



## IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS *LOOSE PARTS* DALAM MENINGKATKAN KREATIFITAS ANAK USIA DINI

Tri Utami<sup>1</sup>.

thamie155@gmail.com<sup>1</sup>.

<sup>1</sup>PIAUD, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia.

Korespondensi: [thamie155@gmail.com](mailto:thamie155@gmail.com); Telp.: 082133136039

Submit: 25/06/2022

Review: 08/08/2022 s.d 25/08/2022

Publish: 03/09/2022

### Abstract

The purpose of this study is to describe the implementation of loose parts-based learning in increasing children's creativity in KB Aisyiyah Al Hikmah Kretek Yogyakarta. Loose parts based learning was chosen to minimize the use of LKA (children's worksheets) and to provide more direct learning or with concrete objects in accordance with the principles of learning for early childhood. The research method used in this research is descriptive qualitative with data collection methods using interviews, observation, and documentation. The results showed that loose part learning was carried out by educators by conducting invitations (arrangement of the playing environment) by utilizing materials around the children. Furthermore, the educator gives the word "provocation" to provoke children's ideas or creativity in creating works from loose part materials prepared by educators. Furthermore, the teacher evaluates or evaluates learning which is carried out at the end of the lesson in the form of a checklist, work, and anekdot notes. Children's creativity is honed in making works according to their imagination with the role of educators only as facilitators.

**Keywords:** *Learning, Loose Parts, Creativity, AUD*

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran berbasis *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak di KB Aisyiyah Al Hikmah Kretek Yogyakarta. Pembelajaran berbasis *loose parts* dipilih untuk meminimalisir penggunaan LKA (lembar kerja anak) dan lebih memberikan pembelajaran langsung atau dengan benda konkrit sesuai dengan prinsip pembelajaran untuk anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah diskriptif kualitatif dengan metode pengambilan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *loose parts* yang dilakukan pendidik dengan melakukan *invitasi* (penataan lingkungan main) dengan memanfaatkan bahan-bahan di sekitar anak. Selanjutnya pendidik memberikan kata "*provokasi*" untuk memancing ide atau kreativitas anak dalam menciptakan karya dari bahan-bahan *loose parts* yang dipersiapkan pendidik. Selanjutnya guru melakukan

evaluasi atau penilaian pembelajaran yang dilakukan pada akhir pembelajaran dalam bentuk ceklist, hasil karya, dan catatan anekdot. Kreativitas anak terasah dalam membuat karya sesuai imajinasi mereka dengan peran pendidik hanya sebagai fasilitator.

**Kata kunci:** *Pembelajaran, Loose Parts, Kreativitas, AUD*

## PENDAHULUAN

Anak Usia Dini pada dasarnya adalah seorang peneliti yang sering disebut pula usia emas. Semua bentuk rasa keingintahuannya selalu ingin dijawab dan dibuktikan. Hal ini dikarenakan sudah menjadi salah satu karakteristik Anak Usia Dini yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Sehingga tidak heran jika pada usia dini mereka senang untuk mencoba hal-hal baru atau melakukan uji coba terhadap hal baru yang belum pernah mereka ketahui. Usia emas yang sering disebut pula dengan periode sensitif (*sensitive periods*). Artinya selama masa ini anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya.<sup>1</sup> Masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada perilakunya sehari-hari.<sup>2</sup> Tidak hanya satu aspek perkembangan saja yang bisa berkembang secara optimal, namun seluruh aspek perkembangan anak seperti bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik-motorik, dan nilai-nilai agama dan moral, semuanya dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan anak.

Agar dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini diperlukan juga media pembelajaran yang mendukung. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan memberikan rangsangan yang baik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal itu sejalan dengan pengertian pendidikan anak usia dini menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

---

<sup>1</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h. 5.

<sup>2</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2013), h. 7.

