakan, karena terkadang hal yang ada dipikiran anak itu banyak sekali, dan semakin beragam media *loose parts* yang mereka gunakan, hal yang mereka buatpun akan beragam.<sup>11</sup>

Jadi, ketika menggunakan *loose parts* daya pikir anak itu meningkat, mereka bisa membuat *berbagai* hasil karya sesuai dengan pikiran mereka, beda halnya jika menggunakan media gambar mereka akan cenderung akan terpaku pada bentuk di gambar itu saja.

Hal serupa juga disampaikan oleh ibu Asulah S.Pd.<sup>12</sup> Selaku Guru Kelompok A, dia menyatakan bahwa:

*"Pikiran anak akan lebih berkembang jika kita memberinya kebebasan memilih dan mengeksplorasi media belajar yang mereka sukai, karena terkadang anak tidak hanya menggunakan satu bahan loose parts saja, anak bisa menggunakan semua media loose parts yang disiapkan guru kemudian mereka gabungkan-gabungkan menjadi satu hasil karya yang bagus".*

Pernyataan ini menjelaskan bahwa ketika menggunakan media *loose parts*, kreativitas anak akan lebih meningkat karena mereka bisa menggabung-gabungkan dan mengkolaborasikan berbagai jenis media *loose parts* yang ada menjadi satu bentuk hasil karya.

Berikut ini hasil karya siswa dengan mengkombinasikan bahan *loose parts* yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.2 Kombinasi media *loose parts* dari bahan alam<sup>13</sup>

<sup>10</sup> Peneliti, *Observasi*, Sumberjambe 18 Februari 2021.

<sup>11</sup> Hosmiati, *Wawancara*, Sumberjambe 18 Februari 2021.

<sup>12</sup> Asulah, *Wawancara*, Sumberjambe, 18 Februari 2020.

<sup>13</sup> Peneliti, *Dokumentasi*, Sumberjambe, 18 Februari 2020.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, pembelajaran dengan media *loose parts* yang diterapkan di RA mamba'ul Hikmah memberi kesempatan kepada siswa untuk mengoptimalkan daya pikir yang mereka miliki, agar mereka tidak terbiasa bergantung kepada orang lain ketika menghadapi suatu permasalahan di sekolah ataupun di rumah. Sebab itu selama proses pembelajaran guru tidak selalu memberikan contoh model hasil karya yang harus dibuat dan dihasilkan oleh anak. Guru Kelas hanya memberikan gambaran singkat tentang tugas yang akan dibuat anak, selebihnya anak hanya diberikan arahan arahan atau langkah-langkah cara pembuatannya. Dengan tujuan agar anak dapat menghasilkan karya yang orisinal hasil dari pemikirannya sendiri. Sebagaimana pernyataan Ibu Muniroh, S.Pd<sup>14</sup> yang menyatakan bahwa:

*"Guru tidak boleh terlalu sering memberikan contoh model hasil karya kepada anak, karena hal itu akan membuat pikiran anak terpaku pada model yang diberikan guru, sebaliknya di sini guru memberikan arahan dan bimbingan kepada anak agar mampu menghasilkan karya sendiri sesuai dengan yang ada pikirannya."*

Ibu Ridnatul<sup>15</sup> selaku guru pendamping kelompok A juga menyatakan:

*"Ketika anak langsung diberi contoh model hasil karya oleh guru anak akan cenderung meniru hasil karya guru, akibatnya kadang ketika hasilnya tidak sama dengan yang*

*dicontohkan guru anak akan putus asa terus menangis karena mereka merasa tugas yang mereka buat salah karena tidak sama dengan yang dicontohkan guru."*

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa ketika anak langsung diberi contoh model hasil karya oleh guru, maka anak akan cenderung meniru hasil karya guru. Akibatnya, kadang ketika hasilnya tidak sama contoh gurunya, anak akan putus asa dan menangis karena mereka merasa tugas yang mereka buat salah.

Selanjutnya, Guru Kelompok A asulah S.Pd. menambahkan penjelasan di bawah ini:

*"Jadi intinya mbak, ketika anak sudah dihadapkan dengan media loose parts mereka bebas berekspresi sesuai keinginan mereka, kita hanya mengawasi dan memberikan arahan saja, dan menurut pengalaman kami di sini selama menggunakan media loose parts anak bisa menghasilkan hasil karya sendiri tanpa melihat dan meniru contoh karya yang saya buat atau pun karya yang dibuat oleh temanya, jadi asli hasil buatan tangan dan hasil pikiran mereka sendiri".<sup>16</sup>*

Selain memberikan arahan, saat anak anak mengerjakan tugas dengan menggunakan media loose part guru kelas juga mengajukan beberapa pertanyaan kepada anak berkaitan dengan tugas yang dibuatnya hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan berpikir anak serta melatih daya pikir anak agar lebih lancar, sebagaimana yang pernyataan ibu Hosmiati S.Pd dia menyatakan:

<sup>14</sup> Muniroh, *Wawancara*, 23 Februari 2021.

