



## Meningkatkan Kreativitas AUD Melalui Metode Pembelajaran Loose Part Melalui Kurikulum Merdeka

Nurliyah Nasution<sup>1</sup>, Yuli Rahma Sari<sup>2</sup>, Nadilla Septria<sup>3</sup>, Rika Jurianti<sup>4</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini UNIMED, Medan, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

liyahnur633@gmail.com<sup>1</sup> yulirahma6241@gmail.com<sup>2</sup> ardillairc@gmail.com<sup>3</sup>

juriyantirika619@gmail.com<sup>4</sup>

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received: 13 Desember 2023

Revised: 16 Desember 2023

Accepted: 30 Desember 2023

#### Keywords

Early Childhood, Instructional Media, Creativity.

#### Kata Kunci

Anak Usia Dini, Media Pembelajaran, Kreativitas.

### ABSTRACT

*This independent curriculum program encourages teachers to improve the learning creativity of children of this age through loose part media. This research also aims to gain insight into how the use of Loose Parts media can improve the development of early childhood creativity at RA ASY-SYT"AR, Bandar Masilam District. This research was conducted through direct observation of learning activities in the classroom, observation data sources in the form of interviews with class teachers and parents of RA ASY-SYT"AR students. Based on the percentage results from several sources, the researcher concluded that the loose part game is a learning media that uses used materials in increasing creativity in early childhood, the use of loose part learning media can facilitate children in expressing their creativity through their imaginative and creative ideas. The loose parts method used at RA ASY-SYT"AR can increase creativity in children because it can give children the freedom to explore directly and can stimulate children's curiosity about something new.*

### ABSTRAK

Program kurikulum merdeka ini mendorong guru dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran anak usia dini melalui media loose part. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendapatkan wawasan bagaimana penggunaan media Loose Parts dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia dini di RA ASY-SYT"AR Kecamatan Bandar Masilam. Penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung terhadap aktivitas pembelajaran di kelas, sumber data observasi berupa wawancara dengan guru kelas dan orang tua siswa RA ASY-SYT"AR. Berdasarkan hasil persentase dari beberapa sumber, peneliti menyimpulkan bahwa permainan loose part merupakan media pembelajaran yang menggunakan bahan bekas dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran loose part ini dapat memudahkan anak dalam mengekspresikan kreativitasnya melalui ide-ide imajinatif dan kreatifnya. Metode loose parts yang digunakan di RA ASY-SYT"AR dapat meningkatkan kreativitas pada anak karena dapat memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi secara langsung serta dapat merangsang rasa ingin tahu anak terhadap suatu hal yang baru.

### Pendahuluan

AUD atau yang sering disebut dengan anak usia dini merupakan anak yang sedang berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan. Anak mengembangkan pola tumbuh kembangnya melalui kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ) atau

kecerdasan spiritual atau keagamaan (RQ) (koordinasi motorik halus dan tingkat tumbuh kembang anak).

Hendaknya mengupayakan tumbuh kembang anak agar tercipta landasan bagi tumbuh kembang sempurna seseorang. Kelas anak usia dini diperuntukkan bagi usia 0-8 tahun. Menurut (Augusta 2012), hakikat masa kanak-kanak adalah anak merupakan makhluk hidup yang menarik, dalam hal ini mereka menunjukkan sikap pertumbuhan dan perkembangan tertentu yang berkaitan dengan keterampilan fisik, kognitif, emosional dan perilaku, emosi sosial, kreativitas, bahasa dan komunikasi serta adaptasi terhadap lingkungan.

Dari berbagai definisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa masa kanak-kanak mencakup anak-anak yang berusia antara 0 hingga 8 tahun yang sedang berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Fisik, sosial, moral dll muncul di masa kanak-kanak. unik Menurut Siti Aisyah dkk (2010:1,4-1,9), ciri-ciri anak adalah: a) rasa ingin tahu yang sangat tinggi, b) kepribadian yang menarik, c) pikiran untuk berimajinasi dan berfantasi, d) kemampuan belajar cukup tinggi, e.) egois, f) mempunyai sifat emosi yang agak tinggi.

Menurut (Semiawan, 2007: 19) Pembelajaran prasekolah paling baik dilakukan dengan tujuan untuk mengajarkan kepada anak aturan-aturan dasar yang bermakna melalui pengalaman kehidupan yang sifatnya nyata sehingga mampu mendorong anak untuk bersikap dinamis dan penuh rasa ingin tahu.

