

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-7 TAHUN MELALUI MEDIA *LOOSE PARTS*

Indriyani

Universitas Cendekia Abditama

Email: Indriyani@gmail.com

Neneng Alawiyah

Universitas Cendekia Abditama

Email: neneng.alawiyah@uca.ac.id

Received: Juli 2023.

Accepted: Agustus 2023.

Published: September 2023

ABSTRACT

Everyone needs creativity, aiming to make their lives more varied, dynamic and fun. The purpose of this study was to determine the development of children's creativity (age 5-7 years) through the use of loose parts in Al Falah Islamic Playgroup Kindergarten, Legok, Tangerang. This research is a qualitative research with a descriptive approach. The research subjects were 14 students in class B of Al Falah Islamic Kindergarten. In collecting information, this researcher used observation, interviews, and documentation. There are three stages in the analysis of this research, namely reduction, presentation and verification. The results of the study show that playing using various loose parts is carried out in an open and free atmosphere, which will bring out creativity such as: flexibility, fluency, originality, elaboration, and tenacity in children's imagination and interest.

Keyword: Creativity, Loose Parts, Early Childhood

ABSTRAK

Kreativitas diperlukan oleh setiap orang, bertujuan agar hidup mereka menjadi lebih bervariasi, dinamis, dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan kreativitas anak usia 5-7 tahun melalui media loose parts di PG-TK Islam Al-Falah Legok Tangerang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas B TK Islam Al Falah yang berjumlah 14 siswa. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ada tiga tahapan dalam analisis data penelitian ini, yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Bermain menggunakan media loose part yang beragam, dilakukan dengan suasana yang terbuka dan bebas, akan memunculkan kreativitas seperti: kelenturan, kelancaran, keaslian, elaborasi, dan keuletan anak dalam membangun imajinasi dan minatnya.

Kata kunci: Kreativitas, Loose Parts, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kreativitas sangat penting bagi setiap manusia, bertujuan agar kehidupan mereka menjadi lebih bervariasi, dinamis, dan menyenangkan. Kemampuan kreatif telah dibawa oleh setiap manusia, dengan blue print atau skema berpikir yang telah Allah berikan. Ketika manusia dilahirkan tentu beraneka ragam kebutuhan hidup harus ia penuhi, dan untuk mewujudkan kebutuhan ini, manusia harus berkarya dan berkarya dalam menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain.(Yuliani et al., 2019)

Munandar mengatakan dalam Dadan Suryana bahwa, kreativitas adalah kemampuan untuk mengabungkan pengetahuan dan mengetahui dengan cara baru berdasarkan pengetahuan serta elemen yang ada. Dengan demikian, kreativitas tidak harus hal-hal yang baru, akan tetapi juga dapat diperoleh dari hasil menggabungkan hal-hal yang sudah ada, ataupun sudah dikenal sebelumnya.(Marzuki et al., 2022)

Adapula kreativitas menurut Santrock dalam Yulia Nurani mengemukakan bahwa, kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara baru yang tidak biasa dan menghasilkan solusi fenomenal untuk masalah yang dihadapi.(Yuliani et al., 2019)

Jadi kreativitas merupakan suatu keterampilan. Bentuk keterampilan dapat diajarkan melalui cara yang berbeda saat mengajarkan kepada anak. Belajar kreativitas itu seperti berolahraga, perlu adanya latihan mengembangkan otot yang tepat dan mengembangkan lingkungan dimana yang mendukung untuk dapat berkembang.(Ayu, 2019)

Dalam Global Innovation Index atau Indeks Inovasi Global 2021 Indonesia menduduki posisi ke-87 dari 123 negara dalam tingkat kreativitas.(Rosa Nikita, 2022) Pasti banyak warisan leluhur sebelumnya, warisannya memiliki nilai kreatif yang tinggi, contoh: bangunan adat, kuil, bermacam-macam jenis tarian tradisional, dan masih banyak lagi. Ada beberapa faktor menghambat tumbuhnya kreativitas. Yakni empat faktor utama itu adalah diri sendiri, pendidikan, mekanisme pendidikan dan hambatan latar belakang budaya sejarah, yang sangat penting bagi kondisi bangsa kita.(Yeni & Euis, 2019)

Indonesia adalah salah satu negara yang masih memiliki “PR” yang besar untuk memperbaiki keadaan disituasi ini. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama yang erat antara pendidik di rumah, pendidik di sekolah dan pendidik di masyarakat. Dengan adanya kerjasama ini diharapkan masyarakat Indonesia mengalami peningkatan kualitas pendidikan, salah satunya peningkatan kreativitas anak.

Untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi dalam hal yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas di Indonesia, kita harus bekerja sama secara erat di rumah, sekolah dan masyarakat. Dengan adanya kerjasama ini memiliki harapan agar warga negara Indonesia mengarungi peningkatan kualitas pendidikan, salah satunya peningkatan kreativitas anak.(Yeni & Euis, 2019)

Pendidikan dalam arti umum mencakup segala usaha dan perbuatan dari orang dewasa untuk mengalihkan pengalamannya, pengetahuannya, kecakapannya, serta keterampilannya kepada generasi muda untuk memungkinkannya melakukan fungsi hidupnya dalam pergaulan bersama dengan sebaik-baiknya.(Deden Saeful Ridhwan, 2022)

Dunia pendidikan ialah adanya interaksi pendidik dengan peserta didik, dalam artian dunia pendidikan selalu berdampingan dengan yang dinamakan pendidik serta peserta didik. Dalam proses belajar mengajar, diperlukan suatu alat untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikan oleh guru atau pembina kepada siswa.(Rizki Safira Ajeng, 2020)

Untuk melakukan sesuatu biasanya kita membutuhkan alat atau cara, termasuk dalam mendidik. Alat atau cara yang dibutuhkan dalam mendidik adalah alat pendidikan, yang disebut alat pendidikan adalah suatu tindakan atau situasi yang sengaja diciptakan (diadakan) untuk mencapai tujuan pendidik.(Deden Saeful Ridhwan, 2020)

Seorang pendidik dalam mengajar harus mengerti atau memahami bahwa disetiap masing-masing siswa mempunyai kepribadian yang berbeda-beda, sehingga dalam penyampaian pengajaran meski dalam prakteknya memberi pelajaran secara bersamaan tetapi dalam pendekatan harus mengenal watak peserta didik masing-masing. Dengan memahami hal-hal tersebut pendidik akan dengan mudah memahami kesulitan dan kemudahan, yang dialami siswa saat proses belajar dan mengembangkan diri.(Caterine et al., 2019)

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu medium yang mengandung makna perantara atau penyajian. Pada dasarnya, media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyebarkan informasi tersebut. Menurut Heainich et al dalam Ajeng Rizki Safira mengatakan bahwa media ialah segala sesuatu yang mengusung informasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi.(Rizki Safira Ajeng, 2020)

Pendidik dituntut untuk sebisa mungkin menjadi mediator (mengembalikan fungsi utama pendidik), karena yang dapat mengetahui kondisi kapan menggunakan metode pembelajaran partisipatif atau kapan peserta didik sebagai subyek sehingga nantinya diharapkan peserta didik dapat memunculkan kreativitas.(Deden Saeful Ridhwan, 2018)

Loose parts adalah istilah yang diciptakan oleh seorang arsitek, ia bernama Simon Nicholson. Simon Nicholson percaya bahwa loose parts

merupakan komponen penting dari kreativitas dan pemikiran tingkat tinggi. Loose parts merupakan benda alam, serta buatan manusia, juga bisa digunakan untuk memperluas dan mengembangkan gagasan anak dalam bermain.(Haughey Sally, 2020)

