

## **ABSTRAK**

**Nanda Sujarwati**  
**1610271017**

Dra Tri Endang Jatmikowati, M.Si. Asti Bhawika Adwitiya, S.Psi, M.A  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Jember

**Nandasujarwati1984@gmail.com**

Sujarwati, Nanda 2016.” Meningkatkan Kreativitas Melalui Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun Siswa ABA III Desa. Semboro Kec. Semboro Kab.Jember Tahun Ajaran 2019- 2020” Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing (1) Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si (2) Asti Bhawika Adwitiya, S.Psi, M.A

Kata kunci: Loose Part . Kreativitas

Loose Part merupakan suatu material bermain yang dapat dipindahkan , disejajarkan , digabungkan maupun dikolaborasikan dengan bahan lain yang dapat merangsang kreativitas anak membantu anak dalam memunculkan ide – ide baru, melatih anak untuk tertantang dalam mengatasi masalah

Kreativitas merupakan suatu proses dimana anak dapat menuangkan ide dan gagasannya sesuai imajinasinya sehingga menghasilkan sebuah karya yang unik sesuai pemikiran anak.

Masalah penelitian yang ingin dipecahkan adalah bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak melalui bermain Loose Part pada anak usia 5-6 tahun yang merupakan siswa TK ABA III di Desa. Semboro Kec. Semboro Kab. Jember.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kreativitas anak melalui Loose Part pada anak usia 5-6 tahun yang merupakan siswa TK ABA III di Desa. Semboro Kec. Semboro Kab. Jember di duga media loose part dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan, metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara chatting maupun panggilan melalui media whats app. Data yang dikumpulkan berupa aktivitas anak selama kegiatan bermain menggunakan Loose Part melalui video, hasil karya anak serta hasil wawancara dengan orangtua sebagai pendamping belajar anak

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa Loose Part dapat meningkatkan kreativitas anak hal ini terlihat dari 9 anak setelah di lakukan tindakan selama 5 hari dapat meningkat kemampuan kreativitasnya hingga 93% dengan demikian kegiatan stimulasi ini sesuai dengan kriteria kesuksesan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain Loose Part dapat meningkatkan kreativitas anak khususnya pada siswa TK ABA III di Desa.

Sujarwati, Nanda 2016. 2020. . " Increasing Creativity Through Loose Parts in Children Aged 5-6 Years ABA III Village Students. Semboro Kec. Semboro Kab. Jember Academic Year 2019-2020 "Thesis, Early Childhood Teacher Education Study Program, Teacher Training and Education Faculty, Muhammadiyah University, Jember. Supervisor: (1) Dra Tri Endang Jatmikowati, M.Sc. (2) Asti Bhawika Adwitiya, S.Psi, M.A

## ABSTRACT

Loose Part is a play material that can be moved, aligned, combined or collaborated with other materials that can stimulate the creativity of children to help children come up with new ideas, train children to respond in overcoming problems

Creativity is a process in which the child can express his ideas and ideas according to his imagination so as to produce a unique work according to the child's thinking.

The research problem to be solved is how to improve children's creativity through playing Loose Part in children aged 5-6 years who are kindergarten ABA III students in the village. Semboro Kec. Semboro Kab. Jember This study aims to find out how to improve children's creativity through Loose Parts in children aged 5-6 years who are kindergarten ABA III students in the village. Semboro Kec. Semboro Kab. Jember is predicted that loose part media can increase the creativity ability of children aged 5-6 years.

This type of research is action research, data collection methods in this study using chat interviews and calls through whats app media. Data collected in the form of children's activities during play activities using Loose Part through video, children's work and interviews with parents as a child's learning.

Companion Based on the results of children's observations, it can be seen that Loose Part can increase children's creativity, it can be seen from 9 children after taking action for 5 days, their creativity ability can increase up to 93%, meaning that this stimulation activity is in accordance with the criteria for success. So it can be concluded that playing Loose Part can improve children's creativity, especially in ABA III Kindergarten students in the Village. Semboro Kec. Semboro Kab. Jember

Keywords: Loose Part. Creativity

## PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan suatu perkembangan yang penting untuk dikembangkan karena dapat mengembangkan kemampuan diri anak dalam menyelesaikan suatu masalah dengan ide – ide kreatif yang tak terduga oleh siapapun, Kreativitas sangat diperlukan dalam perkembangan anak karena akan mempengaruhi kerja otak kanan dan kiri anak dan otak kiri sebagaimana Munandar (1985:220) mengungkapkan bahwa rentang usia dini merupakan masa penting untuk pengembangan kreativitas seseorang. Lingkungan belajar anak usia dini dapat mempengaruhi penampilan perkembangan kemampuan berpikir kreatif

Kreativitas tidak di pandang sebagai perkembangan tambahan, melainkan sebagai komponen penting untuk mengoptimalkan pertumbuhan anak pada enam Indikator perkembangan, sejalan dengan pernyataan Chaplin (dalam Soesilo, 2012) bahwa kreatif berkenaan dengan penggunaan atau upaya mengfungsikan kemampuan mental produktif dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah, atau upaya pengembangan bentuk-bentuk artistik dan mekanis dengan maksud agar orang mampu menggunakan informasi yang tidak berasal dari pengalaman atau proses belajar secara langsung, akan tetapi berasal dari perluasan konseptual dari sumber-sumber informasi yang di dapatnya