Proses pendidikan mempunyai kemampuan melahirkan ide-ide kreatif dan inovatif dalam dinamika pembangunan saat ini. Pengembangan kurikulum merupakan salah satu alat untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kebijakan pendidikan yang baik melibatkan pelaksanaan program karena “program adalah jantungnya pendidikan” yang menentukan kemajuan pendidikan (Mnandar, 2017). Penyelenggaraan program mandiri, diharapkan pada tingkat Taman Kanak-kanak atau RA, dapat menghasilkan dampak yang baik dalam meningkatkan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya di bidang pengembangan keterampilan kreatif anak.

Terdapat beberapa tahapan perkembangan yang terjadi pada masa anak-anak yaitu: adalah berkembangnya kreativitas yaitu kemampuan anak dalam menciptakan inovasi-inovasi baru berupa ide, menggabungkan hal-hal yang sudah ada dan menciptakan sesuatu yang baru, karena kreativitas dapat mewujudkan ide-ide besar menjadi kenyataan.

Pada tahun 2015 dalam Indeks Kreativitas Global , Diketahui, Indonesia menempati peringkat 115 dari 139 negara di dunia dalam hal kreativitas. Kreativitas adalah suatu proses pembentukan ide-ide baru dan karya kreatif yang di hasilkan oleh suatu individu “Kreativitas dapat dilihat sebagai proses menciptakan sesuatu yang baru yaitu adalah pengembangan dari suatu individu dalam penciptaan produk dan penemuan baru” (Yates & Twigg, 2017). Menurut Kamus

kamus besar bahasa indonesia atau KBBI, kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Kreativitas juga dapat dipahami sebagai suatu jenis ide yang muncul secara spontan dan imajinatif serta mengungkap secara rinci hasil artistik dari penemuan dan kreasi baru.

Menurut Baron (1969 dalam Munandar, (2009, p. 21)), kreativitas secara umum adalah kemampuan menciptakan atau menciptakan sesuatu yang baru. Demikian pula Haefele (1962, dalam Munandar, (2009), p. 21) menggambarkan kreativitas sebagai kemampuan menciptakan kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Para ahli berpendapat, kreativitas merupakan proses menciptakan suatu karya baru yang dapat diterima oleh masyarakat yang hasilnya dapat diakui sebagai sesuatu yang baru dan bermanfaat bagi banyak orang.

Dari berbagai pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan manusia dalam menemukan hal-hal baru, penemuan-penemuan baru dan menyempurnakan berbagai jenis gagasan yang belum pernah ada, agar dapat menghasilkan karya seni yang baru diterima atau diakui oleh masyarakat tertentu.

Pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (berpikir, kreativitas, kecerdasan emosional, spiritualitas), aspek sosio-emosional (sikap dan perilaku, agama), bahasa dan fokus pada komunikasi. Stimulus ini dirancang untuk memberikan landasan kokoh bagi pembangunan masa depan yang optimal. Banyak pendidik yang terinspirasi oleh pembelajaran tradisional, karena mereka sering percaya bahwa pembelajaran dasar pertama kali dikembangkan di masyarakat.

Penggunaan media yg mudah lepas atau loose part merupakan salah satu sumber belajar yang dibutuhkan anak dalam bermain dan dapat menciptakan lingkungan bermain yang lebih kaya bagi anak. Anak dapat menggunakan apa saja untuk bermain, karena media yang digunakan dalam permainan loose part merupakan media yang menggunakan bahan-bahan yang bias di lepas pasang. Melalui penggunaan media yang bagian nya bisa lepas, anak dibimbing dan dibantu untuk lebih mengekspresikan imajinasi kreatifnya dan mewujudkannya menjadi kenyataan atau menciptakan karya seni nyata yang membuat mereka merasa terpenuhi, kebebasan berekspresi dan 'berkreasi sesuai kemampuan'.

Dengan menggunakan media loose part, anak-anak di arahkan dan didukung untuk terus mengekspresikan imajinasi kreatifnya, menuangkannya menjadi kenyataan dan menciptakan karya seni yang nyata, memberikan mereka kebebasan untuk mengekspresikan diri serta anak dapat berkreasi sesuai dengan kemampuannya. Penggunaan media lepas pasang ini harus didukung oleh guru yang berada di dalam kelas. Dari pengelompokan peralatan bermain hingga manajemen instruksi. Pengelolaan dan strategi kelas yang sangat baik mulai dari kegiatan pembukaan,

kegiatan inti, dan penutupan. Namun, beberapa sekolah gagal mempromosikan penggunaan media loose part sebagai alat pembelajaran yang baik.