Loose Parts, berasal dari bahasa Inggris yang artinya bagian yang longgar atau lepasan. Dikatakan loose parts karena bahannya adalah bagian atau kepingan yang mudah untuk dilepas dan disatukan, juga dapat digunakan secara terpisah juga dapat digabungkan dengan barang lain menjadi satu kesatuan, dapat disimpan kembali dalam keadaan dan daya guna aslinya sehingga dapat digunakan kembali.(Yulianti, 2021)

Maka, dinyatakan Loose Parts karena, bahan yang dipakai bisa dirangkai juga dilepas seperti semula. Sebutan ini diciptakan pada tahun 1971, oleh seorang arsitek yang lahir di London yaitu, Simon Nicholson membuat karya tentang “How Not to Cheat Children-the Theory of Loose Parts” yang berpendapat bahwa, lingkungan ialah zona yang interaktif untuk anak. Dengan begitu, korelasi anak dengan lingkungan mampu membuka probabilitas yang menjadikan anak dapat menjadi pereka cipta yang kreatif.(Yulianti, 2021)

Berdasarkan Nur Azizah, dalam Laila Qodari Loose Parts adalah mainan edukasi untuk anak berupa bahan terbuka yang dapat dipisahkan, dirangkai, digunakan secara terpisah dan disatukan dengan bahan lain. Pada dasarnya loose parts terbagi menjadi 7 material, yaitu: material alami, plastik, logam, kayu, kain, kaca atau kramik, serta bekas kemasan. Harapannya dengan digunakannya media beragam seperti ini, kelak anak akan terbiasa dan tidak asing.(Wahyuningrum Laila Qodari Qilang, 2021)

Loose Parts ialah material yang mencerdaskan, karena menstimulasi anak-anak untuk berpikir hendak dijadikan apa material-material tersebut. Material yang terdapat nilai dan keterampilan untuk ditransformasi dengan berbagai cara menjadi kreasi dan temuan baru sehingga mendorong kreativitas dan imajinasi.(Yulianti, 2021)

Dalam mengoptimalkan proses pembelajaran diperlukan fasilitas yang memadai. Namun, ketika sebuah lembaga mempunyai keterbatasan untuk menyediakan peralatan main secara lengkap karena memerlukan biaya yang tidak sedikit untuk bisa menyediakan fasilitas pembelajaran, maka dengan memanfaatkan loose parts akan meringankan beban untuk lembaga, sehingga secara tidak langsung pun akan meningkatkan kreativitas guru.(Yulianti, 2021)

Pendidik atau Guru tidak perlu memaksakan membeli peralatan main yang dibuat pabrik terlebih dengan biaya sendiri karena loose parts seringkali dapat diperoleh secara gratis (benda yang ditemukan dilingkungan sekitar), tidak hanya itu media loose parts dapat digunakan kembali, diperbarui bahkan didaur ulang. Media loose parts juga menjadi benda yang luwes digunakan di berbagai bentuk kurikulum yang diterapkan.(Yulianti, 2021)

Secara praktis, PAUD mengembangkan kreativitas hanya melalui menggambar dan mewarnai. Meskipun kreativitas tidak hanya tentang warna, menggambar dan mewarnai, kegiatan tersebut juga memiliki peran kecil dalam membentangkan kreativitas anak usia dini. Siswa diharapkan mempunyai kemahiran dalam mengembangkan serta memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan, tidak hanya keterampilan motorik, tetapi juga efisiensi dan motivasi untuk memecahkan berbagai masalah.(Suyono & Hariyanto, 2020)

Jadi, kreativitas itu bukan hanya sekedar dikembangkan melalui kegiatan mewarnai dan menggambar saja. Tetapi, kreativitas meliputi sesuatu yang lebih luas dari pada itu. Seperti halnya kreatif dalam mengambil keputusan, kreatif dalam membuat karya, dan lain-lain.(Suyono & Hariyanto, 2020)

Esensi utama dari pendidikan anak usia dini, adalah tidak hanya berfokus pada bagaimana anak dapat membaca, menulis, dan menghitung saja, ditambah dengan adanya ketentuan bahwa membaca, menulis dan menghitung menjadi syarat utama untuk memasuki jenjang Sekolah Dasar (SD), sehingga menyebabkan anggapan bahwa keterampilan tersebut dianggap tidak terlalu penting. Yamamoto dalam Diana Vidya Fakhriyani mengatakan bahwa, mengembangkan kreativitas sangatlah penting, karena dengan berkembangnya kreativitas maka keberhasilan akademik dapat meningkat.(Diana, n.d.)

Jadi, ketika kreativitas berkembang, kesuksesan akademis juga dapat meningkat. Hanya saja yang terjadi saat ini adalah orang tua dan lembaga pendidikan lebih memprioritaskan peningkatan prestasi akademik dan mengabaikan pengembangan kreativitas.(Diana, n.d.)

Berdasarkan hasil observasi peneliti di TK Islam Al Falah, diperoleh informasi jumlah siswa kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Islam Al Falah Legok Tangerang berjumlah 14 Anak.

Pengembangan kreativitas di PG-TK Islam Al-Falah dikembangkan melalui media yang beragam dan kegiatan yang bervariasi. Dalam pengembangan kreativitas yang dilakukan di PG-TK Islam Al-Falah tidak hanya melalui kegiatan menggambar dan mewarnai saja, namun di PG-TK Islam Al-Falah memanfaatkan media-media yang ada di sekolah.

Kemudian menggunakan media yang beragam, dengan begitu menstimulus kreativitas anak seperti: anak berani berbicara kepada gurunya pada saat pembelajaran berlangsung, membuat karya mengikuti imajinasinya, menghasilkan berbagai ide yang muncul pada saat bermain menggunakan berbagai media yang disediakan guru, meskipun media yang anak gunakan sama namun anak dapat menghasilkan suatu karya yang berbeda-beda.

Media Loose parts di PG-TK Islam Al Falah Legok Tangerang lebih banyak loos parts berkomponen bahan alam, plastik, dan kemasan bekas pakai, dibandingkan dengan komponen-komponen loose parts yang lainnya. Kepala

sekolah TK Islam Al Falah terus membimbing dan mengarahkan guru-guru kelas untuk bisa menggunakan media loose parts dengan baik sesuai dengan aturan main agar tujuan pembelajaran tercapai.

Oleh karenanya sebagai guru atau pendidik harus menggunakan strategi atau metode yang tepat, untuk membantu anak menjadi fokus memperhatikan guru selama pembelajaran, guru harus menguasai materi yang ingin disampaikan dan memahami penggunaan media maupun bahan ajar yang ingin digunakan agar informasi yang ingin disampaikan pendidik tersampaikan kepada peserta didik, sehingga arah tujuan pembelajaran pun akan tercapai.

Berlandaskan dari penjabaran latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam, terkait pengembangan kreativitas anak usia 5-7 tahun melalui media loose part, yang memang banyak hal di luar harapan terjadi.