<sup>15</sup> Ridnatul, *Wawancara*, 23 Februari 2021.

<sup>16</sup> Asulah, *Wawancara*, 23 Februari 2021.

*“Dalam menilai saya tidak hanya menilai anak dari hasil karya nya namun saya juga menilai proses ketika anak membuat hasil karya tersebut, jadi dalam proses pembelajaran saya berkeliling mengontrol anak-anak satu persatu serta menanyakan kepada mereka tentang tugas yang mereka kerjakan, misalnya saya bertanya mau buat apa? Kenapa pakai warna ini? kenapa bentuknya seperti ini? hal ini dilakukan untuk mengetahui daya pikir anak dan agar pikiran anak berkembang.”<sup>17</sup>*

Pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* yang diterapkan di RA Mamba’ul Hikmah, salah satu tujuannya adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa karena menurut Kepala Sekolah RA Ibu Muniroh, S.Pd mengenai pentingnya kreativitas untuk anak usia dini, dia menyatakan bahwa:

*“Kreativitas itu sangat penting sekali dimiliki oleh seorang sejak dini, karena sejak kecil anak-anak akan menghadapi masalah dan harus diajari untuk menyelesaikannya sendiri, contoh kecilnya saja masalah menyelesaikan tugas dari guru. Jika anak-anak memiliki kemampuan berpikir kreatif maka dia akan menemukan banyak ide-ide atau cara untuk menyelesaikan masalah berupa tugas yang harus dia selesaikan. Untuk itu media *loose parts* menurut saya sangat tepat sekali untuk merangsang dan meningkatkan kreativitas anak.”<sup>18</sup>*

Selanjutnya, Ibu Hosmiati wali kelas kelompok B juga menambahkan, dia menyatakan:

*“Untuk membentuk anak yang kreatif, tidak harus selalu menggunakan bahan-bahan atau mainan-mainan mahal, tapi dari bahan sederhana pun juga bisa, tergantung kepada bagaimana kita sebagai guru dapat memanfaatkan barang tersebut menjadi menarik dan membuat anak tertarik, tanpa mengurangi kemanfaatannya.”<sup>19</sup>*

Di kesempatan lain, peneliti melakukan wawancara kepada ananda Dalisa yang merupakan siswa kelompok B, dia menyatakan *“Saya sangat senang sekali kalau belajar menggunakan batu-batuan yang warna-warni, kancing, stik, biji-bijian. Saya suka sekali karena saya bisa membuat bentuk-bentuk yang bagus-bagus”*,<sup>20</sup>

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi di atas bahwa pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan tema rumahku, media *loose parts* yang digunakan berupa batu-batuan, bahan plastik, kayu, tutup botol, sedotan, dan biji-bijian. Penggunaan media *loose parts* ini dilakukan dengan cara guru memberi kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi seperti bebas memilih media *loose parts* yang akan digunakan. Guru mengajukan pertanyaan kepada anak tentang alasan memilih media tersebut dan apa yang akan dibuat dengan media tersebut agar anak dapat berpikir lancar. Guru juga hanya memberikan gambaran tentang tema yang akan dipelajari dan media *loose parts* yang akan digunakan, agar anak mampu menghasilkan hasil karya yang orisinal sesuai pikirannya. Di dalam

<sup>17</sup> Muniroh, *Wawancara*, 18 Februari 2021.

<sup>18</sup> Muniroh, *Wawancara*, 20 Maret 2021

<sup>19</sup> Hosmiati, *Wawancara*, 20 Maret 2021.

<sup>20</sup> Dalisha, *Wawancara*, 10 Februari 2021.

pelaksanannya juga, anak menggunakan media *loose parts* dengan cara memadukannya atau mengelaborasi media *loose parts* yang beragam agar menghasilkan karya yang menarik.

### Pembahasan

*Loose parts* merupakan media yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar. Begitu juga lembaga RA Mamba'ul Hikmah sering menggunakan media tersebut karena mudah ditemukan dan dapat dibongkar pasang serta dapat digabungkan dengan media lainnya. Temuan penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sally Haughey<sup>21</sup> yang menjelaskan bahwa media *loose parts* merupakan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisah-pisahkan, dapat digabungkan kembali, dapat dibawa, dijajar dan dapat dipindahkan serta digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain, yang berasal dari bahan alam ataupun bahan sintetis.