RA ASY-SYT'AR bertujuan untuk mendorong kreativitas anak dengan memanfaatkan berbagai benda disekitarnya. Melalui dukungan UNICEF RA ASY-SYT'AR, RA ASY-SYT'AR menjadi semakin kompeten dalam menggunakan media yang lepas, terutama untuk mendorong pengembangan kreatif pada anak-anak. Selain itu, RA ASY-SYT'AR Kecamatan Bandar Masilam terletak di desa yang kaya akan kendaraan cadangan, sehingga penggunaan kendaraan cadangan lebih efisien dan beragam. Hal inilah yang menyebabkan peneliti memilih RA ASY-SYT'AR sebagai tempat atau lokasi penelitiannya.

Dalam hal ini peneliti mengangkat judul Meningkatkan Kreativitas AUD Melalui Permainan Loose Part Melalui Kurikulum Merdeka dengan tujuan untuk mendapatkan wawasan bagaimana penggunaan media Loose Parts dapat meningkatkan perkembangan kreatifitas anak usia dini di RA ASY-SYT'AR Kecamatan Bandar Masilam.

Saat ini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berjudul “Analisis media lepas untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini”. (Hadiyanti, 2021) Penelitian ini berfokus pada keterampilan motorik anak dengan menggunakan media Loose Part. Penelitian ini sendiri bagus, namun jika dilihat dari metode loose part itu sendiri sepertinya lebih cocok untuk mengembangkan kreativitas anak. Hal ini dikarenakan metode Roosper memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan imajinasinya dengan menggunakan alat dan bahan yang tersedia secara bebas dari lingkungan.

Dan dalam penelitian yang berjudul “Perkembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini” (Fakhriyani, 2016) dijelaskan bahwa pengembangan kreativitas sangatlah penting karena kreativitas mempunyai dampak yang besar dan memberikan kontribusi yang besar terhadap kehidupan seseorang. Artikel ini hanya membahas tentang pentingnya mengembangkan kreativitas pada anak usia dini dan tidak menjelaskan bagaimana cara mengembangkan kreativitas atau cara mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Oleh karena itu yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya di atas adalah penelitian ini mengamati secara dekat penggunaan metode loose part untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia 5 tahun di RA ASY-SYT'AR Partimbalan.

### **Metode Penelitian**

Peneliti memilih RA ASY-SYT'AR Partimbalan sebagai pusat penelitiannya karena RA ASY-SYT'AR Partimbalan baru-baru ini memperkenalkan pembelajaran lepas dan bertujuan untuk meningkatkan perkembangan yang terjadi pada anak melalui penggunaan media lepas

adalah untuk membuatnya lebih mudah dikenali Anak-anak dalam belajar. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk menunjang penelitiannya.

Sugiyono (2020, p.9) menyatakan bahwa Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, atau interpretatif yang digunakan untuk mempelajari kondisi lingkungan sekitar tempat dilakukannya penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah triangulasi (kombinasi observasi, wawancara, dan dokumentasi). Ini adalah data yang diperoleh dengan melakukan observasi dan biasanya bersifat induktif/kualitatif. Peneliti melakukan penelitian deskriptif kualitatif tentang pemanfaatan media lepas dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA ASY-SYT'AR dengan mengumpulkan data deskriptif menggunakan metode naratif.

Penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung terhadap aktivitas pembelajaran di kelas. Sumber data observasi berupa wawancara dengan guru kelas dan orang tua siswa RA ASY-SYT'AR. Pengumpulan data penelitian di RA ASY-SYT'AR menggunakan media loose part untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di sekolah RA ASY-SYT'AR Partimbalan diikuti oleh 15 siswa dari dua orang guru kelas Partimbalan RA ASY-SYT'AR dan 13 siswa dari kelas bulanan (Kelompok B untuk usia 5-6 tahun). Para peserta ini telah menyelesaikan syarat belajar Kelas Bulanan Sekolah RA ASY-SYT'AR Partimbalan di Kecamatan Bandar Masiram untuk Mengembangkan Kreativitas di RA ASY-SYT'AR Partimbalan di Kecamatan Bandar Masiram. Metode pengumpulan data ini menggunakan teknik wawancara berkala, observasi dan dokumentasi dari sumber primer dan sekunder.