Landasan Teori

1. Kreativitas

Berkaitan dengan konsep kreativitas, terdapat pengertian menurut para ahli yang hampir sependapat, antara lain sebagai berikut:

- a. Santrok mengklaim bahwa, kreativitas ialah kecakapan untuk merumuskan suatu hal dengan pendekatan yang baru serta menghasilkan solusi yang unik muncul.(Yuliani et al., 2019)
- b. Mayesky mengatakan, bahwa kreativitas adalah cara berpikir serta bertindak atau menciptakan sesuatu yang orisinal dan bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain.(Yuliani et al., 2019)
- c. Gallagher menyatakan, bahwa kreativitas mengacu pada kemahiran untuk menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya
- d. Moustakas dalam munandar berpendapat, bahwa kreativitas berkaitan dengan pengalaman mengungkapkan dan mewujudkan identitas individu secara terpadu dalam hubungannya dengan diri sendiri, alam, dan orang lain.(Yuliani et al., 2019)

Secara umum, ciri kreativitas dapat dilihat dari cara bekerja seseorang saat menanggulangi masalah. Jamaris menerangkan, bahwa prosedur berpikir manusia memiliki ciri-ciri yang berkaitan dengan hal-hal berikut:

- a. *Kelancaran*, dalam memberikan tanggapan dan mengajukan pendapat atau ide-ide.
- b. *Kelenturan*, seperti kemahiran untuk menyajikan berbagai cara untuk memecahkan masalah.
- c. *Keaslian*, seperti kemahiran mewujudkan ide yang berbeda serta karya berasal dari pemikiran sendiri.
- d. *Elaborasi*, Seperti kemampuan mendapat ide dan sudut pandang yang tidak terpikirkan, atau terlihat oleh orang lain.

- e. *Keuletan dan Kesabaran*, dalam menjumpai suatu keadaan yang tidak menentu.(Yuliani et al., 2019)

Selain itu, terdapat ciri-ciri kreativitas lainnya sebagaimana rasa ingin tahu, suka bertanya dan selalu bersedia mencoba hal-hal baru. Argumen ini diakomodasi oleh pandangan Munandar bahwa, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan asosiasi baru beralaskan informasi, pengetahuan dan elemen yang ada.(Yuliani et al., 2019)

Menurut Piaget, anak-anak menciptakan pengetahuan mereka dengan berinteraksi dengan lingkungannya. Anak tidak pasif ketika menerima informasi, anak sangat aktif ketika mengkonstruksikan informasi.(Suntisna & Wahyuningsih, 2020)

Pada anak usia dini, anak menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan berdasarkan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari, yang dapat berdampak besar bagi masa depanannya.(Sari & Alawiyah, 2022)

Rencana yang terbentuk di otak anak, dilandaskan pada pengalaman yang diperoleh anak. Program perkembangan anak yang meliputi rencana yang terkait dengan aktivitas fisik atau perilaku, dan skema yang berkaitan dengan aktivitas kognitif.(Suntisna & Wahyuningsih, 2020)

Kreativitas ialah keterampilan yang menggambarkan kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas dalam berpikir, dan kemahiran untuk mengelaborasi gagasan yang melingkupi kemampuan untuk membentangkan, memperkaya, dan memprivatisasi.(Yuliani et al., 2019)

2. Tahapan Pengembangan Kreativitas

Rhodes dalam munandar menyebutkan definisi kreativitas melalui *Four P* (Empat P), yaitu *Person*, *process*, *Press*, dan *Product*.

- a. *Person* (Pribadi) adalah di sana aktivitas kreatif hadir dari individualitas seluruh pembawaan dalam korelasi dengan lingkungan.
- b. *Process* (proses) dalam kreativitas proses sering disebut sebagai proses kreatif dalam manusia.
- c. *Press* (dorongan) merupakan dorongan, baik secara internal dari dalam perorangan, maupun eksternal dari lingkungan dalam memunculkan kreativitas. Dorongan internal, berupa inisiatif dan imajinasi dari pribadi. Dorongan eksternal, berupa dukungan dari lingkungan di sekitar pribadi yang menjalani proses kreatif, bisa teman, orang tua, ataupun saudara.
- d. *Product* (produk) berfokus pada produk kreatif sebagai hasil dari kreativitas yang menekan unsur orisinalitas, kebaruan, dan kebermaknaan.(Sabri & Yanuartuti, 2023)

3. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Kreativitas ialah tentang kemahiran untuk menciptakan, mengatur dan menemukan sesuatu yang baru, untuk memicu imajinasi. Kreativitas adalah ekspresi yang kerap diberikan kepada orang yang dapat menciptakan ide serta gagasan baru, kepada anak usia dini yang penasaran serta selalu melakukan sesuatu dengan keinginan dan imajinasinya.

Tujuan pengembangan kreativitas yaitu:

- a. Melepaskan momen kepada anak, untuk mengimplementasikan beragam inisiatif yang dapat mereka pikirkan.
- b. Anak akan berkembang menjadi anak yang percaya diri.
- c. Kreativitas menawarkan momen kepada anak untuk memanifestasikan atau mengungkapkan apa yang dialami anak sehingga dapat melatih kepercayaan dirinya.(Aggorowati & Susilawati, 2020)

4. Manfaat Pengembangan Kreativitas

Seorang Albert Einstein mengatakan bahwa, imajinasi lebih baik dipadankan dengan kecerdasan. Imajinasi berkaitan dengan kreativitas. Kreativitas menawarkan ragam manfaat untuk individu dan masyarakat luas.

Beragam manfaat dari kreativitas sebagai berikut:

- a. Membuat Hidup Lebih Indah
- b. Meningkatkan Penghargaan terhadap Gagasan Orang Lain
- c. Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme
- d. Salah Satu Elemen Kesuksesan Bisnis
- e. Permulaan Terjadinya Inovasi dan Perubahan
- f. Menumbuhkan Kualitas dan Derajat Hidup Manusia

5. *Loose Parts*

Arsitek Simon Nicholson pertama kali menciptakan istilah *loose parts* pada tahun 1970-an dalam buku “*The Theory of Loose Parts*”.(Laura, 2019)

Saat itulah anak-anak berkumpul untuk menggunakan semua jenis bahan, yang sering mereka gunakan kembali, dibentuk kembali, dipindahkan, dimanipulasi, diatur, dibawa, dibongkar, dan dipasang kembali oleh mereka dengan berbagai cara. (Mark, 2020)

Nicholson percaya bahwa setiap orang memiliki kemampuan untuk menjadi kreatif, dan keterbatasan bermainlah yang mengurangi kreativitas anak-anak usia dini. Bahkan sekarang, kita dapat melihat bahwa lingkungan yang terlalu terencana, dan terstruktur menghilangkan kebutuhan anak untuk menjadi kreatif dan berpikir kritis.(Laura, 2019)

Nicholson dalam Yulianti Siantajani juga berpendapat bahwasanya, lingkungan adalah tempat interaktif. Anak dilahirkan sebagai pribadi yang kreatif. Lingkungan yang terbuka, menawarkan peluang yang memungkinkan anak menjadi penemu karena adanya interaksi anak dengan lingkungan.(Yulianti, 2021)

Menurut Sally Haughey, *loose parts* adalah bahan yang terbuka, dapat terpisah, dirakit, dipegang, disatukan, diselaraskan, dialihkan, dan dimaikan satu komponen saja, atau dikombinasikan bersama komponen lain, seperti benda alam ataupun sintetis.(Yulianti, 2021)

Menurut definisi Sally Haughey, jika seorang anak melakukan bermain menggunakan *loose parts*, anak dapat menggunakan *loose parts* sesuai dengan aspirasi anak.(Yulianti, 2021)