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".<sup>3</sup>

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak sebisa mungkin harus menggunakan benda konkrit ataupun media yang bervariasi yang mendorong anak untuk aktif dan berekreasi dengan benda-benda tersebut. Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk mengasah kreativitas anak adalah dengan bahan-bahan *loose parts*. *Loose parts* merupakan bahan yang dapat digabungkan, dipindahkan dibawa, dipisahkan, dirancang ulang, dan disatukan kembali dengan berbagai cara.<sup>4</sup> Media *loose parts* ini dapat dimanfaatkan dan digunakan tanpa batas oleh siapapun. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik, pengembangan bahasa, dan digunakan untuk menerapkan pendekatan STEAM atau *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*.

Berdasarkan hasil observasi di KB Aisyiyah Al Hikmah Kretek telah memanfaatkan media *loose parts* dalam proses pembelajaran untuk anak. Media *loose parts* ini digunakan untuk mengurangi penggunaan LKA (lembar kerja anak) yang dinilai sangat membosankan bagi anak usia dini. Media pembelajaran *loose parts* sangat efektif dan efisien dalam mengasah kreativitas anak. Anak-anak diberikan kesempatan penuh untuk berkesplorasi dan berekreasi dari alat dan bahan yang dipersiapkan pendidik dari bahan-bahan *loose parts* tersebut. Maka dari itu, media pembelajaran *Loose parts* dinilai cocok dan efektif digunakan pada anak usia 3-4 tahun di KB Aisyiyah Al Hikmah Kretek.

Peneliti tertarik meneliti media pembelajaran *loose parts* di KB Arofah Boyolali karena disekitarnya belum ada lembaga pendidikan anak usia dini lainnya yang menggunakan media ini. Selain itu kerjasama antara lembaga sekolah, kepala sekolah, guru kelas sangat baik dalam memberikan pembelajaran yang inovatif bagi anak. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian serta menggali informasi secara mendalam terkait penggunaan media pembelajaran *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

---

<sup>3</sup> R. Indonesia, "Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional," 2003.

<sup>4</sup> Sri Muryaningsih. 2021. "Media Pembelajaran Berbahan Loosepart Dalam Pembelajaran Eksak Di MI Kedungwuluh Lor." *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 15, no. 1, h. 84-91.

## LANDASAN TEORI

### 1. Pengertian Media *Loose Parts*

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai pengenalan bahan ajar yang biasanya disebut kurikulum untuk anak usia dini yang didalamnya memuat tema-tema pembelajaran. Sedangkan menurut Khadijah dalam media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima untuk mendorong atau merangsang pikiran dan perhatian agar berpusat pada pembelajaran. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar dari pendidik kepada peserta didik untuk merangsang pikiran dan perhatian peserta didik agar berpusat pada pembelajaran.

*Loose parts* merupakan bahan yang dapat digabungkan, dipindahkan dibawa, dipisahkan, dirancang ulang, dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Media *loose parts* ini dapat dimanfaatkan dan digunakan tanpa batas oleh siapapun. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, 75andemi kasar, 75andemi halus, pengembangan bahasa, dan digunakan untuk menerapkan pendekatan STEAM atau *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik dengan menggunakan bahan-bahan lepasan atau yang dapat digabungkan, dibawa, dipisahkan, dipindahkan, dirancang ulang, serta disatukan kembali dengan berbagai cara.

### 2. Fungsi Media *Loose Parts*

Menurut Daly & Beloglovsky "*Play with loose parts fosters even the youngest children's sense of wonder and curiosity as they explore the potential of intriguing, unexpected, upcycled, and natural materials*". Bermain dengan *loose parts* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan keingintahuan anak-anak saat mereka mengeksplorasi bahan-bahan

yang menarik, tidak terduga, dan alami.<sup>5</sup> Sedangkan menurut England “*Loose parts offer a multitude of benefits for children of all ages. For children in the early years, here are some of the reasons why loose parts and loose parts play are highly regarded as an essential part of children’s learning: creating a love for learning, harnessing creativity, impacting on positive wellbeing, and establishing high levels of engagement*”. Loose Parts memberikan berbagai manfaat untuk anak dari segala usia. Untuk anak usia dini, terdapat alasan mengapa bermain dengan loose parts dianggap penting untuk pembelajaran anak, yaitu: menciptakan kecintaan anak untuk belajar, memanfaatkan kreativitas, memberikan dampak positif pada kesejahteraan anak, dan membangun anak untuk berfikir tingkat tinggi.<sup>6</sup>