## **Pembahasan**

### **A. Media Loose part dalam Mengembangkan Kreativitas di RA ASY-SYT'AR**

Media lepas adalah bahan yang dapat dipindahkan, digunakan, digabungkan, didesain ulang, dipisahkan, dan dipasang kembali dengan berbagai cara. Bagian media loose part yang mudah lepas dapat menciptakan kemungkinan kreatif yang tiada habisnya dalam kegiatan pembelajaran dan mendorong kreativitas serta keaktifan anak. Media loose parts merupakan bahan ajar yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan dalam pembelajaran anak.

Bagian material yang dapat dilepas juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek. Tujuan dari bahan ajar yang bersifat lepas ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak. Prinsip penggunaan bahan pada bagian yang berbeda-beda memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkreasi dan memecah bahan sesuai imajinasinya. Karena media yang lepas merupakan hal yang lumrah di lingkungan kita, maka media yang lepas dapat menjadi solusi yang baik untuk mendorong kreativitas anak.

Bahan yang tersedia dari media loose part ada tujuh komponen.

- a. Contoh bahan alam : batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, serpihan kayu, dan sebagainya.
- b. Contoh bahan Plastik, seperti sedotan, botol plastik, tutup botol, tabung pralon, selang, ember, corong, dll.
- c. Logam: Contoh : Kaleng, uang logam, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok, garpu aluminium, pelat nomor, kunci, dan sebagainya.
- d. Kayu, bambu, pipa, tongkat, balok, potongan puzzle, dll.
- e. Benang dan kain, kain katun, kain perca, tali, pita, karet, dan lain-lain
- f. Kaca dan gerabah, botol kaca, toples, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, dan sebagainya.

Kegiatan belajar santai ini diawali dengan cerita tentang topik pembelajaran, sambil melakukan. Saat menjelaskan, guru menggunakan media visual yaitu gambar bunga. Guru akan bercerita tentang daerah tempat tumbuhnya bunga dan mengenalkan ciri-ciri bunga. Bercerita menciptakan sesi tanya jawab dengan siswa. Selanjutnya guru memberikan informasi tentang kegiatan pembelajaran bagian lepas dan mengajarkan aturan mainnya. Kegiatan belajar ini diusulkan kepada anak dalam bentuk ajakan. "Mengapa tidak mencobanya?" Membuat bentuk bunga dan menulis kata "BUNGA." "Bahan apa? Yang mana yang kamu gunakan untuk bunga?"

Setelah anak-anak menerima bahan-bahan yang diperlukan, mereka dapat menemukan tempat favoritnya dan memulai aktivitas. Selama kegiatan, guru mempunyai kebebasan untuk mendekati anak secara individu dan menstimulasi pengetahuannya. Misalnya, tanyakan, "Nak, bunga apa yang kamu buat? Bunganya indah sekali".

Hal ini mengacu pada beberapa karya anak-anak. Dalam kegiatan ini anak-anak menggunakan kreativitasnya untuk membuat bentuk bunga. Kebanyakan anak melengkapi buah (batang, bunga, dan daun) untuk membuat bentuk bunga. Kebanyakan anak melengkapi buah (batang, bunga, dan daun) untuk membuat bentuk bunga. Saat guru bertanya kepada siswa bagian tumbuhan apa saja yang mereka miliki. pembuatannya, siswa mampu mengenali batang, daun, dan bunga secara akurat

Pembelajaran berdasarkan bagian yang lepas membantu guru menyiapkan LKS. Memberikan media pembelajaran kepada anak lebih mudah karena tidak perlu khawatir dan hanya perlu menyediakan potongan-potongan materi yang ada. Orang tua siswa juga dapat berpartisipasi secara gratis. Dari rumah Cukup bawa bahan bekas.

Belajar dalam model pembelajaran kelompok dengan menggunakan media LKS 100% Akibat dari pelaksanaan kegiatan siswa merasa hanya kreatif dalam kegiatan belajarnya sekitar

35% dari waktu dan sekitar 45% siswanya kreatif. Anak-anak belajar mandiri dan aktif 50% dari waktunya ketika melakukan tugas dan kegiatan yang datanya tersedia (sekitar 60% anak-anak rata-rata pencapaian keterampilan masih pada penilaian BB (belum berkembang) dan MB (mulai berkembang), terutama pada pengetahuan dan keterampilan, pada kemampuan, hal ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran sebelum pengukuran masih kurang dan perlu ditingkatkan.