Sebagaimana pernyataan Suratno (2005:24) kreativitas adalah suatu aktivitas Imajinatif yang memanasifestasikan kecerdikan yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk dan atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan cara sendiri mengembangkan hasrat keinginan tahanan pada anak usia dini bisa terfasilitasi hal ini ketika anak mengetahui tentang sesuatu apa yang dilihatnya anak ingin berusaha mendalami dan mempelajari lebih jauh lagi, membantu

mengembangkan anak dalam berfikir fleksibel, melatih anak untuk menyukai kegiatan yang menantang, mengembangkan anak dalam mencari jawaban yang luas dan memuaskan serta mengembangkan kemampuan anak dalam membuat analisis dan sintesis.

Tujuan dari pengembangan kreativitas ini sebagai bekal pengetahuan bagi anak sesuai potensi yang dimilikinya serta upaya untuk mempersiapkan anak dalam menghadapi perkembangan selanjutnya, supaya potensi kreatifitas anak berkembang optimal kita dapat mengembangkan melalui 4p kreativitas yang menekankan pada (Pribadi(Person), Proses(Process), Pendorong(press), Produk(Produc)sehingga kemampuan atau ide yang dimiliki anak dapat diproses menjadi suatu produk menurut imajinasi anak hal ini Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional menurut UU. No 20 Tahun 2003 adalah suatu usaha yang dilandasi kesadaran dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran dan suasana belajar guna anak dapat mengembangkan potensi diri secara aktif untuk mendapatkan ketrampilan ,akhlak mulia ,kecerdasan, kepribadian, pengendalian diri,dan kekuatan spiritual keagamaan yang diperlakukan oleh dirinya sendiri dan masyarakat.

Anak kreatif cenderung memiliki dedikasi serta aktif dalam menyelesaikan tugas atau kegiatan, memiliki semangat bertanya serta meneliti, mempunyai kepercayaan diri yang tinggi, mandiri dalam menyelesaikan tanggung jawabnya,mempunyai gagasan untuk menciptakan karya Sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) usia 5 – 6 tahun adapun pada lingkup perkembangan seni anak sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastik, balok dll), untuk perkembangan kognitif anak sudah mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide,

gagasan, di luar kebiasaan), dalam motorik halus anak mampu menggambar sesuai gagasannya.

Kenyataannya dari hasil observasi serta wawancara peneliti melalui Whats App dengan 19 orang tua pada anak usia 5- 6 tahun yang merupakan siswa TK ABA III SEMBORO kemampuan kreatifitasnya belum berkembang secara optimal hal ini berdasarkan hasil kegiatan yang dikirim orang tua dalam bentuk foto maupun video terlihat pada hasil karya anak dalam bentuk gambar yang alakadanya, pada beberapa kegiatan tidak jarang anak – anak meniru hasil kegiatan temannya yang pertama mengirim di group Whats App, dalam tanyangan video yang dikirim anak sering bertanya pada orang tua dalam menyelesaikan kegiatan misalkan anak bertanya langkah selanjutnya pada ibu “ ini selanjutnya apa?”, adanya intervensi orang tua kepada anak seperti “ ayo di temple sebelah sini,ayo di hapus ini kurang bagus,ambil warna ini saja dan lain – lain”.

Hasil wawancara dan pengamatan video tersebut peneliti ingin mengajak orang tua untuk mengembangkan kreativitas anak melalui loose part supaya anak mempunyai keberanian untuk mengeksplorasi diri dalam berbagai pengalaman yang dimilikinya dari hasil belajarnya serta mempunyai kepercayaan diri dalam mengembangkan ide – ide kreatifnya untuk menghasilkan suatu produk yang original. supaya kelak anak - anak menjadi manusia produktif, pelopor kemajuan bangsa dengan berbagai ide – ide kreatifnya anak dapat membuat produk – produk baru yang bermanfaat dalam menyelesaikan masalah kehidupan karena di zaman modern seperti ini dibutuhkan individu – individu yang kreatif dan produktif serta memiliki kemajuan daya saing yang tinggi dan tangguh, kemandirian dalam berpikir, percaya atas kemampuan dirinya untuk menumbuhkan sumberdaya manusia yang berkualitas.

Menurut Haughey Sally (dalam Yulianti :2020) Loose Parts merupakan bahan – bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali , dibawa , digabungkan, diajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan lain, yang dapat berupa bahan alam atau sintesis, dimana ketika anak bermain loose part anak dapat memainkan material sesuai keinginan anak dimana anak dapat mengkombinasi permainan dari bahan sejenis maupun dapat menambahkan bahan yang tidak sejenis secara bebas dan terbuka. Adapun bahan – bahan loose part adalah bahan yang mudah didapat dilingkungan sehari – hari dimana mengandung unsur plastic, bahan alam, logam, bekas kemasan, kayu & bambu, kaca & keramik, benang & kain.sehingga dari bermain yang menggunakan material loose part anak dengan bebas dapat membangun suatu tempat maupun membuat suatu kegiatan melalui imajinasi mereka dengan bahan-bahan yang telah tersedia. Media Loose Parts ini dirasa penting diberikan oleh orang tua kepada anak selain bahannya mudah didapat mudah di kreasi hal ini penting diberikan pada anak usia 0-6 tahun karena ditahap perkembangan awal masa anak-anak, memiliki karakteristik berpikir konkret, sehingga dari matrial loose part yang disediakan orang tua berupa bahan kongret dirumah misalnya dari bahan alam seperti kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji- bijian, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dsb atau juga tidak menutup kemungkinan barang – barang yang ada dirumah seperti sendok, piring, garbu, botol cobek, mur, uang koin dsb dimana bahan – bahan tersebut dapat dibentuk – bentuk oleh anak sehingga menghasilkan karya dalam memperluas imajinasi anak untuk berkreasi.

#### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, menggunakan jenis penelitian tindakan (PT) Penelitian tindakan merupakan suatu bentuk penelitian refleksi diri yang di lakukan oleh para partisipan dalam situasi – situasi sosial termasuk

pendidikan untuk memperbaiki praktek yang dilakukan, sehingga menjadi suatu kerangka kerja untuk pendekatan suatu penelitian yang dilakukan melalui latihan- latihan yang diberikan dengan skala kecil dengan perencanaan yang sudah direncanakan sehingga menjadi sebuah pembelajaran.

Menurut saepudin (dalam Kemmis,1983) menyatakan bahwa penelitian tindakan merupakan upaya mengujicobakan ide-ide ke dalam praktek untuk memperbaiki atau mengubah sesuatu agar memperoleh dampak nyata dari situasi. Selanjutnya Zuriyah, (2003:54) membuat sebuah kesimpulan bahwa penelitian tindakan menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan menguji cobakan suatu ide kedalam praktek atau situasi nyata dalam skala mikro yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki, meningkatkan kualitas dan melakukan perbaikan social. Esensi penelitian tindakan terletak pada adanya tindakan dalam situasi yang alami untuk memecahkan permasalahan-permasalahan prasktis atau meningkatkan kualitas praktis

Menurut (O'Brien, 1998).peneliti dalam action research melakukan pengkajian terhadap masalah secara sistematis dan memastikan intervensi yang dilakukan didasarkan pada pertimbangan teoritis. Penelitian ini melibatkan orang tua untuk bekerjasama dengan peneliti dalam menghasilkan informasi pada sebuah penelitian. Penelitian ini dilakukan terus menerus pada suatu proses kegiatan pembelajaran. Tindakan tersebut dilakukan secara berulang-ulang dari tindakan I hingga tindakan II sampai tercapainya sasaran dari penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi dalam penelitian tindakan ini adalah 15 anak usia 5-6 tahun di Desa Semboro Kec Semboro Kab Jember yang merupakan siswa ABA III.

#### **Tehnik Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan yang digunakan peneliti dalam

mengumpulkan data untuk mempermudah kegiatan dalam penelitian ini, terdiri dari pedoman observasi dan dokumentasi.

Pendoman observasi berupa checklist, dengan penilaian yang diamati berdasarkan penelitian terdahulu penilaian terdahulu menggunakan BSB, BSH,MB,BB. Berikut lembar observasi yang dapat dilihat pada table dibawah ini:

Penelitian ini dilakukan di Desa Semboro, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember dengan jumlah anak sebanyak 15 anak dimana ada 9 anak terdiri dari 3 perempuan dan 6 laki – laki dari yang perkembangan kreativitasnya belum berkembang optimal.

Penelitian ini dilaksanakan pada 22 juni 2020 dimana sebelum memulai kegiatan peneliti mengenalkan ragam media Loose Part yang ada disekitar lingkungan kita pada wali murid melalui Whats App, selanjutnya peneliti memberikan informasi terkait langkah-langkah yang harus dilakukan oleh walimurid diawal kegiatan pengembangan kreativitas, hal ini dilakukan supaya tujuan peneliti untuk mengembangkan kreatifas anak pada usia 5-6 tahun yang berkolaborasi dengan orangtua murid di rumah dapat terlaksana sesuai harapan. Adapun langkah- langkah awal yang dilakukan oleh walimurid yaitu menayakan perasaan anak, keinginan anak, minat anak kemudian mengenalkan atau menggabungkan keinginan anak untuk merealisasikan minatnya dengan media Loose Part .

Penelitian pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun dirumah masing – masing siswa yang berkolaborasi dengan orangtua murid dilakukan selama lima hari, dengan pola pelaksanaan pada siklus pertama yaitu tindakan I, tindakan II, tindakan III, tandakan IV, tindakan V dimana oleh peneliti pada tindakan V ini diupayakan sebagai tes dan akan berhenti apabila perkembangan kreativitas anak sudah berkembang optimal namun apabila