Penggunaan media pembelajaran *loose parts* juga memberikan manfaat yang banyak bagi anak usia dini, antara lain:

- a. Mampu meningkatkan kreativitas dan daya imajinatif anak.
- b. Mampu meningkatkan sikap kooperatif dan interaksi sosial pada anak.
- c. Anak akan lebih aktif fisik motoriknya.
- d. Mampu mendorong kemampuan komunikasi dan negoisasi pada anak.
- e. Memberikan pengalaman bermain yang berkualitas.<sup>7</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa banyak sekali manfaat yang didapatkan anak usia dini ketika bermain *loose parts* yaitu: dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak, menciptakan kecintaan anak untuk belajar, meningkatkan kreativitas, memberikan kesejahteraan pada anak, serta mendorong anak untuk berfikir dengan melalui kegiatan eksplorasi dengan bahan-bahan dilingkungan sekitarnya.

### 3. Jenis-jenis Media Loose Parts

Adapun macam-macam bahan *loose parts* menurut Imamah yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada anak yaitu:

- a. Bahan dasar alam, yaitu bahan yang berada atau ditemukan di alam, seperti tanah, pasir, batu, ranting, daun, biji, potongan kayu, dan sebagainya.

---

<sup>5</sup> Daly, Lisa, and Miriam Beloglovsky. *Loose Parts 2: Inspiring Play With Infants and Toodlers* (United States of American: Redelaf Press, 2016)

<sup>6</sup> England, Laura. *Looking for Learning: Loose Parts* (London: Bloomsbury Publishing, 2019).

<sup>7</sup> Sri Muryaningsih, “Media Pembelajaran Berbahan Loosepart Dalam Pembelajaran Eksak Di MI Kedungwuluh Lor.....h. 95.

- b. Plastik, yaitu barang yang terbuat dari plastik seperti pipa pralon, sedotan, botol plastik, ember, dan sebagainya.
- c. Logam, yaitu barang yang terbuat dari logam, seperti sendok, garpu, kaleng, aluminium, uang koin, baut, dan sebagainya.
- d. Kayu dan bambu yaitu barang kayu yang sudah tidak digunakan. Seperti, balok, tongkat, dan sebagainya.
- e. Kaca dan keramik, yaitu barang-barang yang terbuat dari kaca dan keramik, seperti manik-manik, gelas kaca, kelereng, ubin, botol kaca, dan sebagainya.
- f. Benang dan kain, yaitu barang-barang yang terbuat dari serat, seperti kain perca, kapas, pita, tali, dan sebagainya.
- g. Bekas kemasan, yaitu wadah atau barang-barang yang sudah tidak digunakan lagi, seperti gulungan tisu, bungkus makanan, kardus, gulungan benang, dan sebagainya.<sup>8</sup>

Memilih media pembelajaran *loose parts* harus didasarkan pada karakteristik alat dan bahannya. Adapun karakteristik *loose parts* menurut Puspita dalam Sabrina sebagai berikut:

1) Menarik.

*Loose parts* seperti halnya magnet yang membuat anak memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan secara alamiah. Obyek seperti potongan kayu, batu, daun-daun kering, bunga pinus, akan membuat anak tertantang untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Secara tidak langsung, hal ini mampu menumbuhkan kecakapan anak dalam berfikir tingkat tinggi (HOTS/ *Higher Order Thinking Skill*), yang ditandai dari munculnya kemampuan untuk berfikir kritis dan kreatif.

2) Terbuka.