Hasil penelitian dengan metode pembelajaran “loose parts” menunjukkan bahwa 100% anak menunjukkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Kreativitas anak lahir ketika mereka berusaha mewujudkan ide-idenya dengan menggunakan bagian-bagian lepas yang ada. Sekitar 85,7% anak terlibat dalam kegiatan belajar aktif. Keaktifan anak ini didorong oleh rasa penasarannya untuk mencoba berbagai jenis komponen lepas dalam ciptaannya. Selain itu, 85,7% (orang) mengatakan bahwa anak-anak mereka menunjukkan otonomi dalam bekerja karena mereka diberikan kebebasan untuk bertindak sesuai keinginan mereka dan secara tidak langsung didorong untuk bekerja sesuai keinginan mereka. Metode pembelajaran parsial bertahap memastikan 100% anak bersedia bekerja sama karena memastikan mereka bertukar pikiran, bercerita, saling membantu dan berbagi ide

Dari hasil penelitian di atas dapat peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran loose part yang bisa lepas bermanfaat tidak hanya bagi anak tetapi juga bagi guru dan orang tua. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis loose parts dapat meningkatkan kualitas kreativitas pembelajaran di RA ASY-SYT'AR .Partimbangan, baik dilakukan secara langsung maupun pembelajaran jarak jauh dari rumah.

## **B. Kurikulum**

Kurikulum dijelaskan secara bahasa, yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *curir* yang berarti pelari dan *curare* yang berarti tempat berlari. Selain itu, istilah program seperti ini berasal dari dunia olahraga di Yunani Romawi, yang dapat diartikan sebagai jarak. Jarak disini maksudnya jarak yang harus ditempuh pelari dari start sampai finish (Bahri, 2017)

Beberapa ahli menjelaskan beberapa pandangannya berdasarkan pengertian kurikulum, khususnya pandangan S. Nasution bahwa kurikulum adalah suatu rancangan yang disusun dengan tujuan untuk memudahkan praktek proses pembelajaran dan merupakan tanggung jawab pengawas, sekolah atau lembaga pendidikan. Nasution mengatakan, fokus program tidak hanya pada perencanaannya saja, namun juga proses yang terjadi di dalamnya.

Program mandiri merupakan program yang disusun dengan mengutamakan peningkatan karakter pada pengembangan keterampilan emosional, kognitif, dan psikomotorik (Mery et al., 2022). Program ini merupakan kelanjutan dari program prototipe yang secara resmi ditarpkan oleh Nadiem Anwar Makarim, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Pada program studi mandiri, pembelajaran mengutamakan pengetahuan dan kemampuan dasar siswa berdasarkan tahapannya agar pembelajaran lebih bermakna, komprehensif, dan menyenangkan (Priantini dkk, 2022).

Dengan adanya program mandiri ini, kami berharap mahasiswa dapat mengembangkan berbagai minat, bakat dan kemampuan kreatif yang dimilikinya, sehingga cocok untuk mengikuti program mandiri yang menarik, efektif, beragam dan maju. Menurut Kemendikbud Ristek (2021), karakteristik program ini mendorong stabilitas akademik.

Program Merdeka belajar dirancang untuk memberikan pendekatan proses pembelajaran yang lebih holistik dan partisipatif, sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas dan karakter positifnya dengan lebih efektif.

### **C. Kreativitas**

Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau mencipta sesuatu. Meskipun demikian, ada banyak definisi yang berbeda tentang kreativitas, yang paling menonjol adalah oleh Alex Soboul dalam bukunya .

Definisi tersebut didefinisikan sebagai James J. Gallagher, dalam Yeni Rakhmawati, menulis, Kreativitas adalah proses seseorang yang mampu menghasilkan ide dan produk baru, atau menata ulang ide dan produk yang sudah ada dengan cara yang baru bagi mereka, yang dijelaskan sebagai berikut. Jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, kreativitas berarti sebuah ide, produk baru, atau gabungan antara ide dan produk, proses mental seseorang yang pada akhirnya mengarah pada sebuah ide. Dengan kata lain, kreativitas adalah suatu proses yang menjadikan seseorang terbiasa menghasilkan ide-ide baru, produk, atau kedua-duanya, sehingga proses tersebut menyatu dengan baik atau menjadi kebiasaan dalam kepribadian orang tersebut.

Menurut Gallagher dari Rachmawati, “Kreativitas adalah proses kegembiraan ketika seseorang menciptakan ide atau produk baru, menggabungkan kembali ide atau produk yang sudah ada dengan cara baru, atau menggabungkan produk baru.” Kreativitas adalah daya imajinatif komposisi atau ide-ide baru, atau kegiatan komprehensif yang dapat mencakup pembentukan model-model baru atau kombinasi pengalaman masa lalu dalam konteks pengalaman yang ada pada situasi saat ini. Hasilnya tidak hanya merangsang imajinasi, tapi juga bermanfaat.