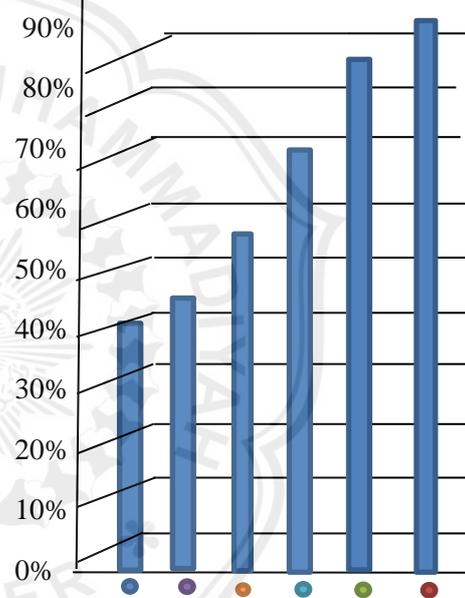
sebaliknya makan tindakan akan terus dilanjutkan sampai memenuhi tujuan peneliti dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Kegiatan bermain loose part yang dilakukan guna mengembangkan kemampuan kreativitas anak pada anak usia 5-6 tahun merupakan suatu tindakan perbaikan yang dipilih peneliti, sebagai tindak lanjut dari hasil wawancara dan observasi pada tahap studi pendahuluan dimana perkembangan kreatifitas anak belum berkembang optimal hal ini terlihat dari kiriman tugas anak kedua sam dengan anak pertama, adanya anak yang ragu – ragu dalam menjawab pertanyaan, adanya kiriman tugas yang alakadarnya, serta adanya intervensi orang tua pada setiap kegiatan anak. Peneliti ingin mengembangkan kreativitas anak melalui media loose part. Dalam peneliti ada tiga indikator kreatifitas anak yang diamati yaitu kreativitas anak dalam berfikir, kreativitas anak dalam berkarya, kreativitas anak dalam menyelesaikan masalah dengan pagu penilaian yang sudah ditentukan pada pedoman observasi. Pada penelitian ini peneliti dalam melakukan penelitian menggunakan tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Adapun hasil dari tindakan yang diperoreh oleh peneliti dalam siklus pertama yaitu dapat ditunjukkan pada table berikut:

No	Perte muan	Penilaian				Prose ntase %
		B B	M B	B S	B H	
1	Perte muan Perta ma	0 ak	7 ak	1 ak	6 ak	45 %
2	Perte muan Kedu a	0 ak	0 ak	8 ak	7 ak	55 %

3	Perte muan Ketiga	0 ak	0 ak	4 ak	11 ak	70 %
4	Perte muan Kempat	0 ak	0 ak	3 ak	13 ak	85 %
5	Perte muan Kelima	0 ak	0 ak	1 ak	14 ak	93 %

Grafik perkembangan anak sebagai berikut



Adapun keterangan grafik sebagai berikut:

- Sebelum tindakan ● Tindakan I ●
- Tindakan II ● Tindakan III ●
- Tindakan IV ● Tindakan V ●

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan dilaksanakan di rumah masing – masing anak dengan pendampingan dari orang tua. Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti adalah tahap pendahuluan dimana peneliti menginformasikan kepada walimurid melalui chating *Whats App* di group

bahwasanya peneliti akan berkolaborasi dengan orangtua untuk melakukan sebuah stimulasi mengembangkan kreativitas anak melalui media *Loose Part* dimana media ini berada dilingkungan sekitar kita dan stimulasi pengembangan ini dapat melatih anak dalam kreatif berfikir, berkarya, dan mengatasi masalah khususnya pada anak usi 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan di Desa Semboro, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember dengan jumlah anak sebanyak 15 anak dimana ada 9 anak terdiri dari 3 perempuan dan 6 laki – laki dari yang perkembangan kreativitasnya belum berkembang optimal.

Tindakan I Senin 22 juni 2020, peneliti menginformasikan pada orang tua ragam mainan *loose part*, peneliti mengirim gambar dan langkah – langkah panduan komunikasi untuk menstimulasi dan memotivasi anak dalam berkarya dalam bentuk gambar, peneliti menginformasikan beberapa referensi tema yang bisa di gunakan untuk mengembangkan kreativitas anak ( tema alat komunikasi tradisional dan modern, binatang peliharaan, binatang terbang, JFC, kesukaanku, setelah itu informasi untuk anak peneliti menyapa anak, mengucapkan salam, menanyakan kabar hari ini, dan menyampaikan tentang beberapa topic yang bisa digunakan untuk membuat karya kemudian memberikan semangat dan motivasi supaya anak – anak semangat mengerjakannya. Setelah itu peneliti meminta bantuan orang tua untuk terus berkolaborasi untuk mengembangkan kreativitas anak. selanjutnya peneliti menyerahkan pada orang tua, Selanjutnya Pada kegiatan ini, orangtua memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan kreativitas menggunakan bahan *Loose Part* dengan diawal kegiatan mengajak cerita anak untuk menggali informasi dan keinginan anak, setelah itu anak di berikan kesempatan untuk berkarya menggunakan bahan – bahan sesuai pilihan anak menggunakan yang ada

dilingkungan sekitar, kemudian pada akhir kegiatan orangtua menanyakan terkait kegiatan anak kemudian anak menjawab serta menunjukkan hasil yang sudah dibuatnya serta menceritakannya. Kemudian orang tua mengirim hasil karya anak di group yang telah dibuat dan peneliti memberi balasan stiker bintang dan tepuk tangan untuk memotivasi anak dan orang tua sebagai hadiah.

Setelah kegiatan dikirim oleh orang tua maka peneliti mengamati video ataupun gambar yang dikirim oleh orang tua masing-masing anak dan apabila orang tua hanya mengirimkan foto proses kegiatan dan hasilnya maka peneliti melakukan Tanya jawab kepada orangtua secara personal melalui Whats App guna menggali informasi terkait kegiatan anak. Kemudian peneliti menarasikan kegiatan anak sesuai informasi dari orang tua anak. Adapun indikator yang diamati oleh peneliti pada proses kegiatan yaitu kreatif berkarya, kreatif berfikir, kreatif memecahkan masalah.