*Loose parts* dapat menciptakan kegiatan main tanpa batas. Karena *Loose parts* tidak hanya menawarkan satu jenis main, tetapi berbagai ragam variasi main dan itu tergantung pada kreativitas dan imajinasi anak. Seperti potongan kayu yang dapat dibuat menjadi mobil-mobilan, rumah, kereta, dan sebagainya. Dalam hal ini anak mampu menuangkan idenya dalam berbagai karya.

---

<sup>8</sup> Maestri Sabrina, "Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu." (Universitas Tadulako, 2021), h. 34.

3) Dapat dipindahkan/digerakkan.

*Loose parts* dapat dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat lain. Misalnya, potongan karu dapat dipindahkan oleh anak ke sisi lainnya untuk membuat suatu obyek seperti jembatan, atau dipindahkan ke tempat lain untuk membuat tangga.<sup>9</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran perlu adanya pengetahuan, wawasan, dan ketrampilan pendidik dalam melakukannya dengan tepat, sehingga sesuai dengan kebutuhan anak.

#### 4. Kreativitas untuk Anak Usia Dini

Kreativitas menurut Santrock dalam Masganti dkk adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.<sup>10</sup> Pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Hal penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuat yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Kreativitas mengarah kepenciptaan sesuatu yang baru, berbeda dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkrit atau abstrak. Menurut David Cambell melalui lima tahap dalam proses kreatif yaitu:

a. Persiapan

Meletakkan dasar, mempelajari latar belakang masalah, seluk beluk dan problematikanya. Persiapan untuk kreativitas itu kebanyakan dilakukan atas dasar "minat".

b. Konsentrasi (*Concentration*)

Orang-orang kreatif biasanya serius, perhatiannya tercurah dan pikirannya terpusat pada hal yang mereka kerjakan. Tahap konsentrasi merupakan kelanjutan dari proses studi pada tahap persiapan, tetapi lebih intensif. Tahap konsentrasi

---

<sup>9</sup> *Ibid.*

<sup>10</sup> Masganti, dkk., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 1.

merupakan waktu pemusatan, waktu menimbang-nimbang, waktu menguji, waktu awal, untuk mencoba dan mengalami gagal, *trial and error*.

c. Inkubasi (*Incubation*)

Inkubasi merupakan saat di mana sedikit demi sedikit kita bebaskan dari kerutinan berpikir, kebiasaan bekerja, kelaziman pemakai cara.

d. Iluminasi

Tahap iluminasi merupakan tahap yang paling menyenangkan sebab bagian yang paling nikmat dalam penciptaan. Sebab tahap ketika segalanya jelas dan penerapan untuk pemecahan masalah, penyelesaian perkara, cara kerja, jawaban baru tiba-tiba tampak laksana kilat. Pada waktu tahap iluminasi itu datang.

e. Verifikasi/ Produksi

Memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah. Tahap AHA!, betapa pun memuaskan, barulah merupakan akhir dari suatu awal. Masih ada pekerjaan berat yang harus dikerjakan. Kalau sudah menemukan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja baru, kita harus turun tangan mewujudkannya.<sup>11</sup>

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ialah suatu cara yang ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif yang bersifat deksriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memiliki sifat deksriptif, tidak dicapai dengan menggunakan statistik tetapi hasilnya merupakan suatu temuan. Penelitian ini berfokus pada fenomena sosial dan partisipan. Adapun Teknik penggalan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik pemeriksaan dengan triangulasi sumber dan metode. Sedangkan analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, h. 7-8.



Hasil penelitian menunjukkan bahwa implmentasi pembelajaran berbasis *loose parts* dalam mengasah kreativitas anak usia dini di KB Aisyiyah Al Hikmah dilakukan dengan tahapan:

### 1. *Invitasi*

*Invitasi* merupakan penataan benda-benda yang dipilih dan ditata atau dipajang di atas meja, karpet, lantai, dan di dalam ruang kelas atau area bermain anak. Hal itu dilakukan untuk menarik dan mengundang anak agar menggunakan bahan *loose parts* tersebut dalam pembelajaran. Anak-anak bebas mengeluarkan dan mengeskpresikan pemahaman terhadap dunia dan lingkungan sekitarnya dengan menggunakan bahan *loose parts*.