Media *loose parts* yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan atau meningkatkan kreativitas anak di RA Mam'baul Hikmah terdiri dari bahan alam yaitu biji-bijian, batu, dan bahan yang terbuat dari plastik seperti tutup botol dan botol bekas. Media *loose parts* ini termasuk dari komponen-komponen *loose parts* dikemukakan oleh Anita Damayanti dkk<sup>22</sup>. Mereka menjelaskan bahwa media *loose parts* terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba anak

dengan tekstur yang berbeda-beda. Ketujuh komponen tersebut terdiri dari; 1) bahan alam, yaitu bahan yang dapat ditemukan di alam, antara lain: batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan sebagainya; 2) bahan plastik, yaitu berasal dari barang-barang yang terbuat dari plastik antara lain: sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong dan sebagainya; 3) bahan logam, yaitu bahan yang berasal dari barang-barang yang terbuat dari logam, antara lain: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, plat mobil, kunci dan sebagainya; 4) bahan kayu dan bambu, yaitu bahan yang berasal dari kayu yang sudah tidak digunakan, antara lain: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle dan sebagainya; 5) benang dan kain, yaitu bahan yang terbuat dari serat, antara lain: kapas, kain perca, tali, pita, karet dan sebagainya; 6) bahan kaca dan keramik, antara lain: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kaca mata dan sebagainya; dan 7) bahan bekas kemasan, yaitu bahan dari barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan, antara lain: kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur dan sebagainya.

Langkah atau cara penggunaan media *loose parts* di RA Mamba'ul Hikmah dilakukan secara bertahap. Pada awal pembelajaran, guru

<sup>21</sup> Yuliati, *Loose Parta Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, (Semarang: PT. Sarang Seratus Aksara, 2020), h. 10.

<sup>22</sup>Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, dan Lia Rahmawati, "Peningkatan Kreativitas

Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose PARTS", *Jurnal Buah Hati*, Volume 7, Nomor 2, 2020, h. 78-79.

memperkenalkan media *loose parts* yang varitif yang terdiri dari bahan alam, batu-batuan dan bahan plastik yang diletakkan pada wadah yang berbeda-beda, kemudian guru merangsang rasa ingin tahu anak dengan memberikan beberapa penjelasan tentang media *loose parts*, serta memberi pertanyaan-pertanyaan yang merangsang pikiran anak, kemudian member kebebasan anak untuk bereksplorasi selanjutnya guru memberikan hadiah kepada semua anak dengan cara memberikan ucapan selamat dan memuji hasil karya yang dibuatnya. Cara penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran ini dilakukan secara sistematis. Cara penggunaan ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Yuliati Siantajani<sup>23</sup> yang menjelaskan bahwa strategi atau cara untuk memainkan atau menggunakan *loose parts* adalah sebagai berikut: kenalkan *loose parts* pada anak, taruh dalam tempat yang menarik, bangun rasa ingin tahu anak, ijin anak bereksplorasi, sering bertanya kepada anak, menghargai hasil karya anak dan tambahkan berbagai jenis *loose parts* (Varitaif).

Pemanfaatan media *loose parts* sebagai media pembelajaran sangat baik bagi perkembangan siswa. Media ini dapat meningkatkan kreativitas anak untuk berpikir lancar, yaitu dengan cara guru memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi dan menyelesaikan tugas dengan berbagai cara dan ide sehingga anak dapat membuat hasil karya sesuai dengan keaslian berfikir

mereka tanpa diberikan contoh oleh gurunya, serta anak dapat mengkombinasikan media *loose part* dengan media lainnya sehingga menciptakan hasil karya yang baru dan unik. Guilford<sup>24</sup> menjelaskan bahwa ciri-ciri utama keberhasilan pemanfaatan media ini adalah mengembangkan kreativitas siswanya termasuk juga kreativitas pada aspek aptitude. Utami Munandar<sup>25</sup> menambahkan bahwa ciri-ciri kreativitas *aptitude* yaitu berkembangnya keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan memerinci atau mengelaborasi.

Selain itu, pemanfaatan media *loose parts* di RA Mamba`ul Hikmah bermanfaat bagi siswa dalam memahami lingkungan sekitar. Media ini dapat membuat siswa menghargai dan menjaga lingkungannya dari bahan-bahan bekas, karena mereka menjadi tahu bahwa bahan-bahan plastik yang terkadang menjadi sampah atau tidak berguna di rumah dapat dijadikan sebagai bahan dan alat untuk belajar. Para siswa juga menjadikan bahan bekas tersebut menjadi bahan yang menarik dan bernilai ekonomis.

## SIMPULAN

Media *loose parts* merupakan media yang bahan-bahanya dapat ditemukan di lingkungan. Lembaga RA Mam`baul Hikmah sering menggunakan media tersebut karena media ini mudah ditemukan dan dapat dibongkar-pasang serta dapat

<sup>23</sup> Yuliati, *Loose Parta Material*, h, 90.