Tindakan II Selasa 23 juni 2020, pada kegiatan ini peneliti terus memberikan motivasi dan penguat pada orang tua supaya terus melakukan stimulasi dan mendampingi anak dalam mengembangkan kreativitasnya kemudian peneliti menyapa anak, mengucapkan salam, menanyakan kabar hari ini, dan menyampaikan tentang tema dan kegiatan apa yang ingin di sukai anak melalui audio atau kirim rekaman suara kemudian peneliti memberikan semangat supaya anak semangat dalam berkarya di hari ini sesuai pemikirannya pada kegiatan selanjutnya orangtua memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan kreativitas menggunakan bahan *Loose Part* dengan diawal kegiatan mengajak cerita anak untuk menggali informasi dan keinginan anak, setelah itu anak diberikan kesempatan untuk berkarya menggunakan bahan – bahan sesuai pilihan anak menggunakan

yang ada dilingkungan sekitar. Selanjutnya Pada kegiatan akhir, orangtua menanyakan terkait kegiatan anak kemudian anak menjawab serta menunjukkan hasil yang sudah dibuatannya serta menceritakannya. Kemudian orang tua mengirim hasil karya anak di group yang telah dibuat dan peneliti memberi balasan stiker bintang dan tepuk tangan untuk memotivasi anak dan orang tua sebagai hadiah. Pada kegiatan pengamatan ini Peneliti mengamati video ataupun gambar yang dikirim oleh orang tua masing-masing anak dan apabila orang tua hanya mengirimkan foto proses kegiatan dan hasilnya maka peneliti melakukan Tanya jawab kepada orangtua secara personal melalui *Whats App* guna menggali informasi terkait kegiatan anak. Kemudian peneliti menarasikan kegiatan anak sesuai informasi dari orang tua anak. Adapun indikator yang diamati oleh peneliti pada proses kegiatan yaitu kreatif berkarya, kreatif berfikir, kreatif memecahkan masalah.

Tindakan III Rabu 24 juni 2020, kegiatan Awal peneliti terus memberikan motivasi dan penguat pada orang tua supaya terus melakukan stimulasi dan mendampingi anak dalam mengembangkan kreativitasnya kemudian peneliti menyapa anak, mengucapkan salam, menanyakan kabar hari ini, dan menyampaikan tentang tema dan kegiatan apa yang ingin di sukai anak melalui audio atau kirim rekaman suara kemudian peneliti memberikan semangat supaya anak semangat dalam berkarya di hari ini sesuai pemikirannya, kemudian dilanjutkan kegiatan selanjutnya, orangtua memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan kreativitas menggunakan bahan *Loose Part s* dengan diawal kegiatan mengajak cerita anak untuk menggali informasi dan keinginan anak, setelah itu anak diberikan kesempatan untuk berkarya menggunakan bahan- bahan sesuai pilihan anak menggunakan yang ada

dilingkungan sekitar, Pada kegiatan selanjutnya, orangtua menanyakan terkait kegiatan anak kemudian anak menjawab serta menunjukkan hasil yang sudah dibuatannya serta menceritakannya. Kemudian orang tua mengirim hasil karya anak di group yang telah dibuat dan peneliti memberi balasan stiker bintang dan tepuk tangan untuk memotivasi anak dan orang tua sebagai hadiah. Peneliti mengamati video ataupun gambar yang dikirim oleh orang tua masing-masing anak dan apabila orang tua hanya mengirimkan foto proses kegiatan dan hasilnya maka peneliti melakukan Tanya jawab kepada orangtua secara personal melalui *Whats App* guna menggali informasi terkait kegiatan anak. Kemudian peneliti menarasikan kegiatan anak sesuai informasi dari orang tua anak. Adapun indikator yang diamati oleh peneliti pada proses kegiatan yaitu kreatif berkarya, kreatif berfikir, kreatif memecahkan masalah.

Tindakan IV Kamis 25 juni 2020, pada hari ke empat peneliti terus memberikan motivasi dan penguat pada orang tua supaya terus melakukan stimulasi dan mendampingi anak dalam mengembangkan kreativitasnya kemudian peneliti menyapa anak, mengucapkan salam, menanyakan kabar hari ini, dan menyampaikan tentang tema dan kegiatan apa yang ingin di sukai anak melalui audio atau kirim rekaman suara kemudian peneliti memberikan semangat supaya anak semangat dalam berkarya di hari ini sesuai pemikirannya. Pada kegiatan selanjutnya, orangtua memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan kreativitas menggunakan bahan *Loose Part s* dengan diawal kegiatan mengajak cerita anak untuk menggali informasi dan keinginan anak, setelah itu anak diberikan kesempatan untuk berkarya menggunakan bahan- bahan sesuai pilihan anak menggunakan yang ada dilingkungan sekitar. Pada kegiatan penutup, orangtua menanyakan terkait kegiatan anak kemudian anak

menjawab serta menunjukkan hasil yang sudah dibuatannya serta menceritakannya. Kemudian orang tua mengirim hasil karya anak di group yang telah dibuat dan peneliti memberi balasan stiker bintang dan tepuk tangan untuk memotivasi anak dan orang tua sebagai hadiah. Peneliti mengamati video ataupun gambar yang dikirim oleh orang tua masing-masing anak dan apabila orang tua hanya mengirimkan foto proses kegiatan dan hasilnya maka peneliti melakukan Tanya jawab kepada orangtua secara personal melalui Whats App guna menggali informasi terkait kegiatan anak. Kemudian peneliti menarasikan kegiatan anak sesuai informasi dari orang tua anak. Adapun indikator yang diamati oleh peneliti pada proses kegiatan yaitu kreatif berkarya, kreatif berfikir, kreatif memecahkan masalah.