Pada tahap *invitasi* ini pendidik menyiapkan alat dan bahan yang ada di sekitar anak yang meliputi 7 komponen seperti bahan alam (batu, daun, kerikil, ranting, biji-bijian), bahan plastic(pipa pralon, sedotan, botol plastik, tutup botol), bahan logam (sendok, garpu, kaleng, alumunium, uang koin, baut), bahan kayu dan bambu (balok, tongkat, dan sebagainya), kaca dan keramik (manik-manik, gelas kaca, kelereng, ubin, botol kaca), benang dan kain (kain perca, kapas, pita, tali), dan bahan bekas kemasan (gulungan tisu, bungkus makanan, kardus, gulungan benang). Pada penyiapan alat dan bahan yang meliputi 7 komponen tersebut pendidik juga bekerjasama dengan orang tua murid untuk ikut terlibat membantu mengumpulkan bahan-bahan yang tersedia di rumah atau di sekitarnya untuk di bawa ke sekolah sebagai tambahan media pembelajaran bagi anak.

Selanjutnya dari bahan-bahan loosepart tersebut di tata di atas karpet atau meja sesuai dengan kegiatan main yang akan di lakukan hari itu. Setiap harinya pendidik membuat 4 kegiatan main bagi anak di setiap sentranya. Sehingga guru melakukan *invitasi* di 4 kegiatan main yang akan di lakukan anak. Misal kegiatan main anak hari ini salah satunya adalah “membuat kandang hewan peliharaanku”, pendidik menata kayu, daun, kertas, manik-manik, batu, kaleng, botol, pipa peralon, kain perca, tali, dan bahan -bahan *loose parts* lainnya untuk di tata dengan rapi di atas karpet untuk menarik minat anak. Pada tahap *invitasi* ini pendidik hanya menyediakan dan menata alat dan bahan dengan berbagai jenis, selanjutnya anak diberikan kebebasan untuk

memilih bahan-bahan atau benda mana yang akan digunakan anak untuk membuat bentuk atau karya sesuai imajinasinya.

## 2. Pemberian kata *Provokasi*

Tahap ke dua yang dilakukan pendidik dalam penerapan pembelajaran dengan bahan *loose parts* dengan melakukan *invitasi* sesuai di masing-masing kegiatan main yang akan di lakukan anak, pada proses pembelajaran pendidik juga melengkapi dengan memberikan kata-kata *provokasi*. *Provokasi* dalam hal ini diartikan sebagai upaya guru dalam memprovokasi kecenderungan alami anak dalam mencari suatu makna dengan cara mengajukan pertanyaan—pertanyaan terbuka. *Provokasi* ini dilakukan agar mampu memperluas serta mengembangkan ide-ide unik, minat dan teori pada anak. *Provokasi* dibangun dari observasi bermakna terhadap suatu hal yang dilakukan oleh anak berdasarkan rasa ingin tahu dan pemikirannya. Selain itu, *provokasi* mampu menantang pemikiran anak untuk berfikir tingkat tinggi.

*Provokasi* merupakan suatu kalimat ajakan atau perintah yang dibuat oleh guru dalam bentuk tulisan. Kemudian tulisan yang sudah dibuat oleh guru tersebut ditempelkan pada area bermain anak. Biasanya jika di dalam ruang kelas, guru menempelkan kalimat *provokasi* tersebut pada dinding di dekat area bermain dikelas. Kadang guru juga menempelkan pada papan yang kemudian diletakkan di meja. Jika area bermainnya di luar kelas, maka guru akan menempelkan kalimat *provokasi* pada tiang dekat area bermain anak.