<sup>24</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2016), h, 10

<sup>25</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 78.

digabungkan dengan media lainnya. Media *loose parts* yang digunakan terdiri dari bahan alam yaitu biji-bijian, batu, dan bahan yang terbuat dari plastik seperti tutup botol, botol bekas dan sebagainya.

Cara penggunaan media *loose parts* di RA Mamba'ul Hikmah dilakukan secara bertahap dan sistematis. Pada awal pembelajaran, guru memperkenalkan media *loose parts* yang varitif yang terdiri dari bahan alam, batu-batuan dan bahan plastik yang diletakkan pada wadah yang berbeda-beda, kemudian guru merangsang rasa ingin tahu anak dengan memberikan beberapa penjelasan tentang media *loose parts*, serta memberi pertanyaan-pertanyaan yang merangsang pikiran anak, kemudian member kebebasan anak untuk bereksplorasi selanjutnya guru memberikan hadiah kepada semua anak dengan cara memberikan ucapan selamat dan memuji hasil karya yang dibuatnya.

Kontribusi dari pemanfaatan media *loose parts* sebagai media pembelajaran sangat baik bagi perkembangan siswa. Salah satu indikasinya yaitu sebagai berikut. *Pertama*, media ini dapat meningkatkan kreativitas anak untuk berpikir lancar, yaitu dengan cara guru memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi dan menyelesaikan tugas dengan berbagai cara dan ide sehingga anak dapat membuat hasil karya sesuai dengan keaslian berfikir mereka tanpa diberikan contoh oleh gurunya, serta anak dapat mengkombinasikan media *loose part* dengan media lainnya sehingga menciptakan hasil karya yang baru dan unik. *Kedua*, penggunaan media *loose part* ini dapat membuat siswa memahami

lingkungannya yaitu siswa dapat mengetahui, menghargai, menjaga dan memanfaatkan lingkungannya dari bahan-bahan bekas atau sampai, karena mereka akan menjadi tahu bahwa bahan-bahan plastik yang terkadang menjadi sampah atau tidak berguna di rumah dapat dijadikan sebagai bahan dan alat untuk belajar. Para siswa juga menjadikan bahan bekas tersebut menjadi bahan yang menarik dan bernilai ekonomis.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Nurul. 2021. *Realita Problematika Pendidikan dan Pembelajaran di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Abad 4.0*, dalam Buku "Rekonstruksi Pembelajaran di Lembaga PAUD, KB, TK dan RA Abad 4.0: Konstruksi Problematis, Teoritis, Aplikatif dan Solutif", Ed. Nurul Anam dan Findatul Wahidah. Yogyakarta: Bildung.
- Damyanti, Anita, Sriyanti Rachmatunnisa, dan Lia Rahmawati. 2020. "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media *Loose Parts*". *Jurnal Buah Hati*, Volume 7, No. 2, September.
- Ginting, Abdurrakhman. 2010. *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Humaniora
- Hamdani, Asep Saepul. 2002. *Pengembangan Kreativitas*, Jakarta: Pustaka As-Syifa.
- Kemendiknas. 2010. *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*. Jakarta: Depdiknas
- Milles, B. Matthew, dkk. 2007. *Analisis Data Kualitatif-Buku Sumber tentang Metode Metode Baru*.

- Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mukaromah, Luluk, 2020. "Pembelajaran Berbasis Alam dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini (Studi Analisis di TK Jogja Green School)", *Childhood: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1 No 2.
- Munandar, Utami. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Nursisto. 1999. *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Prameswari, Titania Widya. 2020. "STEAM Based Learning Strategis by Playing Loose Parts for the Achievment of 4C Skills in Childroon 4-5 Years", *Jurnal Efektor*, Volume 7, No. 1.
- Rahmawati. Yeni. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Rasimin, dkk. 2012. *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Trust Media Publishing
- Restu Kartiko. 2010. *Asas Metodologi Penelitrian Sebuah Pengenalan dan Penuntun Langkah Demi Langkah Pelaksanaan Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sholikha, Friska Fitriani.2020, "Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013", *Childhood: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1 No 1.
- Siantanjani, Yuliati. 2020. *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT. Sarang Seratus Aksara.
- Sjamsidi, dkk, 2013. *Pengelolaan dan Pemanfaatan Air Baku*. Malang: UB Press
- Sugiono. 2011. *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Rieneka Cipta
- , 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara
- , 2017. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini: Pengantar Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Parana Media Grup
- Tim Penyusun IAI Al-Qodiri. 2020. *Buku Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Jember: IAI Al-Qodiri.
- Wahyuningsih, Sri. 2020. "Pemanfaatan Media Loose Parts dalam Pembelajaran Steam untuk Anak Usia Dini". *Early Childhood Education and Development Journal*, Volume 2, No. 2, Oktober.