Menurut Nur Azizah dalam Laila Qodari, *loose parts* adalah mainan edukasi disekeliling anak yang berbentuk bahan terbuka, yang dapat dipisah, dirangkai, digunakan sendiri, serta digabungkan dengan bahan lain. Pada dasarnya *loose parts* terbagi menjadi 7 bahan, yaitu: berupa bahan alami, plastik, logam, kayu, kain, kaca, serta kemasan bekas pakai. Harapannya dengan digunakannya media yang beragam tersebut, kelak anak akan terbiasa dan tidak asing.(Wahyuningrum Laila Qodari Qilang, 2021)

Sederhananya, semakin banyak sumber daya terbuka yang kita berikan kepada anak-anak, semakin banyak kreativitas yang akan terlihat. Ini adalah bagian penting untuk membuat anak-anak tetap tertarik, karena memungkinkan mereka untuk mengekplorasi ide-ide mereka sendiri dengan media *loose parts*. (Laura, 2019)

Loose parts dapat memberikan peluang untuk kreativitas, imajinasi, daya cipta, kecerdikan, termasuk pengembangan pemikiran simbolik, dan keterampilan pemecahan masalah, serta kesehatan mental anak.(Cartmel Jennifer & Rick, 2021)

Ketika anak bermain dengan *loose parts*, stimulasi terhadap pada semua aspek perkembangan anak berkembang, anak berkembang secara fisik ketika anak aktif mencari benda-benda yang diperlukan. Pada saat yang sama, kemahiran sosial-emosional anak distimulus secara aktif ketika anak berkomunikasi serta bekerja sama.(Yulianti, 2021)

6. Komponen Loose Parts

Loose parts adalah benda-benda terbuka, benda ini dapat ditemukan di lingkungan kita. Benda-benda ini secara umum dikategorikan dengan 7 komponen yang berbeda-beda, juga dapat digenggam anak dengan permukaan yang tidak sama.(Yulianti, 2021)

Berikut 7 komponen *losse parts* yaitu:

a. Bahan Alami

Bahan-bahan yang terdapat di alam, misalnya: kerikil, bebatuan, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, bulu, kepingan kayu, dan lain-lain.

b. Plastik

Benda terproduksi dari plastik, Seperti: bahan berbagai model, warna, dan ukuran, seperti sedotan, pipa plastik, gelas plastik, tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong, ember, keranjang, dan lain-lain.

c. Logam

Benda logam ini contohnya: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, plat mobil, kunci, drum dan lain-lain.

d. Kayu & Bambu

Kayu bekas pakai, seperti: seruling, tongkat, balok, kepingan puzel, kursi, bilah bamboo, papan dan lain-lain.

e. Benang & Kain

Misalnya, barang berserat: aneka jenis kain dengan tekstur berbeda, aneka jenis tali dengan ukuran berbeda, benang, serta kapas, kain perca, pita, karet dan lain-lain.

f. Kaca & Keramik

Benda tercipta dari kaca dan keramik, contoh: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelerang, ubin keramik, kacamata.

g. Bekas Kemasan

Benda atau wadah yang tidak terpakai lagi, contohnya: kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur, dan lainnya.

7. Tahapan Penggunaan Loose Parts

Awalilah menggunakan *loose parts* dengan menggunakan jumlah keping terbatas untuk setiap bagian *loose parts* yang akan digunakan oleh anak. Kuntitas kepingan perlu disesuaikan dengan usia anak. Mulailah dengan 10 keping untuk anak usia TK atau kelas 1 SD.

Jika mengajar di kelas *Infant* atau *Toddler*, maka kurangi jumlahnya menjadi 3-5 keping saja. Besaran yang definit ini, dirancang untuk mengakomodasi anak dalam mengidentifikasi beragam benda tersebut, sehingga mempermudah anak saat belajar untuk peduli serta bertanggung jawab saat menggunakan, dan membereskannya setelah digunakan.(Yulianti, 2021)

Tabel 2.1. Tahap Penggunaan *Loose Parts* 1

Toddler	3-4 tahun	4-5 tahun	5-8 tahun
4-5 keranjang	5-10 keranjang	10-15 keranjang	Tak terbatas
3-4 keping	5-7 keping	5-10 keping	10-15 keping
Pilih yang besar			
Tambah sesuai n			

a. Strategi Beres-Beres

Ketika anak sedang bermain, anak harus diajarkan untuk meletakkan barang-barang pada tempatnya semula. Menumbuhkan kepedulian pada lingkungan serta belajar bertanggung jawab pada anak-anak maka, guru dapat menumbuhkannya melalui kegiatan beres-beres yang dilakukan oleh anak.

b. Menyimpan *Loose Parts*

Penyimpanan *loose parts* adalah salah satu model pembelajaran yang harus distimulus untuk anak. Oleh karena itu, anak-anak harus diajarkan untuk menjaga lingkungannya serta bertanggung jawab terhadap lingkungannya dan barang-barang yang mereka gunakan.(Yulianti, 2021)

- 1) Simpanlah *loose parts* pada tempat sehingga anak fokus. Ukuran tempat yang digunakan untuk menyimpan benda perlu disesuaikan dengan dengan isinya.
- 2) Tatalah tempat penyimpanan media tersebut ditempat yang mudah direngkuh oleh anak serta di rak yang terbuka.
- 3) Berikan kelonggaran tempat, atau ruang, sehingga anak mudah mengambil sesuai yang anak butuhkan.
- 4) Tidak terburu-buru, memberikan durasi yang memadai pada anak, karena tidak semua anak mempunyai kemampuan kecepatan bergerak yang sama.(Yulianti, 2021)

8. Tujuan Penggunaan Loose Parts

Anak dapat bermain secara aktif, karena dengan lingkungan belajar anak yang interaktif anak dapat bermain secara aktif, karena ruang bermain terdapat berbagai jenis *loose parts*.

Tujuan dari penggunaan *loose parts*, yaitu sebagai berikut:

- a. Memberikan kebebasan kepada anak untuk berkarya menggunakan *loose parts* sesuai dengan imajinasi mereka, dengan begitu anak semakin aktif dan kreatif.
- b. Adanya bantuan *loose parts*, anak dapat belajar menghargai benda di sekitarnya.
- c. Anak belajar bertanggung jawab untuk menjaga lingkungan sekitar. Ketika anak mengetahui bahwa, barang bekas dapat di daur ulang juga dapat digunakan untuk media bermain, dan dapat dijadikan barang yang bermanfaat, saat anak melakukan kreasi menggunakan batang bekas itu sebagai bentuk dari kreativitas anak.
- d. Sikap ekonomis dapat berkembang secara alami pada diri anak, saat menggunakan *loose parts*.(Yulianti, 2021)

9. Manfaat Penggunaan Loose Parts

Loose parts merupakan material ajaib, *loose parts* luwes mengikuti ide anak. Dibandingkan menggunakan model khusus, dan peruntukannya sangat khusus, karena anak diajak bermain sesuai dengan ide pembuatnya. Tak sama dengan *loose*

parts, media yang lebih mengajak anak-anak berkreasi untuk menjadi pencipta atau perancang. Manfaat penggunaan media *loose parts* diantaranya ialah dapat menumbuhkan keterampilan inkuiri, melatih keterampilan bertanya anak, mengembangkan imajinasi dan kreativitas.(Yulianti, 2021)

Loose parts memberikan kesempatan bermain yang berkualitas tinggi untuk mendukung perkembangan anak, karena anak dapat memutuskan suatu pendapat mereka yang ingin dilakukan menggunakan mateial yang ada, dan menentukan fungsi yang tak terhitung jumlahnya.(Casey & Robertson, 2022)

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang menitik beratkan pada pengamatan mendalam kepada objek penelitian. penelitian deskriptif kualitatif, sebagai metode penelitian yang mengharuskan peneliti untuk menyatakan dan menganalisis suatu masalah penelitian, kemudian menguraikan dalam narasi untuk menarik kesimpulan. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ada tiga tahapan dalam analisis data penelitian ini, yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-7 Tahun di PG-TK Islam Al Falah Legok Tangerang

Pengembangan kreativitas di PG-TK Islam Al-Falah dikembangkan melalui media yang bergam dan kegiatan yang bervariasi. Dalam pengembangan kreativitas yang dilakukan di PG-TK Islam Al-Falah tidak hanya melalui kegiatan menggambar dan mewarnai saja, namun di PG-TK Islam Al-Falah memanfaatkan media-media yang ada di sekolah, baik yang berkomponen plastik, kayu, alam, kardus bekas pakai dan lain-lain.