Pemilihan kata *provokasi* yang dilakukan pendidik KB Aisyiyah Al Hikmah selalu memuat kata ajakan atau mengandung pesan menarik minat anak untuk berkreasi. Pendidik biasanya akan melihat topik atau tema yang akan di pelajari anak dalam satu minggu. Selanjutnya pendidik merencanakan kegiatan main yang akan di lakukan oleh anak dalam satu harinya. Kegiatan main dalam sehari biasanya terdiri dari 4 kegiatan di masing-masing sentra. Jika rencana kegiatan dalam setiap harinya telah di tentukan selanjutnya pendidik merumuskan kata-kata *provokasi* yang sesuai dengan kegiatan main dan topik yang akan di pelajari anak hari itu.

Adapun contoh kata *provokasi* yang digunakan pendidik menyesuaikan dengan topik atau tema yang di pelajari saat ini. Misalnya tema hari ini tentang binatang peliharaan, Adapun contoh kata *provokasi* yang digunakan pendidik seperti “Yuk buat

kandang binatang peliharaanmu”, “Yuk menulis kata KUCING”, “Mari membuat makanan kucing”, “Mari membuat olahan makanan dari ayam”, dan lain nya. Jadi, kalimat *provokasi* inilah yang akan memacu atau memancing semangat dan motivasi anak untuk berkreasi menciptakan suatu karya sesuai kreativitas dan imajinasi anak tentang topik yang dibahas dengan memanfaatkan bahan yang telah disiapkan pendidik dalam tahap *invitasi*.

### 3. Kreativitas anak dengan *loose parts*

Di KB Aisyiyah Al Hikmah anak-anak diberikan kebebasan untuk berkreasi membuat karya sesuai imajinasi anak. Pada proses pembelajaran guru hanya melakukan kegiatan *invitasi*, memberikan pancingan dengan kata-kata *provokasi* yang dimana karena anak kelompok bermain belum dapat membaca kata maka guru membantu dengan membacakan atau menyampaikan kata-kata *provokasi* yang dibuat guru kepada anak. Akan tetapi dalam proses pembuatan karya guru hanya mendampingi atau menjadi fasilitator.

Pendidik mengawali dengan menyampaikan topik atau tema yang akan di bahas. Pendidik bersama anak melakukan kegiatan apersepsi untuk membahas topik yang akan dipelajari untuk memancing ide dan pengetahuan anak tentang topik. Selanjutnya pendidik menjelaskan alat dan bahan yang ada di *invitasi* pendidik, dan membacakan kata-kata *provokasi* yang dibuat pendidik. Anak diberikan kesempatan untuk merenungkan atau berimajinasi menentukan karya yang akan di buat sesuai topik atau pancingan dari kata-kata *provokasi*. Selanjutnya anak diberikan kesempatan untuk mengambil alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat karya sesuai imajinasi mereka.

Misalnya ada pada kegiatan membuat kandang binatang peliharaan, ada anak yang akan membuat kandang kelinci miliknya. Selanjutnya anak di arahkan untuk mengambil alat dan bahan, anak tersebut mengambil kayu, batu, ranting, daun, botol minum, dan tali rafia. Setelah mengambil alat dan bahan anak-anak diberikan kesempatan untuk membuat bentuk atau karya yang mereka inginkan. Kegiatan membuat karya tersebut bisa dilakukan secara individu tau berkelompok dengan teman lainnya. Setelah anak-anak selesai mengkontruksi atau membuat karya sesuai

kreativitasnya, maka setiap anak akan diberikan kesempatan untuk mempresentasikan atau menyampaikan tentang hasil karya yang telah dibuat.

#### 4. Evaluasi Pembelajaran

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts*, guru membutuhkan *handphone* atau gadget untuk mengambil dokumentasi pada saat anak bermain *loose parts*. Dokumentasi yang diambil oleh guru berupa foto dan video anak. Kemudian dokumentasi tersebut akan digunakan sebagai bahan penilaian. Pada akhir pembelajaran pendidik melakukan *recalling* dengan anak untuk menanyakan kegiatan yang telah dilakukan anak dan menanyakan perasaan anak selama bermain. Pendidik juga melakukan evaluasi atau *assessment* pembelajaran pada anak.

Teknik penilaian yang digunakan pendidik di KB Aiyiyah Al Hikmah menggunakan hasil karya, ceklist, dan catatan anekdot. Teknik penilaian hasil karya dilakukan pendidik dengan cara mendokumentasikan dengan mengambil gambar atau video karya yang dibuat anak dengan bahan-bahan *loose parts* sesuai imajinasi dan kreativitas anak. Selanjutnya hasil gambar tersebut di analisis untuk di berikan narasi dan capaian KD serta indikator yang telah dicapai anak. Sedangkan Teknik penilaian dengan observasi berbentuk ceklist dilakukan dengan memberikan penilaian capaian indikator anak dengan memberikan rentang BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), dan BSB (berkembang sangat baik). Teknik penilaian lain yang digunakan adalah catatan anekdot, catatan anekdot dilakukan dengan pendidik menuliskan perilaku unik atau perilaku tidak biasa yang ditunjukkan anak baik perilaku positif maupun negative.

Seluruh Teknik penilaian yang digunakan pendidik dalam melakukan *assessment* kepada peserta didik selanjut diolah sebagai bahan untuk membuat laporan perkembangan anak kepada orang tua. Laporan perkembangan anak yang diberikan oleh satuan kepada orang tua secara periodik dilakukan setiap semester. Akan tetapi setiap harinya pendidik juga mengirimkan hasil karya yang menunjukkan kreativitas anak dalam membuat karya dengan bahan-bahan *loose parts* kepada orang tua murid. Hal ini dilakukan agar orang tua dapat melihat kegiatan dan stimulasi yang diberikan pendidik kepada anak di lembaga. Orang tua sangat antusias dalam menanti foto atau video yang dikirimkan oleh pendidik yang memperlihatkan

kegiatan anak di lembaga dan kreativitas anak dalam berkarya dengan bahan-bahan *loose parts* yang telah dipersiapkan pendidik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaa pembelajaran dengan bahan *loose parts* yang dilakukan pendidik di KB Aisyiyah Al Hikmah meliputi: (1) melakukan *invitasi* (penataan lingkungan main) dengan memanfaatkan bahan-bahan *loose parts* di sekitar anak yang memuat 7 komponen (bahan alam, bahan plastic, bahan logam, bahan kayu dan bambu, kaca dan keramik, benang dan kain, dan bahan bekas kemasan; (2) Memberikan kata "*provokasi*" untuk memancing ide atau kreativitas anak dalam menciptakan karya dari bahan-bahan *loose parts* yang dipersiapkan pendidik dengan pernyataan terbuka atau kata-kata ajakan sesuai dengan kegiatan dan topik yang akan dipelajari anak; (3) Proses kreativitas anak dengan bahan *loose parts* yang disediakan pendidik dengan memberikan kesempatan dan kebebasan penuh kepada anak untuk berkreasi membuat karya sesuai imajinasinya; (4) Selanjutnya guru melakukan evaluasi atau penilaian pembelajaran yang dilakukan pada akhir pembelajaran dalam bentuk ceklist, hasil karya, dan catatan andekdot. Kreativitas anak terasah dalam membuat karya sesuai imajinasi mereka dengan peran pendidik hanya sebagai fasilitator.

## DAFTAR PUSTAKA

- Laura England. *Looking for Learning: Loose Parts*. London: Bloomsbury Publishing. 2019.
- Lisa Daly and Miriam Beloglovsky. *Loose Parts 2: Inspiring Play With Infants and Toddlers*. United States of American: Redelaf Press. 2016.
- Maestri Sabrina. "*Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu.*" Universitas Tadulako. 2021.
- Masganti, dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing. 2016.
- R. Indonesia. *Undang-Undang Tentan Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. 2003.

*Tri Utami*

Slamet Suyanto. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing. 2005.

Sri Muryaningsih. "Media Pembelajaran Berbahan Loosepart Dalam Pembelajaran Eksak Di MI Kedungwuluh Lor." *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 2021.

Yuliani Nurani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks. 2013.