Mulyani juga menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk mengidentifikasi berbagai kemungkinan solusi terhadap suatu masalah. Oleh karena itu, kreativitas juga dapat



dipahami sebagai proses menemukan atau menghasilkan ide, pemikiran, metode, atau produk baru, termasuk visi tentang berbagai kemungkinan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut.

#### **D. Ciri-ciri Kreativitas**

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan kognitif manusia yang paling penting psikolog kognitif percaya bahwa kreativitas manusia dapat dikenali dalam berbagai cara, menurut Guilford. Ahmad Susanto : Kemampuan berpikir kreatif mempunyai lima ciri. Ini adalah kelancaran (kemampuan untuk menghasilkan banyak ide), fleksibilitas atau keserbagunaan (kemampuan untuk mengusulkan pendekatan dan solusi berbeda terhadap masalah), dan keandalan atau orisinalitas (penggunaan metode orisinal).

Anak dikatakan kreatif bila mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (a) Anak yang kreatif cenderung aktif; (b) mengeksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain, bertanya, dan berspekulasi; (c) menggunakan imajinasinya dalam bermain peran dan bermain dengan bahasa., bercerita, (d) berkonsentrasi pada suatu tugas secara mandiri dalam waktu yang lama, (e) mengatur sesuatu sesuai selera, (f) mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa, (g) Mengulangi dan mencari tahu lebih lanjut, (Putri, 2013).

#### **E. Komponen Pokok Kreativitas**

Kreativitas terdiri dari unsur-unsur kunci yang menjadi ciri kreativitas itu sendiri. Mengenai komponen utama kreativitas, Suharnan menjelaskan dalam Dadan Suryana bahwa kreativitas mempunyai beberapa komponen utama:

1. Kegiatan Berpikir: kegiatan ini merupakan proses mental yang tidak terlihat oleh orang lain dan hanya diketahui oleh mereka yang terlibat. Kegiatan ini bersifat kompleks karena memerlukan berbagai keterampilan kognitif seperti persepsi, perhatian, memori, berpikir logis, imajinasi.
2. Menemukan atau mencipta sesuatu yang melibatkan kemampuan menghubungkan dua atau lebih gagasan yang kelihatannya tidak berhubungan, kemampuan mengubah sudut pandang yang sudah ada dan menciptakan sudut pandang baru dengan mensubstitusikan yang lain, dan kemampuan mencipta. Pikirkan kombinasi baru berdasarkan ini. Sebuah konsep yang sudah ada di kepala Anda. Aktivitas menemukan sesuatu memerlukan imajinasi. Artinya, kemampuan memanipulasi serangkaian objek atau situasi dalam pikiran Anda sebelum mengharapkan sesuatu yang baru muncul.

3. Sikap Baru Kreativitas biasanya tercermin dari adanya produk baru. Produk-produk tersebut biasanya dianggap karya kreatif jika belum pernah diciptakan sebelumnya. Mereka istimewa dan orang-orang juga dapat menikmatinya.
4. Benda yang berguna atau berharga, yaitu suatu karya hasil proses kreatif, harus mempunyai tujuan tertentu. Mereka lebih baik, mudah untuk digunakan, mempermudah pekerjaan, mempercepat, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mencapai hasil yang lebih baik atau lebih baik.

Dalam dunia pendidikan anak usia dini, unsur-unsur penting tersebut adalah: 1) Anak melalui proses berpikir untuk mengatasi permasalahan dan permasalahan yang dihadapinya, meskipun permasalahan yang dihadapinya kecil dan sering terjadi. Artinya anak-anak juga membutuhkannya. Kemampuan berpikir fokus untuk memecahkan masalah. 2) Anda dapat menemukan dan menciptakan berbagai ide, konsep, dan produk untuk mengekspresikan imajinasi Anda. 3) ciri-ciri baru atau orisinal dari ide, konsep, atau produk yang diciptakan; 4) Ide, gagasan dan produk yang dihasilkan mempunyai nilai dan memberikan kontribusi dalam memecahkan permasalahan yang sedang terjadi.