Tindakan V Jumat 26 juni 2020, pada hari kelima peneliti terus memberikan motivasi dan penguat pada orang tua supaya terus melakukan stimulasi dan mendampingi anak dalam mengembangkan kreativitasnya kemudian peneliti menyapa anak, mengucapkan salam, menanyakan kabar hari ini, dan menyampaikan tentang tema dan kegiatan apa yang ingin disukai anak melalui audio atau kirim rekaman suara kemudian peneliti memberikan semangat supaya anak semangat dalam berkarya di hari ini sesuai pemikirannya, Selanjutnya Pada kegiatan ini, orangtua memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan kreativitas menggunakan bahan *Loose Part* dengan diawal kegiatan mengajak cerita anak untuk menggali informasi dan keinginan anak, setelah itu anak diberikan kesempatan untuk berkarya menggunakan bahan-bahan sesuai pilihan anak menggunakan yang ada dilingkungan sekitar. Selanjutnya orangtua menanyakan terkait kegiatan anak kemudian anak menjawab serta menunjukkan hasil yang sudah dibuatannya serta menceritakannya. Kemudian orang tua

mengirim hasil karya anak di group yang telah dibuat dan peneliti memberi balasan stiker bintang dan tepuk tangan untuk memotivasi anak dan orang tua sebagai hadiah. Peneliti mengamati video ataupun gambar yang dikirim oleh orang tua masing-masing anak dan apabila orang tua hanya mengirimkan foto proses kegiatan dan hasilnya maka peneliti melakukan Tanya jawab kepada orangtua secara personal melalui Whats App guna menggali informasi terkait kegiatan anak. Kemudian peneliti menarasikan kegiatan anak sesuai informasi dari orang tua anak. Adapun indikator yang diamati oleh peneliti pada proses kegiatan yaitu kreatif berkarya, kreatif berfikir, kreatif memecahkan masalah.

Kreativitas penting dikembangkan pada anak karena dapat membantu anak dalam berkarya, menuangkan ide atau gagasan kreatifnya serta dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengatasi masalah dimana kemampuan ini dapat menjadi bekal dalam kehidupan sehari – hari. Pada penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan orang tua untuk mengembangkan kreativitas anak melalui *loose part*, hal ini digunakan peneliti karena media *loose part* yang beragam, mudah didapatkan, dapat digabungkan, di jajarkan, di pindahkan atau dikolaborasikan, dengan kegiatan tersebut akan mendukung anak dalam mengembangkan ide – kreatifnya dengan leluasa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Santrock ( 2002, dalam Masganti dkk 2016:1) yang mengemukakan kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara – cara yang baru dan tidak biasa serta yang unik terhadap masalah – masalah yang dihadapi, Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher (Munandar 1999:1) mengemukakan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan, suatu bentuk benda atau untuk menghasilkan sesuatu melalui ketrampilan imajinatif. Menurut

Jamaris (dalam Sujiono, 2010:38) karakteristik suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir seperti kelancaran, kelenturan, keaslian, Elaborasi, keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu kondisi yang tidak menentu.

Menurut Fauziddin (2015:6) Bermain adalah kebutuhan anak yang harus dipenuhi. Aktivitas bermain yang dilakukan anak ditunjukkan melalui kegiatan bermain yang dipilih secara bebas oleh anak sesuai minat dan kesukaannya. Anak yang diberi kebebasan dengan luluasa untuk memilih aktivitasnya yang ia sukai dapat memberikan kesenangan bagi anak serta memuaskan dirinya sehingga muncullah ide –ide kreatif yang dimiliki anak, ketika anak asyik bermain maka ia tidak mengenal lelah dan ia akan berhenti apabila keinginannya tujuan bermainnya tercapai. Oleh karena itu bermain sangat penting dilakukan bagi anak untuk mendorong munculnya kemampuan – kemampuan dalam diri anak sehingga anak menjadi pribadi yang berarti dan dapat diterima oleh lingkungan.oleh karena itu perlu bagi orang tua untuk memberikan kesempatan dan kebebasan serta dorongan pada anak dalam mengembangkan kreativitasnya hal ini dapat dilakukan secara berulang – ulang dengan stimulasi yang teratur .