Media-media bermain yang terdapat di PG-TK Islam Al-Falah cukup banyak dan beragam sehingga mendukung untuk menstimulus pengembangan kreativitas anak di sekolah. Media tersebut dikenal dengan istilah *loose parts*, Seperti memanfaatkan benda-benda bekas pakai, memanfaatkan bahan-bahan alam yang mudah didapat dan mudah ditemukan, juga memanfaatkan benda-benda yang berkomponen lainnya.

Pada saat kegiatan pengembangan kreativitas berlangsung terlihat keberanian anak pada saat bertanya kepada guru, anak mampu membentuk sesuatu dari media yang sudah disediakan oleh guru, anak mampu menyampaikan pendapat atau idenya.

Kegitan dengan menggunakan beragam komponen mampu menstimulus kemampuan anak untuk mengungkapkan pilihan yang berbeda, dan anak mampu

memecahkan masalah atau kesulitan pada saat mengikuti kegiatan, kemudian anak mampu melakukan eksperimen.

Pengembangan kreativitas yang dilakukan di PG-TK Islam Al-Falah juga dilakukan dengan kegiatan lain yang dapat anak lakukan seperti, anak melakukan eksperimen dengan mengabungkan beberapa media main, anak bereksporasi bersama temannya, mengabungkan beberapa komponen media-media yang disediakan oleh guru.

Jika pengembangan kreativitas anak terus dibangun maka anak akan menjadi pribadi yang kreatif, ketika seorang anak pribadinya kreatif maka, anak dapat memecahkan masalah dan anak dapat mengatasi kesulitan dengan lebih mudah.

Menurut Piaget, anak-anak menciptakan pengetahuan mereka dengan berinteraksi dengan lingkungannya. Anak tidak pasif ketika menerima informasi, anak sangat aktif ketika mengkonstruksikan informasi.(Suntisna & Wahyuningsih, 2020)

Pada anak usia dini, anak menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan berdasarkan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari, yang dapat berdampak besar bagi masa depanannya.(Sari & Alawiyah, 2022)

Rencana yang terbentuk di otak anak, dilandaskan pada pengalaman yang diperoleh anak. Program perkembangan anak yang meliputi rencana yang terkait dengan aktivitas fisik atau perilaku, dan skema yang berkaitan dengan aktivitas kognitif.(Suntisna & Wahyuningsih, 2020)

2. Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-7 Tahun Melalui Media Loose Parts di PG-TK Islam Al Falah Legok Tangerang

Media *loose parts* di PG-TK Islam Al-Falah digunakan untuk kegiatan pengembangan kreativitas anak. seperti dengan menggabungkan media-media tersebut, menyelaraskan atau mensejajarkan, memindahkan, membawa, memisahkan media tersebut dan juga dapat merakit kembali media yang mereka gunakan.

Karakteristik Kreativitas:

a. Kelancaran

Menurut Sally Haughey, pendiri *Fairy Dust Teaching*, *loose parts* didefinisikan sebagai bahan yang terbuka, dapat dipisahkan, dirakit, dibawa, disatukan, diselaraskan, dipindahkan, digunakan sendiri atau dikombinasi bersama komponen lain, seperti benda alam ataupun sintetis.(Yulianti, 2021)

Seperti pada kegiatan yang dilakukan di TK Islam Al-Falah, guru menyediakan beraneka macam komponen-komponen *loose parts* dijadikan sebagai media bermain serta belajar untuk anak-anak di sekolah. Kegiatan yang guru lakukan pada saat pembelajaran yaitu guru membagi kelompok untuk kegiatan bermain, 1 kelompok terdiri dari 4 orang, guru meletakkan beberapa bahan mainan dengan menggunakan bermacam-macam komponen *loose parts* seperti batu, batang korek api, piring, kertas minyak, tutup lem.

Media-media tersebut, bisa digunakan untuk kegiatan kreativitas, Anak bisa melakukannya dengan menggabungkan media-media tersebut, mensejajarkan, memindahkan, membawa, memisahkan, dan dapat pula menjadikan satu kembali media-media yang digunakannya. Anak dapat menggunakan satu media saja, ataupun anak menggunakan media lebih dari satu, dengan menggabungkan media-media yang lainnya.

Menurut Piaget, anak-anak menciptakan pengetahuan mereka dengan berinteraksi dengan lingkungannya. Anak tidak pasif ketika menerima informasi, anak sangat aktif ketika mengkonstruksikan informasi.(Suntisna & Wahyuningsih, 2020)

Seperti pada kegiatan yang dilakukan guru TK Islam Al-Falah. Guru menjelaskan mengenai aktivitas yang akan dilakukan, dengan tujuan agar pengetahuan anak bertambah dan menstimulus anak untuk menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga muncul pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh anak dan imajinasi anak pun terstimulus sehingga munculah ide-ide anak untuk membuat sesuatu. Karena melalui pengalaman fisik anak yaitu dengan adanya interaksi dengan guru sehingga menumbuhkan pengetahuan pada diri anak, hal ini sesuai dengan teori Piaget.

Piaget mendeskripsikan, bahwa rencana yang terbentuk di otak anak, dilandaskan pada pengalaman yang diperoleh anak. Program perkembangan anak yang meliputi rencana yang terkait dengan aktivitas fisik atau perilaku, dan skema yang berkaitan dengan aktivitas kognitif.(Suntisna & Wahyuningsih, 2020)

Anak-anak menyimak dengan duduk pas di depan guru memperkenalkan media-media yang ingin digunakan, namun ada pula anak yang asik ngobrol dengan temannya. Media yang dibawa lebih menarik lagi jika guru menggunakan media yang unik sehingga muncul pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh anak karena rasa ingin tahuannya. Kelancaran anak dalam bertanya karena rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini, sesuai dengan teori yang diutarakan oleh Yulianti Siantajani.

Secara deskriptif Yulianti Siantajani mengatakan bahwa setiap anak terlahir dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Diawali dengan reaksi bayi terhadap stimulasi lingkungannya. Selanjutnya bayi tersebut akan bertumbuh secara fisik dan berkembang mentalnya melalui eksplorasi terhadap rasa ingin tahuannya. Keingin tahuannya ia akan banyak mengamati, menyetuh, menggenggam, membuat bunyi-bunyian dan lain-lain. Untuk anak usia yang lebih besar, anak pun masih memiliki rasa ingin tahu yang ditunjukkan dengan bertanya dan selanjutnya akan bereksplorasi.(Yulianti, 2021)

Anak tertarik pada kegiatan yang menggunakan berbagai komponen-komponen *loose parts*, serta mempunyai rasa ingin tahu serta senang bertanya. Anak diberikan kesempatan oleh guru untuk memilih media yang digunakan. Setelah guru memberikan kebebasan untuk memilih media yang digunakan, guru tetap membimbing dan mengarahkan anak agar dapat menggunakan media tersebut. Hal ini bahkan berperan amat penting dalam membangun pengetahuan anak.

