



Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Part*

Roudlotun Ni'mah, Farida Isroani

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Indonesia

ABSTRACT

Creativity is a person's ability to give birth to something new, either in the form of ideas or real works that are relatively different from what already exists. While the Loose Part Media is one of the media teaching materials that can be removed, assembled, and modified according to pleasure. The use of loose part media makes children's learning more varied and supports children's creativity. The purpose of this study was to determine the teacher's efforts in increasing children's creativity through loose part media. This research is a qualitative descriptive research, namely by describing what is happening 2. The data collection technique is done by interviewing to find out the efforts made by the teacher in increasing children's creativity through loose part media, while additional data is in the form of documentation and observation. The data analysis technique used is data reduction, data presentation and then draw data conclusions. The results of this study are children's learning is increasingly varied, children's creativity increases from month to month, this is proven by the work of children every month. Efforts made by teachers in increasing children's creativity can be described by planning, namely in the form of making lesson plans before the implementation of learning. Implementation of learning, namely the learning process, where children play an active role in using loose part media. In addition to creativity, children can also solve problems on their own. Evaluation, in the form of an assessment of the work and direct observation by the class teacher. There are 2 factors that influence in an effort to increase children's creativity, namely the inhibiting and motivating factors, the most dominant of which is the driving factor.

ARTICLE HISTORY

Submitted 15 Mei 2022
Revised 28 Mei 2022
Accepted 10 Juni 2022

KEYWORDS

Creativity Enhancement, Children's creativity, Media loose Part

CITATION (APA 6th Edition)

Roudlotun Ni'mah, Farida Isroani. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Part. *Keguruan: Jurnal Penelitian, Pemikiran dan Pengabdian*. 8(1), 1-7.

*CORRESPONDANCE AUTHOR

nikmah.syauqi@yahoo.com

PENDAHULUAN

Zaman semakin berkembang, keterampilan dan kemampuan seseorang menjadi bekal untuk menghadapi kehidupan yang serba teknologi (Anita, 2020). Hal ini mempengaruhi seluruh aspek, termasuk pendidikan. Berdasarkan pernyataan tersebut maka, pendidikan menjadi tolak ukur



kemajuan suatu bangsa, karena dengan adanya pendidikan yang baik, dapat meningkatkan kemampuan sumber daya manusia.

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun, masa ini merupakan masa emas (*golden age*), perkembangan otak berkembang sangat pesat atau lebih tepatnya saat yang penting untuk merangsang kemampuan anak agar berpikir secara optimal (Hamdanah, 2019). Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang dilakukan melalui pemberian rangsangan 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 (Kemdikbud, 2010). Anak usia dini merupakan usia yang paling tepat dalam membekali dan menggali pemikiran-pemikiran kreatif sebagai dasar cara berpikir yang optimal (Dasar, 2009). Kreativitas merupakan sebuah proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan maupun objek. Menurut Gordon dan Browne kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengaplikasikan gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada (Sunarto, 2009). Kreativitas sangat penting untuk ditingkatkan dalam diri anak khususnya bagi anak usia Taman Kanak-Kanak (Maryati, 2017). Dengan kreativitas anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang, dan mampu melahirkan banyak ide atau gagasan. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui imajinasi. Banyak terjadi permasalahan-permasalahan terkait dengan peningkatan kreativitas anak, salah satunya adalah minimnya fasilitas atau media pembelajaran. Hal ini seperti yang di paparkan oleh kepala RA Mambaul Ulum 2, bahwasanya anak-anak belum bisa berkreasi secara mandiri, mereka masih tergantung pada apa yang di contohkan oleh ibu guru. Adanya pandemi covid-19 ini kreativitas anak sangat menurun, hal ini yang membuat kepala RA tidak mau anak didiknya stagnan dengan kerendahan kreativitas, beliau melakukan kunjungan ke beberapa sekolah yang sudah berhasil dalam menciptakan kekreativitasan anak, dari sinilah muncul beberapa ide untuk meningkatkan kreativitas anak, salah satunya melalui media pembelajaran yang menarik dan bisa mendukung kreativitas anak. Media yang dipilih adalah media *loose part*. *Loose part* adalah bahan-bahan yang dapat di pindahkan dari satu tempat ketempat lain, dapat dibawa, digabungkan, dilepaskan serta dirangkai kembali dengan berbagai cara (Anita, 2020). *Loose part* dapat menciptakan kreasi tanpa batas serta mengundang kekreativitasan anak dalam proses pembelajaran. Hal ini sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Novita Eka Nurjanah pada tahun 2020, bahwasanya media *loose part* merupakan media pembelajaran yang bahan serta penggunaanya mudah didapat dan digunakan oleh anak, sehingga kreativitas anak menjadi meningkat.

PEMBAHASAN

1. Hakikat Kreativitas Anak Usia Dini

James J gallager mengatakan bahwa “*creativity is a mental proces by wich an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan oleh individu baik berupa gagasan maupun produk baru atau mengombinasikan antara keduanya yang pada ahirnya akan melekat pada dirinya). Adapun menurut Supriadi kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengekspresikan ide-ide dan imajinasinya untuk menciptakan sesuatu baik berupa gagasan maupun suatu karya yang baru. Jika dikaitkan dengan anak usia dini, kreativitas merupakan kemampuan anak dalam menciptakan suatu karya melalui imajinasinya dengan mengeksplorasi berbagai media. Kreativitas anak usia dini dapat dilihat pada saat anak mengeksplorasi berbagai media melalui aktivitas atau kegiatan kreatif seperti merangkai bentuk, mewarnai, menggambar. 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 (Yuanita, 2020). Salah satu faktor yang penting dalam memahami Kreativitas anak adalah kita sebagai orang tua ataupun pendidik mengetahui atau memahami terlebih dahulu karakteristiknya. Menurut Supriadi, karakteristik kreativitas dikelompokan menjadi dua, yakni kognitif dan non-kognitif. Ciri kognitif diantaranya *orisinilitas*, *fleksibelitas*, kelancaran dan *elaborasi*. Sedangkan ciri non-kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama-sama penting karena sebuah kecerdasan tanpa kepribadian yang kreatif juga tidak akan menjadikan seseorang menghasilkan apapun. Piers Adams yang dikutip oleh Muhammad Asrori berpendapat bahwa karakteristik anak usia 5-6 tahun yang memiliki kreativitas adalah memiliki dorongan yang tinggi, memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki ketekunan yang tinggi, cenderung tidak puas terhadap kemampuan, percaya diri yang tinggi dan kemandirian yang tinggi, bebas dalam mengambil keputusan, menerima diri sendiri, humoris, mempunyai rasa toleransi yang tinggi dan cenderung tidak tertarik pada hal-hal yang kompleks (Yeni, 2020).

2. Faktor Pendukung Dan Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini

Imam musbikin menyatakan ada delapan faktor penghambat kreativitas anak diantaranya:

- a. Tidak ada dorongan bereksplorasi, yakni tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak ternyata dapat menghambat kreativitas anak.

- b. Jadwal yang terlalu ketat, penjadwalan kegiatan bagi anak yang terlalu padat akan membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitasnya, karena anak tidak dapat mengeksplorasi dengan kemampuannya.
- c. Terlalu menekankan kebersamaan keluarga, anak butuh waktu sendiri untuk mengembangkan kreativitasnya. Karenanya, biarkan ia sendiri pada waktu-waktu tertentu.
- d. Membatasi anak untuk berkhayal, karena dengan berkhayal anak dapat mengembangkan kreativitas dengan mengembangkan imajinasinya.
- e. Orang tua konservatif, biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Orang tua model ini biasanya cepat khawatir dengan proses kreativitas anak yang umumnya berada di luar garis kebiasaannya.
- f. Overprotektif
- g. Disiplin otoriter yang mengarah kepada tidak diperbolehkannya anak menyimpang dari perilaku yang disetujui orang tua.
- h. Penyediaan alat bermain yang terlalu terstruktur. penting bagi orang tua dan guru dalam memilih permainan yang tepat.

Menurut Rachmawati dan Kurniati terdapat empat hal yang mendukung dalam pengembangan kreativitas anak, yaitu:

- a. Memberikan rangsangan mental, baik pada aspek kognitif, kepribadian maupun psikologis anak.
- b. Menciptakan lingkungan yang kondusif
- c. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan otak kanan.
- d. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas (Musbikin, 2009)

3. **Media Loose Part**

Media *loose part* merupakan media berbasis bahan alam dimana menurut Yukananda disebut bahan alam karena berasal dan disiapkan dari lingkungan sekitar dan dimanfaatkan secara sengaja untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Bahan alam tersebut seperti batu-batuan, kayu, ranting, biji-bijian, daun kering, pelepah pisang, bambu dimana sudah dipikirkan terkait keamanan untuk anak. Pertimbangan bermain *loose part* yang dipilih oleh peneliti dalam melakukan penelitian adalah tanpa perlu biaya mahal tinggal memanfaatkan dan mengumpulkan bahan-bahan tersebut dari lingkungan alam sekitar dan juga mempertimbangkan membantu mengurangi sampah dengan mengolah bahan yang tidak terpakai menjadi sesuatu yang bermakna. Berikut macam-macam bahan *loose part* yang dapat digunakan untuk media pembelajaran pada anak: Bahan dasar alam, Plastik, Logam, Penggunaan kembali Kayu dan bambu, Benang dan Kain, Bekas kemasan. Dari beberapa pengertian *loose part* diatas dapat disimpulkan bahwa *loose part* merupakan benda-benda yang dapat dilepas, di pasang, dimodifikasi bentuk dan pemanfaatanya, sehingga karya yang dihasilkan

setiap anak berbeda, dan yang menggunakannya akan merasa puas dan tertantang untuk membuat bentuk lainnya, sehingga akan meningkatkan kreativitas yang ada dalam diri anak. Dapat juga dikatakan media bahan alam, karena bahan-bahannya berasal dari lingkungan alam sekitar.

4. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Part

Inti dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana upaya yang dilakukan pendidik dalam meningkatkan kreativitas anak. Keadaan kreativitas kelompok B mengalami penurunan selama masa pandemi, sebab inilah pendidik dan kepala mengambil ide dengan menggunakan media *loose part*. Ada 3 langkah dalam peningkatan kreativitas yakni:

Perencanaan, upaya yang dilakukan guru dalam menggunakan media *loose part* guna meningkatkan kreativitas kelompok B adalah sebagai berikut:

1. Melakukan perencanaan, yakni membuat Rencana Program Pembelajaran, baik mingguan maupun harian. Guru membuat RPP berdasarkan pada tema, namun praktiknya memberi kebebasan pada anak dalam menggunakan media *loose part*.
2. Pelaksanaan pembelajaran, yakni praktik langsung apa yang sudah direncanakan dalam RPP. Pembelajaran dengan media *loose part* dilakukan pada jam tematik, setelah guru menyiapkan bahan-bahan media *loose part*, anak-anak di beri penjelasan bahwa bermain menggunakan media *loose part* dilakukan selama satu jam yakni jam 08.45-09.45, tugas anak-anak boleh menggunakan media *loose part* dalam bentuk apapun, setelah anak menghasilkan kreativitas, anak diberi kesempatan untuk mendeskripsikan hasil karyanya di depan kelas. Berdasarkan paparan hasil wawancara diatas dapat peneliti simpulkan, bahwa upaya yang dilakukan oleh guru kelompok B untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media *loose part* adalah ada tahap perencanaan yang dilakukan diawal semester, tahap pelaksanaan, yakni inti dari pembelajaran yang dilakukan setiap minggunya dua kali, sereta evaluasi bulanan dalam bentuk hasil karya. Dengan diterapkannya 3 langkah diatas, peneliti dapat melihat peningkatan kreativitas anak, hal ini dibuktikan dengan hasil karya. Berdasarkan catatan hasil karya kreativitas anak disetiap bulanya semakin meningkat, anak dapat melakukan pembelajaran dengan senang serta dapat memecahkan masalah dengan sendirinya. Anak dapat memilih permainan media *loose part* dan membentuk sesuai dengan imajinasinya, menciptakan bentuk mainan tanpa disengaja. Contoh pada saat guru memberikan media botol bekas, anak-anak langsung dapat menggunakannya dan membentuk botol sesuai dengan kreativitasnya. Selain media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak, media ini juga hemat dan ekonomis, karena bahannya yang tidak harus beli, dapat disediakan dari lingkungan sekitar sehingga guru maupun orang tua dapat menyediakannya dengan mudah. Dalam melakukan upaya peningkatan kreativitas, guru mengalami 2 faktor, yakni penghambat dan pendukung. Diantara faktor pendukungnya adalah dukungan yang besar dari orangtua dan lingkungan. Orang tua kelompok B

sangat mendukung pembelajaran dengan media *loose part*, mereka merasa imajinasi anak semakin meningkat, tidak terpaku pada satu pemanfaatan permainan saja, namun ada beberapa permainan yang dapat diciptakan anak. Misal ada gelas plastik bekas, anak dapat membentuk dan menyusun menjadi menara kemudian merubahnya menjadi lingkaran atau berbentuk kotak yang dianggap sebagai rumahnya.

SIMPULAN

Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kreativitas anak melalui media *loose part* melalui 3 tahap, yakni: Tahap perencanaan, guru melakukan perencanaan berupa pembuatan RPP. Tahap pelaksanaan, praktik secara langsung oleh anak sesuai apa yang ada di RPP. Tahap ini adalah tahap inti dalam sebuah proses pembelajaran. Tahap evaluasi, guru melakukan evaluasi berupa penilaian hasil karya setiap satu minggu sekali, kemudian disimpulkan pada penilaian akhir bulan. Faktor pendukung dan penghambat dalam upaya meningkatkan kreativitas anak melalui media *loose part*. Berdasarkan hasil penelitian ada 2 faktor yakni pendukung yang dominan dari orang tua dan lingkungan. Sedangkan penghambatnya adalah keadaan sekarang yakni masa pandemi.

REFERENSI

- Asrori, Muhammad, *Psikologi Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2008)
- Chamdanah, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar," *Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*, 2018, 1
- Damayanti, Anita, "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM dengan Media Loose Parts," *Jurnal Buah Hati*, 07 (2020), 2
- Dewi Safitri dan Anik Lesaningrum, "Penerapan Media Loose Part Untuk Kreativitas," *jurnal pendidikan anak usia dini*, 2 (2021), 43
- Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar, "Pengembangan Program Pembelajaran Tk," 2009, hal. 2
- Fransiska, Yulianti, dan Roza Yenita, "Penggunaan Media Loose Parts dalam Pembelajaran di Masa Pandemi," 5.8 (2021), 5454–62
- Imamah, Zakiyatul, "Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode STEAM dan Loose Part," *Jurnal Studi Islam*, 15 (2020), 273
- Kemendiknas, "Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD" (Jakarta: Depdiknas, 2010), hal. 1
- Keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Islam, "Kurikulum Raudlatul Athfal," 2016, hal. 4

Kurniati, Yeni Rachmawati dan Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*

Maryati, Febrina Dwi, “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Proyek,” *UIN Raden Intan Lampung*, 2017, 6

Musbikin, Imam, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein* (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006)

Rachmawati, Yeni, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak* (Jakarta: Kencana, 2010)

Sri Anita, “Penerapan Pembelajaran Daring Pada anak usia Dini,” 2020, 1

Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011)