Steamfli ( 2009: 516 ), menyatakan bahwa *Loose Parts* memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bermain secara bebas dan tidak didominasi oleh peran orang dewasa dan (Helista, 2019) *Loose Parts* dianggap sebagai obyek atau bahan pembelajaran yang bersifat terjangkau karena berasal dari bahan-bahan terbuka, dapat dipisah dan disusun menjadi satu, mudah dibawa, dapat dijajarkan dan dipindah, fleksibel karena bisa digabungkan dengan bahan-bahan lain, dan dapat berupa benda alam atau benda sintetik, sehingga dalam mengembangkan kreativitas dapat berupa berbagai cara dan berbagai media

salah satu media yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu *Loose Part* karena dengan material *Loose Part* anak dapat menuangkan ide kreatifnya karena bahan *Loose Part* mudah didapat, beraneka ragam bentuk, dan merupakan benda kongret yang bisa di gabungkan di lepaskan, disusun kembali sesuai kesukaan anak, oleh karena itu bermain *Loose Part* dapat melatih nak dalam membangun daya imajinasi anak, mengembangkan kemampuan anak dalam menghargai alam, mengembangkan ide – ide kreatifnya, membangun kemampuan anak dalam mengatasi masalah.

Pada penelitian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan penelitian tindakan, yang didalam prosesnya berkolaborasi dengan orang tua dirumah didapatkan hasil dari study pendahuluan, berdasarkan dari hasil wawancara dan obsevasi peneliti terhadap kiriman kegiatan anak yang biasa dilakukan anak dirumah yaitu menggambar, mewarnai, menulis dan berhitung dan ketika mengerjakan kreativitas anak cenderung asal – asalan dan tidak tertarik, banyak bertanya mengenai langkah – langkah yang harus dikerjakan hal ini terjadi karena adanya intervensi yang tidak tepat dari orang tuapada anak seperti orang tua memaksa anak untuk menyelesaikan kegiatan, orang tua menghukum anak ketika anak tidak menyelesaikan kegiatan hal ini yang menyebabkan rendahnya ide anak dan keberanian dalam menuangkan kreativitasnya. Oleh karena itu peneliti memberikan kegiatan bermain *Loose Part* dalam mengembangkan kreativitas anak. Sebelum dilakukan tindakan anak yang mendapatkan BSB ada 6 anak dari 15 anak atau 40% yang mempunyai kemampuan dalam mengembangkan gagasan – gagasannya, serta mampu membuat karya sendiri sesuai imajinasinya dan dapat mengatasi masalah dalam melakukan proses kreativitas, sedangkan yang 9 anak belum mampu berkembang secara optimal dalam kegiatan kreativitasnya.

Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya kreatifitas pada anak usia 5-6 tahun di Desa Semboro Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. Oleh karena itu peneliti mencari solusi untuk meningkatkan kreatifitas anak dengan menggunakan metode bermain *Loose Part*.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat diketahui dari hasil yang sudah di peroleh bahwa dengan bermain *Loose Part* dapat meningkatkan kreatifitas anak hal ini dikarenakan adanya motifasi dari orang tua dan stimulasi yang terus menerus,serta keleluasaan kepada anak dalam proses kegiatan bermain selain itu adanya reward dari orang tua dan peneliti untuk memberikan penguatan serta menambah kepercayaan diri anak. Hal ini dapat memberikan wawasan baru pada anak dan merubah cara pandang anak dalam menyelesaikan masalah sehingga terjadilah proses pembelajaran anak yang lebih baik.

Penelitian dengan judul “Meningkatkan kreatifitas anak melalui bermain *Loose Part* pada anak usia 5-6 tahun”, dengan signifikan kreatifitas anak dapat meningkatkan. Hal ini ditandai dengan adanya anak beragam karya kreatif yang di hasilkan oleh anak seperti anak dapat membuat mahkota, anak dapat membuat HP, anak dapat membuat figura dari bahan alam yang ada lingkungan sekitarnya, anak dapat mengatasi masalah ketika mengalami kesulitan bermain seperti ketika mainan toko anak roboh anak mengambil penyangga untuk menegakkan tokonya hal ini menunjukkan bahwa kreatifitas sangat penting di kembangkan supaya anak dapat menuangkan ide untuk menjadi sebuah karya dan dapat mengatasi masalah ketika anak bermain. Hasil ini peneliti ini didukung oleh penelitian lain dilakukan oleh Mada (2016) dengan judul “meningkatkan kemampuan kreatifitas dalam membangun dan membuat bentuk pada anak kelompok A di KBIT AZ-

ZAHROH Ambulu Jember” yang menyebutkan bahwa melalui penerapan metode bermain pasir pada anak usia 3-4 tahun dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menghasilkan suatu karya yang original sesuai pemikiran anak. Hal tersebut berkaitan dengan penelitian yang dilakukank oleh peneliti meningkatkan kreatifitas anak menggunakan media *loose part*, hal ini dilihat pada setiap tindakan yang telah dilakukan sehingga dengan bermain menggunakan *Loose Part* bisa meningkatkan kreatifitas dalam berkarya, mencari gagasan dan mengatasi masalah.

Perkembangan ini terlihat ketika anak – sedang melakukan proses kegiatan, mereka menemukan ide – ide baru yang ia gunakan pada kegiatan kreatifitasnya, kemudian dalam proses kegiatan mereka juga menemukan masalah dalam proses sehingga mereka berfikir kreatif untuk menemukan solusi dari kegiatannya yang telah anak lakukan dirumah.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain *loose part* yang berkolaborasi dengan orang tua dirumah pada penelitian tindakan ini banyak memberikan manfaat bagi orang tuadan anak yaitu:

1. Orang tua merasa lebih dekat dengan anak
2. Orang tua mengetahui kebutuhan anak dalam bermain
3. Orang tua mengetahui perkembangan anak khususnya pada kreatifitas
4. Mempererat ikatan emosional anak dan orang tua
5. Orang tua lebih tertantang dan kreatif dalam bermain dengan anak.
6. Kegiatan bermain *Loose Part* meningkatkan kemampuan kreatifitas anak.

Kreativitas anak usia 5 – 6 tahun terlihat selama penelihan dilakuan yang selama 5 hari, hal ini menunjukkan

adanya peningkatan yang signifikan sesuai kriteria kesuksesan yang ditetapkan oleh peneliti dari 45% pada tindakan pertama meningkat menjadi 93% pada tindakan ke 5.

### **Kesimpulan Dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kreatifitas anak pada usia 6 tahun yang dilakukan di Desa Semboro Kecamatan Semboro Kabupaten Jember dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain Loose Part . karena dengan bermain Loose Part anak bisa membuat bentuk sesuai imajinasinya untuk berkreasi, anak dapat mengembangkan ide-ide yang dimilikinya , serta dapat melatih anak dalam mengatasi masalah ( problem solving ). Kegiatan yang dilakukan ini dengan cara memunculkan ide-ide kreatif anak dengan mengajak bercerita untuk mengembangkan ide-ide anak, memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak untuk berkreasi dengan caranya sendiri, selain itu memberikan motivasi dan kepercayaan kepada anak serta penghargaan agar anak lebih bersemangat dan rilek. Sehingga dengan bermain Loose Part kreatifitas anak dapat berkembang dan meningkat secara optimal.

Berdasarkan latar belakang dan pembahasan dalam penelitian meningkatkan kreatifitas anak melalui bermain Loose Part yang dilakukan di rumah oleh orang tua, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

Dalam mengembangkan kreatifitas anak di rumah orang tua hendaknya tidak membatasi kreatifitas anak melainkan terus menstimulasi dan menjadi motivasi bagi anak dalam mengembangkan ide – ide kreatif anak. dengan menyiapkan berbagai media loose part di awal kegiatan untuk merangsang kreatifitas anak serta menstimulasi dengan berbagai metode yang menyenangkan bagi anak, agar anak kreatifitas anak muncul saat

bermain, untuk tahap selanjutnya orang tua dapat informasi yang jelas sesuai bahasa anak supaya dapat memahami dan mengembangkan idenya untuk menghasilkan karya yang kreatif

### **DAFTAR PUSTAKA**

Agung, Iskandar (2016) Meningkatkan Kreativitas dan Kecerdasan anak. Yogyakarta: Citra Media.

Campbell (2017) Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. dalam Jurnal Refleksi Edukatika <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/viewFile/2348/1347>

Fauziddin, Mohammad. 2015. Pembelajaran PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya <https://media.neliti.com/media/publications/100453-ID-memperkenalkan-kembali-metodeeksperimen.pdf>

Hildebrand (1986) Fungsi Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak di Tarbiyatul Athfa Ashabul Kahfi Malang <http://etheses.uin-malang.ac.id/4438/1/03110063.pdf>

Hurlock (1978) ” Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak” Jurnal Pembelajaran Prospektif 1 (1) (2016) 60-67 [file:///C:/Users/user/Downloads/18990-55637-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/18990-55637-1-PB%20(1).pdf)

<https://www.kompasiana.com/ulilfikriatus/5a30725ff133446cd617d112/cara-mengembangkan-kreativitas-anak-melalui-konsep-4p>

Masitoh, dkk (2013) Strategi Pembelajaran Tk : penerbit universitas terbuka, 2013

Masganti dkk (2016) Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Prakti perdana publishing medan

Mada, 2016 skripsi meningkatkan kreativitas melalui bermain pasir pada anak usia 3-4 tahun ,jember Universitas Muhammadiyah Jember

file:///C:/Users/user/Downloads/314-583-1-SM%20(4)

Munandar, U, 2009. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat , Jakarta.: Rineke Cipta

Musfiroh dan Tatminingsih (2015) Bermain dan Permainan Anak universitas terbuka,permen dikbut NOMOR 137 TAHUN 2014 <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf>

Yuliati (2020)Loose part Material lengkap otentikstimulasi PAUD.PT sarang seratus aksara

Sujiono, Yulia Nuraini 2014 Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Jakarta : indekas

Soesilo, 2012 Pengembangan Kreativitas Pendidik jurnal bagi guru mengembangkan model pembelajaran J00860(0)

Steamfli ( 2009 ) Reorientasi Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0”[file:///C:/Users/user/Downloads/352-1266-1-PB%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/352-1266-1-PB%20(4).pdf)

Rahmawati dan Kurniati (2005)Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak UsiaTaman Kanak- Kanak,departemen pendidikan nasioanal direktorat jenderal pendidikan tinggi direktorat pembinaan pendidik tenaga kependidikan dan ketenagaan perguruan tinggi Jakarta 2005.

Utami Munandar (2004) Kontribusi Peran Orangtua Dan Guru Mata Pelajaran

Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa “Jurnal Ilmiah Edukasi Vol 1, Nomor1