Bahasa sebagai alat komunikasi yang bisa digunakan guru untuk berinteraksi, membimbing, dan mengarahkan peserta didik, bahasa mampu membantu anak menanggulangi persoalan-persoalannya yang tidak dapat ia selesaikan sendiri, dengan bahasa pengetahuan anak akan terstimulus dengan baik, hal ini sesuai dengan salah satu elemen dari teori Vygotsky.

Secara deskriptif Vygotsky mengatakan bahwa, kesenjangan antara yang bisa dilakukan oleh anak secara mandiri dan yang tidak bisa mereka lakukan bahkan dengan bantuan seseorang, juga dapat dipelajari dengan bimbingan serta bantuan orang dewasa.(Suntisna & Wahyuningsih, 2020)

Jadi pada hal ini, segala permasalahan-permasalahan yang dihadapi anak pada saat melakukan kegiatan kreativitas ataupun kegiatan lainnya untuk berbagai kegiatan yang tidak mudah dikuasai oleh anak sendiri, guru dapat menstimulusnya dengan membimbing anak tersebut.

Imajinasi yang anak ekspresikan sangat beragam dan unik, seperti anak membuat kolam ikan dari susunan batu warna-warni, tentunya tidak semua anak ketika melihat batu warna warni tersusun melingkar mengatakan bahwa itu kolam ikan. Anak memiliki pendapat yang berbeda-beda, anak berpendapat sesuai dengan apa yang pernah ia lihat, berdasarkan informasi yang sudah ia dapat, dan berdasarkan pengalamannya. Hal ini, sesuai dengan teori yang diutarakan oleh Moustakas.

Secara deskriptif Moustakas menyatakan bahwa kreativitas berkaitan dengan pengalaman mengungkapkan dan mewujudkan identitas individu secara terpadu dalam hubungannya dengan diri sendiri, alam, dan orang lain.(Yuliani et al., 2019)

Kelancaran anak dalam proses berpikir seseorang untuk mengemukakan idenya sangat terlihat baik, anak tertarik pada berbagai kreasi yang ia buat dan anak mampu melakukan kerjasama dalam menyusun bangunan bersama temannya. Kreativitas anak pun terlihat dari kelancaran anak dalam mengemukakan pendapat, sesuai dengan teori yang diutarakan oleh Jaramis.

Secara deskriptif Jaramis mengatakan bahwa ciri kreativitas dapat dilihat dari kelancaran anak saat memberikan jawaban, serta mengemukakan pendapat atau ide-ide.(Yuliani et al., 2019)

Anak memiliki rasa ingin tahu, serta suka bertanya, pada saat guru sedang bercerita pun anak sering memberhentikan pembicaraan guru saat guru sedang bercerita karena ada beberapa hal yang anak ingin tanyakan, salah satu ciri-ciri kreativitas anak terlihat seperti rasa ingin tahu anak, anak suka bertanya, sama halnya dengan teori yang diutarakan oleh Jamaris.

Secara deskriptif Jamaris mengatakan bahwa terdapat karakteristik kreativitas, seperti: rasa ingin tahu, suka bertanya serta selalu ingin mencoba hal-hal baru. Argumen ini didukung oleh pandangan munandar bahwa, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan kombinasi baru berdasarkan informasi, pengetahuan dan elemen yang ada.(Yuliani et al., 2019)

Anak-anak tertarik dengan kegiatan mensejajarkan tutup botol, anak pun tertarik untuk menyebutkan huruf apa saja yang telah mereka buat, anak menghitung

jumlah warna tutup botol yang sudah digunakan, anak-anak membaca kalimat yang sudah mereka susun menggunakan ragam tutup botol. Dari kegiatan ini terlihat kelancaran anak mengemukakan ide-ide untuk membuat huruf-huruf dan lain-lain. Kemudian, kemampuan sosial-emosional anak pun terstimulus secara baik, saat anak melakukan kerjasama dengan temannya untuk menyusun tutup botol. Kegiatan ini sesuai dengan teori yang diuratakan oleh, Yulianti.

Secara deskriptif, Yulianti mengatakan bahwa ketika anak bermain dengan *loose parts*, stimulasi terhadap pada semua aspek perkembangan anak berkembang, anak berkembang secara fisik ketika anak aktif mencari benda-benda yang diperlukan. Pada saat yang bersamaan, keterampilan sosial-emosional anak pun terstimulus secara aktif ketika anak berkomunikasi, dan bekerja sama.(Yulianti, 2021)

Bermain peran tak lepas dengan menggunakan salah satu bagian dari komponen *loose parts*, seperti pada anak yang sedang menggunakan lego mini. Anak menyusun lego mini, anak memasangkan lego mini dengan warna yang berbeda-beda, anak memasangkan lego membentuk memanjang, anak memainkan lego mini yang sudah dirakit olehnya, anak memegang ujung rangkaian lego mini tersebut, anak berimajinasi bahwa ia sedang membawa pedang, dan mengatakan lego yang ia susun adalah sebuah pedang. Anak bermain dalam suasana yang terbuka, maka anak akan mengikuti imajinasi dan minatnya, hal ini sesuai dengan teori Yulianti Siantajani.

Secara deskriptif Yulianti Siantajani memaparkan bahwa, pada saat anak bermain dengan suasana bebas, anak akan mendapatkan kesempatan untuk mengikuti imajinasi serta minatnya, sehingga permainan yang anak lakukan mengalir ke segala arah secara spontan.(Yulianti, 2021)

b. Kelenturan

Hamdayana mengutarakan bahwa, metode eksperimen merupakan metode pemberian kesempatan kepada anak didik perorangan, atau kelompok untuk dilatih melakukan suatu proses atau percobaan.(Yulianti, 2021)

Hal ini sebagaimana yang dilakukan di TK Islam Al-Falah pada saat anak menyusun batu warna-warni membentuk lingkaran, anak meletakan tutup lem dibagian tengah, anak meletakkan batang korek api disekitar tutup lem membentuk lingkaran, setelah itu anak memasukan kertas minyak berwarna merah di atas tutup lem dan anak mengatakan bahwa ia sedang membuat api unggul. Anak menyajikan berbagai cara agar apa yang ia ingin lakukan tercapai salah satu capaian anak yaitu anak membuat api unggul dari berbagai komponen *loose parts*.

Anak bermain menggunakan kancing, batang korek api, tutup botol dan stik es krim. Anak menyusun kancing membentuk lingkaran, bagian samping ditambahkan batang korek api, anak mengatakan bahwa yang ia buat adalah matahari. Setelah anak membuat matahari dari kancing dan batang korek api, anak mencoba menggunakan media lain yaitu tutup botol dan stik es krim. Anak ingin mencoba hal-hal baru sehingga setelah anak membuat matahari dari kepingan kancing dan batang korek api anak mau mencoba menggunakan media lain. Anak menyajikan berbagai

cara agar apa yang ia ingin lakukan tercapai, hal ini senada dengan teori Santrok mengenai kreativitas.

Secara deskriptif Santrok mengklaim bahwa, kreativitas ialah kecakapan untuk merumuskan suatu hal dengan pendekatan yang baru serta menghasilkan solusi yang unik muncul.(Yuliani et al., 2019)

Seperti pada anak yang menyusun balok, bentuk balok yang digunakan bervariasi, anak mengamati bentuk balok yang bervariasi, satu-persatu balok disusun anak, anak menyusun balok membentuk bangunan, anak mengatakan balok yang ia susun adalah gedung tinggi.