#### **F. Loos part**

Istilah loose part berasal dari inggris dan pengertiannya bermakna gombang atau golongan putaran yang belas kasihan. Disebut loose part Karena benih yang digunakan mudah dibongkar dan dirakit, Anda penyimpangan Digunakan sendiri, racun dipadukan pakai item lain menyesuaikan tunggal parade dan bisa ulang ke suasana mulanya jika Jangan gunakan dan gunakan ulang. Oleh karena itu hamba katakan itu adalah spare part. karena benih yang digunakan bisa dirakit dan dibongkar. Istilah ini jadi dekat perian 1971 setelah arsitek London Simon Nicholson mendatangkan karya “Bagaimana tidak bermain curang buyung-buyung – paham Loose Parts”, membaptis bidang seumpama bangsal interaktif menjelang buyung-buyung. Interaksi buyung pakai bidang jaga Kesempatan perbanyak buyung menjelang berperan penemu yang kreatif Teori putaran belas kasihan dikemukakan oleh Simon Nicolson.

Menurut Simon Nicholson, anak pada dasarnya kreatif. Sifat kreatif yang demikian memungkinkan anak menemukan berbagai hal melalui aktivitas yang menyenangkan dan berbagai eksperimen, seperti pengetahuan, pemecahan masalah dan solusi, jika lingkungan anak mendukung dan menawarkan peluang yang berbeda. berbeda dengan anak-anak.

### **G. Strategi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini**

Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai alat, strategi dan metode. Fadlila berpendapat bahwa salah satu pendekatan untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini adalah stimulasi yang tepat dan terarah, yaitu. pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati memaparkan tujuh strategi pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Diantaranya adalah menciptakan suatu produk (hastawork), mengembangkan kreativitas melalui imajinasi, penelitian, eksperimen, proyek, musik dan bahasa. Bahasa dianggap sebagai strategi pembangunan kreativitas pada anak usia dini, karena anak dapat mengungkapkan perasaan dan pikirannya melalui bahasa.

Sebagaimana yang taksiran dijelaskan, bayangan adalah nilai alami kanak-kanak.Strategi peluasan produktivitas muka kanak-kanak dipahami seumpama kodrat beroperasi bineka dan meningkah tanpa interpretasi berpokok sisi tenung yang eksentrik terhadap perangsang yang seluas-luasnya. Melalui bayangan, pemikiran, dan produktivitas, kanak-kanak meningkat tanpa dibatasi oleh fakta atau kesibukan sehari-hari. Eksplorasi juga menakhlikkan suatu hukum kepada membimbing produktivitas muka kanak-kanak. Sebab pendalaman menyerahkan keleluasaan muka kanak-kanak kepada melihat, memahami, merasakan, dan muka kesudahannya mengarang apa yang berperan minatnya.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati: Eksplorasi juga mewujudkan skema peluasan produktivitas ambang buyung umur dini.Sebab pengusutan memasrahkan peluang ambang buyung kepada melihat, memahami, merasakan, dan ambang kesudahannya mereka apa yang mengumbut perhatiannya.

Ada juga skema kepada melebarkan produktivitas menyusuri projek.Metodologi projek itu pribadi didasarkan ambang konsep "meneladan sambil melakukan" John Dewey. Hal ini menghalakan ambang ikhtiar meneladan menyusuri laku menerus bergerak suatu tujuan.Ini terutama praktik suatu tugas, yang terjalin pecah sejalur laku kepada mengambil suatu tujuan. Metode sketsa ini memasrahkan peluang menjelang buyung-buyung bagian dalam penampikasian tuangan berpikir, pengetahuan dan fitrah mencari akal kepada memanfaatkan berbagai khayalan yang mencari akal memegang yang dapat ,mencari akal wujudkan serta memungkinkan mencari akal kepada berperan kreatif dan mempersilakan apa yang terjadi.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati menjelaskan dengan media Seven Loose Parts, Loose Parts memungkinkan anak dengan mudah menciptakan produk (mahakarya) melalui imajinasi, penelitian dan eksperimen. Dimungkinkan juga untuk mengubah bagian yang

dibongkar menjadi alat musik. Bahasa juga dimasukkan ke dalam penggunaan media Loose Parts melalui interaksi antar anak.

Aris Priyantou Amabile menjelaskan kesuksesan kreatif adalah pertemuan keterampilan anak dalam bidang tertentu (skill field), berpikir kreatif dan keterampilan kerja, serta motivasi internal, atau motivasi internal. Persimpangan kreativitas ini disebut teori persimpangan kreativitas.

