



## STRATEGI PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MEDIA LOOSE PARTS

**Nurul Novitasari<sup>1\*</sup>, Hilmi Nilna Zulfiana<sup>2</sup>, Farhatin Masruroh<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Al Hikmah Tuban

<sup>3</sup>Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Ibrahimy Situbondo

E-mail: [nurul.novita\\_sari@yahoo.com](mailto:nurul.novita_sari@yahoo.com)<sup>1</sup>, [farhatinmasruroh@gmail.com](mailto:farhatinmasruroh@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRAK:** Tujuan dalam penelitian skripsi ini adalah untuk mengetahui penggunaan media Loose Parts dalam mengembangkan kreativitas siswa di Kelompok Bermain Al Khairiyah Muslimat NU Bangilan Tuban. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Lokasi penelitian di Kelompok Bermain Al Khairiyah Muslimat NU Kecamatan Bangilan Kabupaten Tuban. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun sumber data penelitian ini berjumlah 2 orang yaitu: kepala sekolah, guru kelas Kelompok B. Analisis data menggunakan 3 tahap yaitu reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan proses pengumpulan data dan analisis data, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal. Loose parts adalah media pembelajaran yang terdiri dari bahan-bahan lepasan dan cara menggunakan bisa sendiri-sendiri atau digabungkan dengan bahan yang lainnya. Setelah menggunakan media loose parts siswa mulai aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, siswa mulai menampakkan minat dan bakatnya, dapat perpikir kritis dan mampu berekspresi dengan bahan-bahan yang disediakan, kreativitas siswa pun meningkat dari pada siswa sebelumnya dan terdapat lima puluh persen siswa yang kreativitasnya meningkat setelah menggunakan media loose parts.

**Kata Kunci:** Pengembangan Kreativitas; Anak Usia Dini; Media Loose Parts

**ABSTRACT:** *The purpose of this thesis research is to find out the use of Loose Parts media in developing students' creativity in the Al Khairiyah Muslimat NU Bangilan Tuban Playgroup. The research used is qualitative research. The research location was in the Al Khairiyah Muslimat NU Playgroup, Bangilan District, Tuban Regency. Data collection techniques were carried out using observation techniques, interviews and documentation. The data sources for this study amounted to 2 people, namely: school principals, class teachers in Group B. Data analysis used 3 stages, namely data reduction, data display and drawing conclusions. Based on the process of data collection and data analysis, researchers can conclude several things. Loose art is a learning media that consists of loose materials and how to use them can be used alone or in combination with other materials. After using loose parts media students began to be active in various learning activities, students began to show their interests and talents, could think critically and were able to experiment with the materials provided, students' creativity also increased compared to previous students and there were fifty percent of students who creativity increased after using loose parts media.*

**Keywords:** Creativity Development; Children; Loose Parts Media

### PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran di PAUD tentunya harus senantiasa diiringi dengan kegiatan kebebasan dalam bermain. Dalam kegiatan bermain perlu adanya kemampuan yang dikembangkan, salah satunya adalah kemampuan kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dimana ia mampu menciptakan suatu karya atau gagasan

yang belum pernah ada sebelumnya dan kalaupun telah ada ia dapat merenovasi atau memper indah karya sebelumnya tersebut (Rahmawati, 2019).

Kreativitas anak akan terbentuk dengan cara anak diberikan kesempatan dalam mengeksplor lingkungan sekitar dengan diberikan kebebasan, maka anak akan lebih

berani dalam mengekspresikan ide-ide yang diperoleh.

Menumbuhkan perkembangan kreativitas, maka diperlukan suatu adanya stimulus dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga. Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Rita, 2018).

Penggunaan media loose parts dengan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar yang ditata menarik, baik yang bersifat bekas ataupun masih dipakai, baik yang berasal dari bahan alam maupun bahan plastik/pabrikan dapat digunakan sebagai media bermain dan belajar anak guna merangsang daya kreativitasnya. Loose parts merupakan bahan-bahan terbuka, terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain (benda alam ataupun sintetis). Loose parts dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran STEAM karena sesuai dengan karakteristik anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara, mendukung kreativitas dan imajinasi anak, serta mampu untuk mengembangkan ide anak (Wahyuningsih, Siti, Adriani Rahma Pudyaningtyas, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelompok Bermain Al Khoiriyyah Muslimat NU, perkembangan kreativitas siswa sebelum mengenal metode loose part menurun dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya, oleh karena itu pendidik mencoba menggunakan media pembelajaran loose parts sebagai media pembelajarannya karena menurut guru kelas dan kepala sekolah siswa mulai bosan dengan kegiatan yang itu-itu saja untuk mengembangkan kreativitasnya, kegiatan yang biasanya dilakukan di Kelompok Bermain Al Khoiriyyah Muslimat NU adalah aktivitas menciptakan produk (hasta karya) seperti bermain kolase, menggambar, mewarnai, finger painting, meronce dan lain-lain. Dan kegiatan itu membuat siswa bosan, jika guru kelas memberikan kegiatan, banyak siswa yang tidak merespon atau tidak memperhatikan guru

karena siswa sudah mengetahui hasil kreativitas yang dibuat akan seperti sebelum-sebelumnya. Oleh karena itu guru mencoba menggunakan media loose parts, setelah dicoba siswa mulai penasaran dan mencoba membuat kreativitas sendiri sesuai keinginannya. Dan media loose parts mampu menarik perhatian anak dalam proses belajar mengajar dibandingkan media-media sebelumnya. Selain meningkatkan kreativitas siswa media loose parts juga dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik halus anak dan mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang mengungkapkan fenomena-fenomena tertentu dengan sudut pandang apa yang terjadi. Sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian, jenis penelitian ini sangat tepat karena peneliti akan mendeskripsikan data, bukan mengukur data yang diperoleh. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan berbagai informasi kualitatif tentang pengembangan kreativitas siswa melalui media loose parts di Kelompok Bermain Al Khoiriyyah Muslimat NU Bangilan Tuban.

Penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun objek sasaran wawancara ini adalah Muindatul Ummah, S.Pd sebagai kepala sekolah, Siti Mutmainnah sebagai guru dan beberapa siswa di Kelompok Bermain Al Khoiriyyah Muslimat NU. Observasi yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah obervasi langsung, artinya peneliti mengadakan suatu pengamatan langsung ke Kelompok Bermain Al Khoiriyyah Muslimat NU Bangilan Tuban guna mendapatkan data tentang perkembangan kreativitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan media loose parts. Sedangkan dokumentasi meliputi penggunaan media loose parts, dan bahan-bahan loose parts.

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi (Moleong, 2018). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif, ada tiga aktivitas dalam analisis data dalam teknik ini, yaitu data

reduction, data display, dan *data conclusion drawing/verification*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Strategi Pengembangan Kreativitas Siswa di KB Al Khoiriyah Muslimat NU Bangilan Tuban Melalui Media Loose Parts

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui penggunaan media loose parts dengan menggunakan berbagai strategi pengembangan, yaitu strategi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa. Anak menjadi lebih kreatif untuk menciptakan berbagai hal ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan media loose parts. Hal ini didukung dengan media loose parts yang digunakan serta sikap guru yang memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk menciptakan berbagai hal sesuai keinginan dan kemampuannya.

Berkaitan dengan hal tersebut peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan kepala KB ibu Muindatul Ummah bahwa untuk mengembangkan kreativitas siswa biasanya lembaga Kelompok Bermain Al Khoiriyah Muslimat NU Bangilan Tuban ini menggunakan berbagai metode pembelajaran agar kreativitas anak disini meningkat dari sebelum-sebelumnya dan baru-baru ini beliau menerapkan pembelajaran menggunakan media loose parts, karena menurut beliau media loose parts dapat merangsang perkembangan kreativitas anak secara alami, anak dapat menciptakan kreativitas sesuai apa yang dia inginkan, selain itu media ini juga dapat mengembangkan aspek pertumbuhan anak.



Gambar 1. Siswa Saat Menggunakan Pembelajaran Media Loose Parts



Gambar 2. Bahan-Bahan Loose Part

Gambar di atas menunjukkan kegiatan siswa di KB Al Khoiriyah Muslimat NU Bangilan saat bermain loose parts tema lingkungan sub tema rumahku, yaitu siswa yang seharusnya membuat rumah dari stik ice cream, pelelah pisang, malem dan lidi. Mereka malah membuat kreativitas sesuai imajinasinya dan sangat antusias untuk berusaha mengutarakan dan merealisasikan imajinasi-imajinasinya menjadi sebuah karya.

KB Al Khoiriyah Muslimat NU Bangilan menggunakan model pembelajaran sentra jadi biasanya kita memasukkan loose parts pada saat sentra kreativitas, balok, seni dan alam tapi gak harus pada saat sentra itu semua karena kita menerapkannya itu belum setiap hari baru seminggu dua kali.

Pada buku kumpulan RPPH yang dimiliki oleh kelas B KB Al Khoiriyah Muslimat NU Bangilan Tuban, ditemukan RPPH yang menunjukkan diterapkannya strategi pengembangan kreativitas menggunakan loose parts. Contoh Kegiatan ini dalam RPPH di KB Al Khoiriyah Muslimat NU Bangilan yang memuat aktivitas bermain *loose parts*.

**Kegiatan Inti**

- Guru memperlihatkan bentuk rumah dan guru bertanya apa yang anak-anak ketahui tentang rumah, mulai dari bagian-bagian rumah dan guna rumah.
- Guru mengajak anak bernyanyi “Rumah Kami”
- Guru mengajak ke area bermain loose parts
- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
- Guru bertanya pada anak benda apa saja yang mereka kenal dari alat dan bahan yang disediakan
- Guru memberikan pertanyaan terbuka pada anak dapatkah kamu membuat rumahmu sendiri? “Seperti apa rumah yang akan kamu buat dari benda-benda ini? Dapatkah kamu membuat tulisan rumah dari benda benda ini?”
- Guru mempersilahkan anak memilih permainan mereka, membuat dan membangun rumah mereka sendiri sesuai dengan kreasi dan imajinasi anak dengan alat dan bahan yang sudah disediakan dan membuat tulisan rumah.
- Anak bermain di area bermain yang mereka pilih secara bergantian, anak dapat berpindah pada area bermain lain saat kegiatan bermain mereka telah selesai.
- Guru melakukan percakapan provokasi untuk memperluas ide, minat dan pemahaman anak serta menstimulasi sebuah aksi yang lebih kreatif.
- Guru melakukan pengamatan dan membuat dokumentasi proses kegiatan bermain anak
- Setelah kegiatan bermain, anak dipersilahkan mencuci tangan untuk persiapan makan bersama
- Guru menanyakan tentang perasaan anak dalam kegiatan bermain dan konsep yang ditemukan anak pada kegiatan mainnya

**Gambar 3.** Kegiatan ini dalam RPPH

Peneliti melihat bahwa dengan penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk memilih komponen yang ingin digunakan dan akan digunakan untuk apa komponen tersebut. Hal ini juga dibahas oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang memaparkan bahwa pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya (Rahmawati, 2012).

Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak-anak sangat antusias untuk berusaha mengutarakan dan merealisasikan imajinasi-imajinasinya menjadi sebuah karya. Hal ini juga dibahas oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang memaparkan bahwa dengan imajinasi, anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya

ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari. Ia bebas berpikir sesuai pengalaman dan khayalannya (Rahmawati, 2012).

Seperti yang dapat kita simpulkan dari guru kelas untuk meningkatkan kreativitas siswa guru harus mengetahui strategi pengembangan kreativitas pada anak terlebih dahulu, agar perkembangan kreativitas siswa berkembang dengan semestinya.

## **2. Perkembangan Kreativitas Siwa dengan Menggunakan Media *Loose Parts* di Kelompok Bermain Al Khoiriyyah Muslimat NU Bangilan Tuban**

Pada bagian ini peneliti menemukan banyak siswa yang sudah dapat berkembang kreativitasnya, terdapat lima puluh persen dari enam belas siswa yang kreativitasnya sudah berkembang sesuai harapan, mereka dapat membuat hasta karya sesuai imajinasinya sendiri, mampu mengeksplorasi dengan lingkungan sekitar, mampu mencoba hal-hal baru dengan melakukan eksperimen, dan mampu bersikap kritis terhadap pendapat temannya dengan baik. Untuk mengetahui perkembangan siswa guru kelas dan kepala KB mencocokkan dengan ciri-ciri kepribadian kreativitas anak (Rahmawati, 2012), berikut ciri-ciri kepribadian kreativitas anak:

1. Terbuka terhadap pengalaman baru. Siswa mampu menerima dengan baik pembelajaran menggunakan media *loose parts*.
2. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan. Siswa mampu mengutarakan apa yang ada dalam pikirannya tanpa merasa terbebani dengan pertanyaan guru
3. Tertarik pada kegiatan kreatif. Kebanyakan siswa yang sudah mulai berkembang kreativitasnya, mereka akan melaksanakan kegiatan-kegiatan yang di berikan oleh guru dengan senang hati dan akan memodifikasi kegiatan tersebut menjadi kegiatan yang lebih seru menurut mereka.
4. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak perpengaruh oleh orang lain. Kekeh dalam berpendapat dan tetap menghargai pendapat temannya tanpa menjelak-jelaskan.

5. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar. Selalu bertanya tentang kegiatan apa hari ini dan selanjunya, bertanya apa nama benda yang digunakan dalam pembelajaran, kegunaan benda itu apa saja, dan asal usul benda itu dari mana.
6. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan. Mampu bertanggung jawab atas kesalahan yang dilakukannya.
7. Percaya diri dan mandiri. Berani bermain dengan temannya tanpa menggandeng orang tuanya.
8. Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas. Mampu menyelesaikan tugas yang di berikan oleh guru
9. Tekun dan tidak mudah bosan. Siswa tidak mudah bosan dengan permainannya, memainkannya ber ulang-ulang walaupun permainan itu sederhana.
10. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah. Saat bermain, siswa yang kreatif biasanya akan menyelesaikan permainannya, walaupun banyak temannya yang menyerah karena merasa kesulitan.
11. Peka terhadap situasi lingkungan. Saat guru sedang kesusahan mencari sesuatu, anak yang kreatif akan bertanya apa yang ibu guru lakukan, kenapa dengan ibu guru, atau pun jika ada suatu masalah dengan temannya dia akan melaporkannya kepada gurunya.
12. Kritis terhadap pendapat orang lain.

Hasil wawancara dengan kepala KB Al Khoiriyah bahwa kelebihan saat menggunakan *loose parts* diantaranya bisa digunakan dalam berbagai kegiatan, tidak habis dalam sekali pakai, dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk, dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya, dapat menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki, mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru, dan kekurangan menggunakan *loose parts* yaitu kesalahan penggunaan strategi

dapat mengakibatkan kejemuhan belajar pada anak.

Dengan pembelajaran loose part maka hasilnya anak lebih aktif dalam belajar dan mandiri dan bisa menciptakan suatu hasil karya sesuai apa yang diharapkannya. Kalau saya itu mencocokkan dengan ciri-ciri kreatif anak jika sesuai maka sudah berkembang jika belum berarti belum berkembang. Setahu saya *loose parts* dapat meningkatkan minat belajar anak dan mendukung aspek perkembangan pada anak. Kelebihan *loose parts* dapat meningkatkan stimulasi perkembangan anak, murah dan lebih mudah di dapatkan, dapat meningkatkan pola pikir anak dan dapat menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, kekurangan *loose parts* jika salah dalam strateginya maka akan membuat anak jemu.

*Loose parts* sebagai alat dan bahan dalam kegiatan bermain, memiliki karakteristik sebagai berikut (Ayu Puspita, 2019):

- a. Menarik: *Loose parts* seperti magnet bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan yang alamiah.
- b. Terbuka: *Loose parts* memungkinkan kegiatan main tanpa batas.
- c. Dapat digerakkan atau dipindahkan: *Loose parts* dapat dengan mudah dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat lain.

## KESIMPULAN

1. Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui penggunaan media *loose parts* dengan menggunakan berbagai strategi pengembangan, yaitu strategi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa. Anak menjadi lebih kreatif untuk menciptakan berbagai hal ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts*. Hal ini didukung dengan media *loose parts* yang digunakan serta sikap guru yang memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk menciptakan berbagai hal sesuai keinginan dan kemampuannya.
2. Setelah menggunakan media *loose parts* terdapat lima puluh persen dari enam belas sisiwa yang kreativitasnya sudah berkembang sesuai harapan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Luthfiana Anggreani, Purnamasari, V., & Khairul Basyar, M. A. (2023). Analisis Kemampuan Membaca Menggunakan Media Loose Part Siswa Kelas 1 SDN Gayamsari 02 Kota Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2530 - 2538.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.943>
- Mastuinda, M., Zulkifli, Z., & Febrialismanto, F. (2020). Persepsi Guru Tentang Penggunaan *Loose Parts* dalam Pembelajaran di PAUD Se- Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 3(1), 90–96.  
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.868>
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Puspita, W. A. (2019). Penggunaan *Loose Parts* Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM. Kepala BP PAUD Dan Pendidikan Masyarakat Jawa Timur Penasehat Kepala Seksi Informasi Dan Kemitraan, 17.
- Rahmawati, Y. dan E. K. (2012). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rahmawati, Y. dan E. K. (2019). *Screategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Ratna, A., Arbarini, M., & Loretha, A. F. (2023). Pembelajaran STEAM dengan Media Loose Parts di Kelompok Bermain Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3227-3240.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4468>
- Rita, G. dan K. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Jakad.
- Setianingsih, A., & Handayani, I. N. (2022). Implementasi Media Loose Parts untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 77–86.  
<https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.301>
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). The utilization of loose parts media in steam learning for early childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1-5.  
<https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>