Namun ada pula yang mengatakan bahwa balok yang disusun itu adalah menara tinggi, ketika bangunan yang mereka susun itu roboh mereka berusaha untuk menyusun bangunannya kembali. Balok yang disusun membentuk sebuah bangunan, tentu adanya proses anak dalam menyusun sebuah bangunan tersebut, anak memiliki solusi unik terhadap pemecahan masalah pada saat membuat bangunan. Hal ini sesuai dengan teori Wortham.

Dalam teori Wortham, secara deskriptif mengatakan bahwa, kemampuan pemecahan masalah anak usia dini adalah kemampuan untuk menggunakan pengalamannya dalam merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, membuat keputusan tentang hipotesis, dan membuat kesimpulan tentang informasi yang mereka peroleh dalam proses ilmiah.(Syaodih et al., 2018)

Selanjutnya anak menyusun lego mini, satu-persatu lego mini digabungkan, lego mini yang anak susun membentuk memanjang, anak mengatakan lego yang ia susun seperti tangga, anak menyusun 3 susuna lego mini membentuk tangga, setelah itu anak membentuk huruf H dari lego mini yang sudah disusun seperti anak tangga. Sedangkan anak lainnya menyusun lego mini tersebut membentuk seperti piramida.

Anak mendesain tutup botol tersebut secara fleksibel, dari kegiatan tersebut anak terlihat memiliki kelenturan dalam mendesain atau fleksibel dalam mendesain sesuatu, anak terus mencoba hal-hal baru dan tentunya terdapat beberapa kesulitan, namun pada akhirnya anakpun dapat menyajikan karyanya itu. Mengenai kelenturan anak dalam mendesain atau fleksibel dalam mendesain sesuatu adalah salah satu ciri-ciri kreatif, hal ini sesuai dengan teori Jaramis.

Jaramis mengatakan bahwa, secara umum suatu bentuk kreativitas terlihat dari proses berpikir dalam diri seseorang, diantaranya berhubungan dengan kelenturan anak yang berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah.(Yuliani et al., 2019)

Anak bermain menggunakan tutup botol, anak mengambil kepingan-kepingan tutup botol untuk dijadikan sebuah karya, anak mengeksplorasi tutup botol tersebut dengan menggabungkan tutup botol membuat bentuk ulat dari tutup botol dengan mensejajarkan tutup botol tersebut, ada pula anak yang melakukan hal yang sama mendasain dengan mensejajarkan tutup botol tersebut, namun anak mengatakan ia membuat kereta.

Pada kegiatan tersebut maka terlihat kelenturan anak dalam membuat suatu karya, karya yang anak buat sangat unik, dan anak menyajikan dengan berbagai cara. Pada proses inilah anak-anak terlihat kreativitasnya yaitu terlihat dari kelenturannya dalam mendesain, hal ini sesuai dengan teori Jaramis.

Jaramis mengatakan bahwa kreativitas seseorang ditandai dengan ciri-ciri diantaranya yaitu kelenturan dalam memberikan jawaban atau mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah.(Yuliani et al., 2019)

c. Keaslian

Menurut Mayesky, Kreativitas merupakan cara berpikir serta bertindak, atau menciptakan sesuatu yang orisinil. Senada dengan Gallagher berpendapat bahwa, kreativitas mengacu pada kemahiran untuk menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya. (Yuliani et al., 2019)

Seperti pada kegiatan di TK Islam Al-Falah yang anak lakukaan pada saat bermain menggunakan tutup botol, sendok, kancing, dan batang korek api. Anak meletakkan batang korek api melingkari kancing baju, anak mengatakan bahwa batang korek api itu sinaran matahari. Berbeda dengan temannya, ia membentuk sinaran matahari dengan menggunakan sendok plastik yang berwarna putih diletakkan di sekitaran tutup botol membentuk lingkaran.

Menurut Simon Nicholson, lingkungan merupakan tempat interaktif bagi anak, di mana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang kreatif. Dengan lingkungan yang terbuka maka interaksi anak dengan lingkungan akan memberikan kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak bisa menjadi penemu.(Yulianti, 2021)

Selanjutnya, anak bermain menggunakan bombik, anak mengambil 3 keping bombik, ia gabungkan 3 keping bombik tersebut, dan ia mengatakan bahwa ia membuat kaca mata. Ada pula anak yang mengambil 5 keping bombik, ia gabungkan 5 keping bombik tersebut, dan ia mengatakan bahwa ia membuat laba-laba.

Pernyataan tersebut mempertegas bahwa, meskipun anak menggunakan media yang sama tetapi anak dapat membuat karya yang berbeda-beda, hal ini sesuai dengan teori Gallagher. Gallagher berpendapat bahwa, kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan belum ada sebelumnya.(Yuliani et al., 2019)

Begitu pula dengan anak menyusun kepingan tutup botol, satu persatu ia susun tutup botol membentuk sebuah karya, ia melakukannya sendiri sesuai dengan imajinasinya, ia mengatakan bahwa ia membuat *dump truck*. Dari kegiatan tersebut terlihat bahwa anak melakukan hal-hal dengan caranya sendiri, dan menghasilkan karya yang bersal dari pemikiran sendiri, hal ini sesuai dengan teori Munandar.

Secara deskriptif, Munandar berpendapat bahwa, kreativitas ialah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau elemen yang sudah ada dan diketahui sebelumnya.

d. Elaborasi

Peneliti teknologi pembelajaran berbasis inkuairi, Diane Kashi menulis di blognya bahwa, dengan bermain *loose parts*, anak-anak akan menjadi pencipta atau perancang, bukan sekedar pengguna. Kashin mengatakan bahwa, *loose parts* ialah material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan oleh anak.(Yulianti, 2021)

Berdasarkan perbedaan bahan yang digunakan anak, sangat mendukung anak dalam berekspeten dengan berbagai komponen *loose parts*. Seperti pada kegiatan yang dilakukan di TK Islam Al-Falah yang menggunakan benda alam maupun benda sintetis. Kegiatan yang dilakukan seperti, anak mengambil beberapa potongan korek api anak mengatakan bahwa korek api tersebut adalah kayu bakar.

Namun, ada juga anak yang mengatakan bahwa potongan korek api tersebut adalah pagar rumah, anak mengatur batang korek api tersebut dengan mensejajarkan batang korek api, anak meletakkan batang korek api disekeliling tutup lem, membentuk lingkaran. Setelah itu, anak meletakkan kertas minyak berwarna merah di tengah-tengah tutup lem dan anak tersebut mengatakan bahwa ia sedang membuat api.

Anak bermain dengan salah satu komponen *loose parts* yaitu tutup botol, anak menata tutup botol tersebut bekerjasama dengan teman, anak bebas memilih tutup botol dan anak bebas mengeksplor kreativitas.

Diantaranya ada membuat huruf-huruf menggunakan bermacam-macam tutup botol, ada pula anak yang membuat figur binatang seperti: ulat, ular dan lain-lain, dan anak-anak juga membuat bunga dari kepingan tutup botol. Anak mulai mencoba melakukan sesuatu sesuai ide yang muncul pada diri anak. Pada tahap ini, imajinasi anak berkembang.