Menurut Haughey (2020), penggunaan bagian lepas merupakan bahan media fleksibel yang dapat dengan mudah dibentuk dan diubah menjadi benda alam alami atau sintetis. Kemampuan kognitif anak meliputi kemampuan mengenal berbagai konsep sederhana warna, bentuk dan ukuran, kelompok, objek dan berpikir tentang menyelesaikan tugas-tugas sederhana. Bagian-bagian yang terbuka menciptakan kemungkinan-kemungkinan kreatif yang tidak terbatas Seperti yang telah dijelaskan di atas, media terbuka dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini dengan menggunakan bahan-bahan alami yang ada di lingkungan.

Dalam seksi ini, pengembara juga menamiskan sejumlah butir undangan ihwal kendaraan loose part. Kedua butir jurnal termuat mengomongkan bagaimana pranata bagian dalam pergelaran loose part yang bisa memperteguh kreativitas.

Artikel Smith dan Gilman berjudul "Seni, Potongan Longgar dan Percakapan." Diterbitkan di Jurnal Asosiasi Penelitian Kurikulum Kanada. Cheryl Smith dan Gilman memperdebatkan perpautan jarak seni, kendaraan gombong, dan percakapan. Media yang gombong diyakini bisa memutar berbagai fitrah ambang anak. Persamaan jarak desain Sheryl Smith dan Gilman pakai desain kerani terdapat ambang pelaksanaan segmen-segmen yang magfirah bagian dalam pembelajaran. Namun perbedaannya terdapat ambang apa yang dikembangkan.

Artikel oleh Sri Hardingsih Hanafi dan Sujarwo, "Menggagas Kreativitas Anak Menggunakan Bahan Daur Ulang di Taman Kanak-Kanak Se-Kota Bhima". Dimuat dalam jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Sri Hardingsih Hanafi dan Sujarwo menyimpulkan bahwa pembelajaran melalui media terapan dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil persentase di atas dari berbagai sumber, peneliti menyimpulkan bahwa permainan open-ended merupakan bahan pembelajaran open-ended berdasarkan bahan pembelajaran yang dapat digunakan yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini yang dapat dikaitkan dengan penggunaan open-ended. Lingkungan belajar memungkinkan anak lebih mudah mengekspresikan kreativitasnya melalui ide-ide imajinatif.

## **Kesimpulan**

Dapat disimpulkan bahwa metode loose parts yang digunakan di RA ASY-SYT'AR dapat meningkatkan kreativitas pada anak. Memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi langsung dengan lingkungan serta memperkaya ide kreatif dan imajinatif serta merangsang rasa ingin tahu anak. Rasa ingin tahu pada anak sangat penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir eksploratif, mengajar anak bertanya, memecahkan masalah, dan mengambil risiko.

Metode pembelajaran ini mudah dalam ketersediaan media bahan-bahan yang diperlukan juga sangat mudah untuk ditemukan di lingkungan sekitar rumah, dapat meningkatkan kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran dan membuat cerita, serta memungkinkan guru lebih dekat dengan siswanya sehingga dapat mengenali kepribadian, minat, dan bakatnya. Ketika pembelajaran berlangsung di rumah, orang tua tidak perlu bersusah payah menyediakan media dan anak pun merasa senang karena bisa menghabiskan waktu bersama orang tuanya karena bahan yang di perlukan dalam pembuatan media sangat mudah untuk di temukan.

Hal ini menciptakan waktu yang berkualitas antara anak dan orang tua, dan anak juga lebih mandiri di rumah karena dapat memberikan materi bermain sendiri tanpa bantuan orang tua. Anak-anak juga diajarkan untuk mengembangkan ide berdasarkan potongan-potongan dari bahan media loose part yang mudah ditemukan di sekitar rumah. Pembelajaran terjadi melalui kombinasi tujuh strategi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, termasuk kreasi, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik, dan bahasa.

## **Daftar Pustaka**

- Caileigh Flannigan And Beverlie Dietze, "Children, Outdoor Play, And Loose Parts," *Journal Of Childhood Studies*, March 17, 2018,
- Dadan Suryana, Pendidikan Anak Usia Dini: *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016),
- Fadlillah, M. Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: *Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Fadlillah, M. Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: *Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014
- M. Fadlillah, Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: *Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan* *antik Stimulasi PAUD*
- Masganti, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*,
- Muri Yusuf, Metode Penelitian: *Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*,

Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016),

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif: untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta, Cet. 3, 2020.

----- . *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cet. 23, 2016.

----- . *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cet. 26, 2017.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2010)

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*,

Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Ote M. Fadlillah, Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014),

Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*

Yusuf, Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana, Cet. 4, 2018.