Kegiatan anak dikembangkan, sesuai dengan teori Catron dan Allen. Secara deskriptif, menurut Catron dan Allen, elaborasi adalah anak mengarahkan dan memotivasi diri sendiri. Anak mempunyai imajinasi dan menyukai fantasi, anak berkujut dalam eksplorasi yang sistematis, dan yang sengaja dalam menghasilkan rencana dari suatu kegiatan, anak berekplorasi, berekspeten dengan objek.(Yuliani et al., 2019)

e. Keuletan dan Kesabaran

Menurut Jamaris, keuletan dan kesabaran berkaitan dengan karakteristik kreativitas, anak memiliki pendapat yang kuat atau tetap, berkeinginan untuk bicara secara terbuka dan bebas, anak mau mengambil resiko untuk berperilaku berbeda dan mencoba hal baru dan menantang.(Yuliani et al., 2019)

Seperti kegiatan yang dilakukan di TK Islam Al-Falah anak menyusun batu berwarna dengan cermat membentuk lingkaran, anak merangkai kepingan kancing dengan teliti sehingga dapat membentuk lingkaran, anak dapat meletakan sedotan di tepi kacing, pada saat sedotanya tertiu kipas angin, seodat yang sudah dirangkai pun

berantakan, anak menggabungkan kepingan bombik, anak ingin melakukan aktivitas itu lagi dan lagi. Meskipun gagal, anak akan melakukannya lagi, tindakan ini menunjukkan kesabaran dan keteguhan hati anak dalam proses pembuatan karaya, hal ini sesuai dengan teori Yulianti Siantajani.

Secara ilustrasi Yulianti Siantajani menyampaikan bahwa, anak-anak belajar bahwa setiap peristiwa membutuhkan proses dan waktu. Jika gagal, anak mencoba lagi. Ini melatih beberapa keterampilan seperti kepercayaan diri, keuletan, kesabaran, ketekunan, memecahkan masalah, dan penelitian.(Yulianti, 2021)

SIMPULAN

Pengembangan kreativitas di PG-TK Islam Al-Falah dikembangkan melalui media yang bergam dan kegiatan yang bervariasi. Dalam pengembangan kreativitas yang dilakukan di PG-TK Islam Al-Falah tidak hanya melalui kegiatan menggambar dan mewarnai saja, namun di PG-TK Islam Al-Falah memanfaatkan media-media yang ada di sekolah, baik yang berkomponen plastik, kayu, alam, kardus bekas pakai dan lain-lain. Media-media bermain yang terdapat di PG-TK Islam Al-Falah cukup banyak dan beragam sehingga mendukung untuk menstimulus pengembangan kreativitas anak di sekolah.

Bermain menggunakan media *loose parts* tidak hanya sekedar bermain, tetapi mereka sebenarnya sedang belajar. *Loose parts* itu bebas, bahan yang sama dapat digunakan oleh anak yang berbeda, dengan ide yang berbeda, dan dengan hasil yang berbeda. Perlu diingat bahwa, *loose parts* itu tidak berfokus pada hasil atau suatu karya tetapi proses.

Ketika anak bermain dalam suasana bebas, anak mendapatkan kesempatan untuk mengikuti imajinasi serta minatnya, sehingga permainan yang anak lakukan mengalir ke segala arah secara spontan. Seperti anak belajar mengimplementasikan ide, menyusun strategi, memecahkan masalah, berinteraksi dengan teman, berkomunikasi, dan mendidik anak agar memiliki pribadi yang kuat dan berani mengambil resiko melalui tantangan dalam permainan.

REFERENSI

- Aggorowati, K. dyah, & Susilawati, I. (2020). *Permainan Sirkuit Dalam Mengembangkan Kreativitas Gross Motorik Taman Kanak-Kanak*. Media Sains Indonesia.
- Ayu, S. M. B. (2019). *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Guepedia Publisher.
- Cartmel Jennifer, & Rick, W. (2021). *Playwork Practice At The Margins*. Routledge.
- Casey, & Robertson. (2022). *Innovative Approaches to Early Childhood Development and School Readiness*. Global IGI.
- Caterine, P. W., Nia, B., & Aju, I. S. (2019). *Etika Profesi Pendidikan Generasi Milenial 4.0*. UB Press.
- Deden Saeful Ridhwan. (2018). *Esensi Pendidikan Islam Dalam Perspektif KH*.

- Abdurrahman Wahid. *Istigna, 1, NO 1*. homepage: <http://e-journal.stit-islamic-village.ac.id/index.php/istigna>
- Deden Saeful Ridhwan. (2020). *Konsep Dasar Pendidikan Islam Metode Qur'ani dalam Mendidik Manusia*. PT Rajagrafindo Persada.
- Deden Saeful Ridhwan. (2022). *Epistemologi Dan Praktik Pendidikan Tiga Ulama Nusantara*. A-Empat.
- Diana, V. F. (n.d.). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, Vol 4, 193.
- Fisalma, Y. (2022). *Perkembangan Anak dalam Multiperspektif* (F. Jalal & A. Supena (eds.); Pertama). Bintang Semesta Media.
- Hanafi Zakaria. (2019). *Implementasi Metode Sentra Dalam Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini*. CV Budi Utama.
- Haughey Sally. (2020). *Wonder Art Workshop*. Quarto.
- Laura, E. (2019). *Looking for Learning: Loose Parts*. Bloomsbury Publishing.
- Mark, L. M. (2020). *Teaching Values of Being Human*. Taylor & Francis.
- Marzuki, A., Rohani, Azhari, U. S., & Sabri. (2022). *Pendidikan Matematika Realistik Untuk Membelajarkan Kreativitas dan Komunikasi Matematika*. PT. Nasya Expanding Management.
- Nurmiyanti, L. (2020). *Si Kecil Bukan Robot (Pedoman Praktis Dalam Mendidik Anak Berdasarkan Pengalaman dan Pendekatan Konseptual)* (1st ed.). CV WIDINA MEDIA UTAMA.
- Ratri, D. P., Iswahyuni, & Lailiyah, N. (2018). *Mengajar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini* (Pertama). UB Press.
- Rizki Safira Ajeng. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Pertama). Caremedia Communication.
- Rosa Nikita. (2022). Peringkat Indonesia di Indeks Inovasi Global. *DetikEDU*.
- Sabri, I., & Yanuartuti, S. (2023). *Teori Kreativitas dan Pendidikan Kreativitas* (Andriyanto (ed.); 1st ed.). Tim Lakeisha.
- Sari, D. S., & Alawiyah, N. (2022). Peran Orang Tua Dalam Membentuk Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 03, No. 02.
- Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif: untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Interpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Alfabeta.
- Suntisna, I., & Wahyuningsih, S. (2020). *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*.
- Suyono, & Hariyanto. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Syaodih, E. wulan, Setiasih, O., Romadona, N. F., & HAndayani, H. (2018). Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek Di Taman Kanak-Kanak. *Pendidikan Usia Dini*, 12(1).
- Taher, S. M., & Munastiwi, E. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthiin Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(2), 35–50. <http://ejournal.uin->

- suka.ac.id/tarbiyah/index.php/goldenage/article/view/2567
- Wahyuningrum Laila Qodari Qilang. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi*. UAD Press.
- Widiyani Roosinda Fitria, & Sri Lestari Ninik. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Zahir Publishing.
- Yeni, R., & Euis, K. (2019). *Strategi pengembangan kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak*. Kencana.
- Yuliani, N., Sofia, H., & Sihadi. (2019). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*.
- Yulanti, S. (2021). *Loose Parts: Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD*. PT Sarang Seratus Aksara.
- Write a number of references that are cited and really written/quoted in the text from primary sources, (80% taken from scholarly journals, 20% other supporting sources). Please use APA style sixth edition, for example: