

MEDIA LOOSE PARTS DAPAT MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF

Nur Azizah Sriwidari^{1*}, Riana Mashar², Hendriani³

¹Pendidikan Profesi Guru

²Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

³TK At-Taqwa Surabaya

e-mail: azizahwidari@gmail.com, riana.mashar@pgpaud.uad.ac.id, anihendri76@gmail.com.

Abstrak

Permasalahan pada aspek perkembangan kognitif yang muncul setiap anak berbeda-beda, sama halnya yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (TKIT) At-Taqwa. Data yang diperoleh pada observasi pada tahun ajaran 2021-2022 dari keseluruhan anak di TK B2 Permasalahan yang muncul diantaranya: anak-anak masih banyak yang kurang percaya diri dalam menyelesaikan kegiatan yang terkait menciptakan sesuai idenya, masih sering bertanya kepada guru bagaimana cara membuatnya, perlu lebih distimulasi dalam menyediakan ragam bermain yang dapat mengasah berpikir kreatif, strategi pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, yang muncul dari metode guru yang masih monoton (cemoah), media guru kurang variatif (hanya menggunakan gambar bukan benda asli) serta guru belum menggunakan *scientific learning* dan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. kegiatan ini dilakukan secara daring. Peran guru menyediakan media yang tepat dan bermakna melalui loose parts bahan alam dan bahan jadi saat daring dilakukan Bersama orang tua sebagai kolaborasi pada salah satu kegiatan dan kegiatan yang lain dilakukan mandiri secara individu untuk mengembangkan sikap kreatif anak. metode yang di gunakan adalah penelitian Tindakan kelas dengan 6 subjek penelitian di kelompok B pada usia 5-6 tahun di TK At-Taqwa Surabaya. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran menggunakan media loose parts dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada kelompok B Hal ini terlihat pada hasil persentase Pra-siklus 33%, lalu dilaksanakan Siklus I diperoleh kenaikan persentase menjadi 50% dan dilanjutkan ke Siklus II diperoleh peningkatan sikap berpikir kreatif anak menjadi 80%. Dan siklus ke III sejumlah 91,3%.

Kata Kunci : Media Loose Parts, Berpikir Kreatif, Anak Usia 5-6 Tahun

Abstrak

Problems in aspects of cognitive development that arise for each child are different, as is the case in the Integrated Islamic Kindergarten (TKIT) At-Taqwa. Data obtained from observations in the 2021-2022 school year. lack of confidence in completing activities related to creating according to their ideas, still often ask the teacher how to make it, need to be more stimulated in providing a variety of play that can hone creative thinking, the learning strategies carried out by teachers are less creative, which arise from the teacher's method which is still monotonous (angry), the teacher's media is less varied (only using pictures instead of real objects) and teachers have not used scientific learning and higher order thinking skills (HOTS). This activity is carried out online. The teacher's role is to provide appropriate and meaningful media through loose parts of natural materials and finished materials when online. Together with parents as a collaboration on one activity and other activities are carried out independently individually to develop children's creative attitudes. The method used is classroom action research. with 21 research subjects in group B at the age of 5-6 years at At-Taqwa Kindergarten Surabaya. Data collection is done by observation and documentation. The results showed that learning using loose parts media could improve creative thinking skills in group B. This can be seen in the results of the Pre-cycle percentage of 33%, then carried out in Cycle I, the percentage increased to 50% and continued to Cycle II, it was obtained an increase in the creative thinking attitude of children to 80%.

Keywords: Media loose parts, Creative Thinking, Children age 4-5 years

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran harus mampu membekali peserta didik dengan kemampuan *life skill* atau kemampuan kecakapan hidup yang disesuaikan dengan lingkungan anak dan kebutuhan zaman secara individual pada anak didik, sehingga proses pembelajaran seharusnya memberikan manfaat bagi anak dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien hal ini disampaikan oleh Setyowati, (dalam Artobatama, 2018:41). Konsep utamanya adalah ketika isi dari Kurikulum 2013 yang diterapkan di PAUD dengan menggunakan pendekatan

saintifik dan tematik terintegrasi dapat dipadukan dengan media yang variatif salahsatunya dengan penggunaan *loose parts*. Pada dasarnya kurikulum 2013 selaras dengan kegiatan pembelajaran memberikan konteks secara nyata dalam tampilan tema yang utamanya menguatkan anak dengan lingkungan terdekatnya salahsatunya dengan menstimulus aspek kreativitasnya untuk mencipta karyasesuai dengan hasil temuannya.

Permasalahan pada aspek perkembangan kognitif yang muncul setiap anak berbeda-beda, sama halnya yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (TKIT) At-Taqwa. Data yang diperoleh pada observasi pada tahun ajaran 2021-2022 dari keseluruhan anak di TK B2 Permasalahan yang muncul diantaranya: anak-anak masih banyak yang kurang percaya diri dalam menyelesaikan kegiatan yang terkait mencipta sesuai idenya, masih sering bertanya kepada guru bagaimana cara buatnya, perlu lebih distimulasi dalam menyediakan ragam bermain yang dapat mengasah berpikir kreatif, strategi pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, yang muncul dari metode guru yang masih monoton (cemas), media guru kurang variatif (hanya menggunakan gambar bukan benda asli) serta guru belum menggunakan *saintifik learning* dan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* kegiatan ini dilakukan secara daring.

Teori *loose parts* pertama kali dikembangkan oleh Nicholson pada tahun 1971 berdasarkan keinginan untuk memberi wadah anak untuk menuangkan kreativitas menggunakan material yang dapat dimanipulasi, diubah, dan diciptakan kembali. (Gull, C., Bogunovich, J., Goldstein, S. L, & Rosengarten, T., 2019). *Loose parts* merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Alam kita penuh dengan *loose parts*, seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya. Orang tua dan guru dapat mengumpulkan *loose parts* dari manapun, tanpa mengeluarkan biaya. *Loose parts* merupakan sebuah benda potongan yang bebas dimainkan dan tidak dapat diprediksi akan menjadi apa (Kiewra, C., & Vaselack, E., 2016).

Menurut Handyman, Benson, Ullah dan Telford, (dalam Caser dan Robinson, 2016) dikemukakan tentang manfaat bermain menggunakan media *loose parts* dalam proses pembelajaran antara lain: 1) meningkatkan level permainan kreatif dan imajinatif, 2) anak bermain lebih kooperatif dan mampu bersosialisasi, 3) anak-anak secara fisik lebih aktif 4) meningkatkan keterampilan komunikasi.

Melalui media *loose parts* anak akan mampu menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. "*Children need environments they can manipulate and where they can invent, construct, evaluate and modify their own constructions and ideas through play. They require opportunities to develop ownership of the environment where they play. The introduction of loose parts such as scrap materials, sand and water increases the possibilities for children to engage in these types of behaviours even in 'artificial' environments, outside or in*" (Caser dan Robinson, 2016:6). Penjelasan penting yaitu anak-anak sangat membutuhkan sebuah lingkungan sebagai tujuan memanipulasi, mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menyampaikan gagasan mereka sendiri melalui sebuah permainan. Melalui *loose parts* anak akan diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya terdekatnya. Tujuan penelitian ini berdasarkan permasalahan yang muncul maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai untuk mengetahui peningkatan capaian berpikir kreatif melalui media *loose parts*. anak TK B di TK IT At-Taqwa Surabaya serta untuk mengetahui upaya guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam berpikir kreatif pada anak TK B di TK IT At-Taqwa Surabaya.

Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir atau intelektual pada anak. Dalam standart pencapaian perkembangan ada 6 aspek perkembangan yang penting untuk di stimulus oleh guru antara lain nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, Bahasa, sosial emosional, dan seni. Dalam perkembangan kognitif, berfikir kreatif salah satu hal yang perlu

distimulus oleh guru agar kemampuannya bisa optimal melalui permainan dengan media *loose part*.

Ketika anak tertarik pada obyek tertentu, keterampilan berfikir kreatif mereka akan lebih kompleks, maka guru perlu memfasilitasinya dengan menyiapkan beberapa ragam main yang menyenangkan, seperti yang tertuang pada standart Nasional PAUD pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standart Nasional PAUD pada Standart tingkat pencapaian anak pada aspek kognitif usia 5-6 tahun terkait Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan). Yakni pada unsur kreatifitas anak, anak dapat kreatif jika distimulus dengan tepat baik keluarga, sekolah dan lingkungan sekitar salah satunya dengan media yang variatif dengan *loose parts*.

Media *loose parts* mendorong kemampuan anak untuk berpikir imajinatif dan melihat solusi, dan tentunya sensasi petualangan dan kesenangan ke dalam dunia bermain anak. (Daly and Beloglovsky, 2015:87). Adapun manfaat dari media *loose parts* adalah: (1); Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, (2); Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, (3); Anak menjadi lebih aktif secara fisik, (4); Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka, benda alam maupun.

Haughey dan Hill (2017) menyatakan bahwa *loose parts* merupakan kumpulan benda alam atau benda buatan yang dapat digunakan untuk memancing ide dalam permainan anak. benda-benda ini bersifat terbuka sehingga mendukung perkembangan anak untuk berkarya. *Loose parts* mendorong anak untuk melakukan pengamatan dan penelitian akan benda-benda yang akan digunakan. Anak-anak dikenalkan berbagai macam bentuk *loose parts* dari bahan alam atau barang pabrik (sudah jadi) untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak agar semakin berpikir kreatif, berpikir kritis, berkolaborasi dengan idenya, itu semua merupakan kemampuan penting yang harus di miliki anak usia dini pada abad 21. Kiewra dan Vaselek (2016) berpendapat bahwa *loose parts* merupakan sebuah benda potongan yang bebas dimainkan dan tidak dapat diprediksi akan menjadi apa. *Loose parts* mendukung perkembangan pola pikir anak yang berbeda-beda dan unik. Hal ini dikarenakan *loose parts* tidak memiliki aturan terikat untuk digunakan, kemungkinan yang dimiliki tidak terbatas dan dapat terus di eksplorasi anak. bahan-bahan terbuka yang dapat ditemukan dimana saja dapat memberi stimulus bagi perkembangan anak untuk mengenali potensi berpikirnya. Anak dapat dengan bebas menentukan akan menjadi apa benda tersebut dan benda mana yang dipilihnya untuk dimainkan.

Media penggunaan *loose parts* yang tepat untuk anak dapat bermanfaat untuk perkembangan anak, yang dapat menstimulasi aspek berpikir anak, imajinasi, kreativitas, berpikir kritis dan kreatif, sangatlah bermanfaat sekali media *loose parts* bisa di kenalkan sejak dini karena mempunyai manfaat yang luas bagi anak usia dini khususnya pada usia 5-6 tahun. Selain itu usia 0-6 tahun merupakan usia emas dimana anak melakukan masanya untuk bermain dan mengenal hal yang baru secara rasional dari segala sumber yang didapatnya (Ragil Dian Purnama Putri & Shopyan Jepri Kurniawan, 2018). Mengingat kemampuan untuk berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan yang penting diperlukan di Abad 21 (Ghiffar, dkk., 2018).

Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* ini sangat mendukung perkembangan anak dalam berpikir kreatif, imajinatif, berpikir kritis karena media *loose parts* ini dapat mengembangkan berbagai aspek baik kognitif, motorik halus bahkan seni anak dengan cara guru memfasilitasi berbagai macam *loose parts* baik bahan alam atau barang jadi (pabrik) agar anak-anak dapat mengeksplorasi sesuai idenya sehingga anak-anak menjadi anak mampu berpikir kreatif. *Self-regulated learning* adalah keadaan dimana proses pembelajaran memiliki kontrol pada pemahaman proses belajar, penerapan strategibelajar, dan pengambilan keputusan (Utami, S. R., Saputra, W. N. E., Suardiman, S. P., & Kumara, A. R.,(2020)

Loose parts bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Mainan dirancang dengan satu tujuan khusus, dan biasanya digunakan anak dengan satu atau dua cara saja. Anak yang membawa sekeranjang mobil-mobilan, biasanya akan menggunakan mobil-mobilan untuk dimainkan seperti menjalankan mobil. Namun ketika anak menggunakan benda-benda di alam, ia dapat menggunakannya untuk apapun sesuai dengan ide anak. Ini akan mengembangkan imajinasi, kreativitas, bahasa dan pengetahuan anak. Simpulan dari pendapat beberapa ahli yang sudah dipaparkan di pembahasan sebelumnya bahwasanya media *loose parts* termasuk media yang *meaningfull and joyful learning* dalam prosesnya, karena anak dapat berkreasi bebas sesuai idenya tanpa terikat regulasi yang ada untuk membuat objek tertentu sesuai idenya, sehingga anak dapat berpikir kreatif dalam prosesnya sehingga manfaat yang diperoleh anak salah satunya bisa mengembangkan aspek kognitif pada sikap berpikir kreatif dan mampu mengembangkan kreativitas anak melalui penggunaan media *loose parts*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas karena penelitian ini dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Aqib, dkk (2010:3) PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan praktik pembelajaran, pengembangan profesional guru, dan peningkatan situasi termpat praktik berlangsung (Sanjaya, 2010:31-32).

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pelaksanaan pembelajaran pada media *loose parts*. Prosedur penelitian menggunakan model Kemmis dan MC Taggart (Dalam Patmono, 2010. Meliputi tahap-tahap: (a) perencanaan (*plan*) tindakan, (b) tindakan (*acting*), (c) observasi (*observing*) dan (d) refleksi (*reflecting*). jika target pencapaian belum terpenuhi untuk dilakukan siklus berikutnya, begitu seterusnya sehingga membentuk suatu spiral.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Kemmis dan Taggart yaitu menggunakan siklus-siklus dengan prosedur yang terdiri dari siklus I, siklus II yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, refleksi dan revisi. Subyek penelitian adalah anak kelompok B2 TKIT At-Taqwa Surabaya tahun ajaran 2021-2022, dengan karakteristik anak sebagai berikut: Anak kelompok B2 TKIT At-Taqwa Surabaya sejumlah seluruh anak 21, laki-laki 9 anak, perempuan 12 anak. Subyek kegiatan pada PTK secara daring untuk anak perempuan 4 anak, laki-laki 2 anak dan sebageaian besar memiliki kemampuan Berpikir kreatif masih perlu stimulasi lebih (rendah).

Data-data yang dikumpulkan melalui teknik observasi adalah data tentang aktifitas anak, dan aktifitas guru serta tingkat pencapaian kemampuan menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan). Yang kedua Wawancara Penelitian ini juga menggunakan teknik wawancara sederhana antara guru dan anak melalui pertanyaan sederhana yang diajukan guru kepada anak didiknya. Misalnya bagaimana perasaannya setelah bermain dengan media *loose parts*. Yang ketiga menggunakan Dokumentasi. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi pada penelitian tindakan kelas ini berbentuk foto selama melakukan pengamatan, wawancara, LKPD, portofolio serta recors zoom pada saat kegiatan anak serta laporan kemajuan anak selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Studi dokumentasi ini merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi yang akan dilakukan oleh observer (teman sejawat), dalam mengamati aktifitas anak dan aktifitas guru sertatingkatpencapaian kemampuan menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).pada anak

kelompok B di TK IT At-Taqwa Surabaya. Sebagaimana tertera pada kisi-kisi instrument pengamatan yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra siklus

Diawali dengan melakukan persiapan pra siklus penelitian yaitu mencari dan mengumpulkan data anak usia 5-6 tahun yang akan diteliti melalui observasi langsung dari hasil pembelajaran sentra jarak jauh yang dilakukan guru kelas terhadap 21 anak dengan mengamati 1 kegiatan yang diberikan guru pada 21 anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat Pra siklus, guru mengamati sikap kreatif anak yang masih kurang pada kegiatan membuat karya dari media *loose* berkembang sesuai harapan 23,5% dan yang kurang mencapai 76,5%.

2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan selama 1 hari dengan tujuan untuk memperbaiki sikap berpikir kreatif anak TK B2. Dalam tahapan ini peneliti membuat RPPH untuk rentang waktu 1 hari dengan 4 ragam main di sentra Bahan alam dengan berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan berpikir kreatif pada anak di TK B2 At-taqwa Surabaya, dengan kegiatan pembukaan, inti dan penutup, kegiatan ini dilakukan secara daring dengan subjek penelitian 6 anak yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 2 anak laki-laki. Ada beberapa kekurangan dari pelaksanaan siklus I ini, yaitu dari pelaksanaan pembelajaran Jarak Jauh pada penggunaan media *loose parts* pada siklus I, diperoleh persentase kenaikan skor berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan berpikir kreatif pada anak di TK B2 sebesar 50 % pada indikator berkreasi membuat karya bahan alam (*loose parts*) sesuai ide (kolaborasi bersama orang tua, mama/papa), dan pada indikator berkreasi membuat karya dari berbagai media sebesar 50 %.

3. Siklus II

Siklus II direncanakan akan dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 24 September 2021 secara daring. Penelitian dilaksanakan sejak pukul 08.00 hingga 09.30 WIB. Adapun tema yang diajarkan adalah Lingkungan Alam, sub tema pedesaan dan sub-sub tema sawah, sub-sub-sub tema padi. Proses dari siklus III akan diuraikan sebagai berikut:

Siklus II dilaksanakan selama 1 hari dengan tujuan untuk memperbaiki sikap berpikir kreatif anak TK B2. Dalam tahapan ini peneliti membuat RPPH untuk rentang waktu 1 hari dengan 4 ragam main dan 1 kegiatan pengaman di sentra balok secara LURING dengan proses yang ketat dengan berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan berpikir kreatif pada anak di TK B2 At-taqwa Surabaya, dengan kegiatan pembukaan, inti dan penutup, kegiatan ini dengan PTMT yang sebelumnya sudah mendapatkan surat kesediaan PTMT dari kepala sekolah dan walimurid dengan subjek penelitian 5 anak yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 1 anak laki-laki.

Dari pelaksanaan pembelajaran Luring pada penggunaan media *loose parts* pada siklus II berupa aneka balok dan aneka lego, diperoleh persentase kenaikan skor berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan berpikir kreatif pada anak di TK B2 sebesar 80 % pada indikator berkreasi membuat karya bahan alam (*loose parts*) sesuai ide (kolaborasi bersama orang tua, mama/papa), dan pada indikator berkreasi membuat karya dari berbagai media sebesar 50 %.

4. Siklus III

Siklus III direncanakan akan dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 24 September 2021 secara daring. Penelitian dilaksanakan sejak pukul 08.00 hingga 09.30 WIB. Adapun tema yang diajarkan adalah Lingkungan alam, sub tema pedesaan dan sub-sub tema sawah, sub-sub-sub tema padi.

Berdasarkan data hasil kondisi sesudah dilakukan penelitian tindakan kelas siklus III, dari 6 anak pada Kelompok B TK IT At-Taqwa Surabaya, yang memiliki kategori BSB terdapat 5 anak, kategori BSH terdapat 1 anak, dan kategori MB terdapat 0 anak, serta BB terdapat 0 anak. Selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

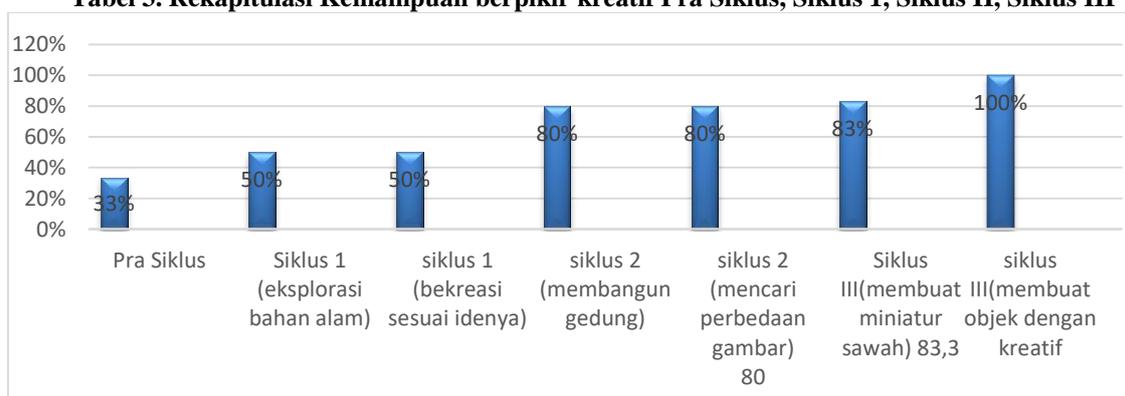
Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Anak Pada Tahap Pra siklus, Siklus I, II, III

No	Siklus	Persentase		Rata-rata
		Berfikir Kreatif	LKPD berfikir kreatif	
1	Pra siklus	33 %		
2	Siklus I	50 %	50 %	50
3	Siklus II	80 %	80 %	80 %
4	Siklus III	83 %	100 %	91,5 %

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pra Siklus, Hasil Siklus I dan Hasil Siklus II Kemampuan

No	Nama Anak	Kemampuan Kognitif berpikir kreatif										
		Pra Siklus		Siklus I/daring			Siklus II/luring		Siklus III/daring			
		Nilai	Prosentase	Nilai	Prosentase	Nilai	Prosentase	Nilai	Prosentase			
1	Qn	3	75 %	3	3	75 %	4	4	100 %	4	4	100 %
2	Bqs	3	75 %	3	3	75 %	3	2	50 %	4	4	100 %
3	jnr	3	75 %	3	3	75 %	4	3	75 %	4	4	100 %
4	za	2	50 %	2	2	50 %	2	3	50 %	4	4	100 %
5	Thq	2	50 %	2	2	50 %	4	4	100 %	4	4	100 %
6.	Hlm	2	50 %	2	2	50 %	-	-	-	4	3	75 %
Rata-rata		33,3 %		50 %			80 %		91,5 %			

Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan berpikir kreatif Pra Siklus, Siklus 1, Siklus II, Siklus III



Dari uraian di atas, secara umum pada tahap siklus III sudah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak. Oleh karena itu penelitian ini tidak dilanjutkan lagi pada tahap berikutnya karena telah sesuai dengan apa yang diharapkan

Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka. Kriteria keberhasilan tindakan

yang ingin dicapai mengacu pada teori Milles dalam Tampubolon (2014:35) bahwa keberhasilan tindakan terjadi apabila tingkat kreativitas karya anak rata-rata kelas telah mencapai minimal 75 %. Berdasarkan kesepakatan guru dengan kolaborator, target keberhasilan tindakan dalam penelitian ini bila dari analisis deskriptif prosentase telah mencapai total skor 80% untuk semua aspek indikator variabel. Sehingga penelitian tindakan kelas sudah berhasil.

Kajian ilmiah melalui penelitian yang relevan menyebukan bahwa penggunaan media *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas anak TK seperti pada penelitian di jurnal AUDI, Jurnal ilmiah kajian ilmu anak dan media informasi pada JAI V (1) (2020) yang berjudul PEMBELAJARAN STEM BERBASIS LOOSE PARTS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DIN oleh Novita Eka Nurjana bahwasannya Dalam penelitian ini pembelajaran STEM berbasis *loose parts* yang dilakukan guru berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak kelompok B TK Aisyiah Sumber III Surakarta berupa anak mampu berpikir lancar (*fluency*), anak mampu berpikir fleksibel (*flexibility*), anak mampu berpikir orisinal (*originality*), dan anak mampu berpikir merinci/ elaborasi (*elaboration*).

Penelitian Tindakan ini memiliki keterbatasan pada penelitian diantaranya pada pembelajaran daring guru harus mengidentifikasi anak yang memerlukan pendampingan orang dewasa di sampingnya agar kegiatan pada pembelajaran daring berjalan optimal, selain itu, media *loose parts* untuk pembelajaran daring guru perlu pemilihan media yang mudah di dapat, dekat dengan anak sehingga tidak merepotkan orang tua karena pada penelitian ini semua media *loose parts* di siapkan guru dan diambil orang tua secara drive thru ke sekolah karena beberapa media sulit didapatkan orang tua sehingga guru menyiapkan dan orang tua mengambil atau kita yang mengantarkan kerumah-rumah dengan bantuan petugas sekolah (kakak CS atau *costumer service* sekolah) serta memperhatikan sinyal atau jaringan internet untuk tetap stabil dengan memasang wifi atau paket data kuat, karena 2 tahun ini kegiatan yang dilakukan di kota Surabaya masih online / daring sampai sekarang.

Dapat di ambil benang merah bahwasannya kegiatan yang dapat menstimulasi aspek berpikir kreatif (mengembangkan kognitif) anak TK dengan melalui media *loose parts*, guru sebagai fasilitator saja, anak-anak sebagai student centre, bebas berimajinasi, berkreasi, mengeksplorasi media sampai berkarya, berinovasi membuat ide-ode baru dan inovasi baru dengan media yang sangat sesuai yakni penggunaan media *loose parts* yang mampu melahirkan ide-ide baru karena tanpa regulasi ketat dari guru, namun dibebaskan berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitasnya. Sehingga pada penelitian Tindakan kelas ini penggunaan *media loose parts* dapat meningkatkan sikap kreatif anak TK B dengan optimal, tentunya memerlukan kolaborasi antara orangtua, konselor, dan guru kelas pada tujuan yang sama dari pengembangan kompetensi anak usia melalui pembelajaran di sekolah (Supriyanto, 2016). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019).

KESIMPULAN

Kreativitas pada anak dapat berkembang dengan baik jika di fasilitasi dengan penggunaan media yang tepat. Media *loose Parts* merupakan pembelajaran yang memberikan kebebasan anak untuk berkreasi dalam satu aktivitas nya di sentra baik secara individu atau kolaborasi bersama teman atau orang tua saat pembelajaran daring dan luring. Pembelajaran ini menggabungkan aktivitas dalam bingkai kemerdekaan anak untuk berkreasi sesuai imajinasinya melalui media *loose parts*, yaitu media lepasan yang bisa digabungkan kembali dengan berbagai jenis media lainnya sehingga membuat anak semakin kreatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap berpikir kreatif anak berkembang dengan sangat signifikan menggunakan media *loose parts* di lakukan dengan daring dan luring.

Hal ini terlihat pada hasil persentase Pra-siklus 33%, lalu dilaksanakan Siklus I diperoleh kenaikan persentase menjadi 50% dan dilanjutkan ke Siklus II diperoleh peningkatan sikap berpikir kreatif anak menjadi 80%, dan pada siklus III memperoleh persentase 91,5 % yang artinya, sikap kreatif anak pada kelas B TK B2 TK IT At-Taqwa Surabaya meningkat melalui penggunaan media *loose parts* yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.
- Casey, Theresa & Juliet Robertson. 2016. Loose Parts Play. Inspiring Scotland.
- Daly, Lisa and Miriam Beloglovsky. 2015. *Loose Parts Inspiring Play in Young Children Yorkton Court: Realeaf Press*.
- Ghiffar, M. A. N., Nurisma, E., Kurniasih, C., & Bhakti, C. P. (2018). Model pembelajaran berbasis blended learning dalam meningkatkan critical thinking skills untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional STKIP Andi Matappa Pangkep* (Vol. 1, No. 1, pp. 85-94).
- Gull, C., Bogunovich, J., Goldstein, S. L., & Rosengarten, T. (2019). Definitions of Loose Parts in Early Childhood Outdoor
- Gull, Carla, Jessica Bogunovich, Suzanne Levenson Goldstein, and Tricia Rosengarten. 2019. "Definitions of Loose Parts in Early Childhood Outdoor Classrooms: A Scoping Review." *The International Journal of Early Childhood Environmental Education* 6(3): 37–52.
- Handyman, Benson, Ullah dan Telford, (dalam Caser dan Robinson, 2016).
- Haughey, S., & Hill, N. (2017). A Start Up Guide Loose Parts: A Start-Up Guide. 1–27.
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Kiewra, C., & Veselack, E. (2016). Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 4(1), 70-95.
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standart Nasional PAUD.
- Ragil Dian Purnama Putri, & Shopyan Jepri Kurniawan. (2018). Implementasi Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Field Trip. *Seminar Nasional Dan Call for Paper "Membangun Sinergitas Keluarga Dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas*, 217–225.
- Sanjaya, Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Prenada Media, 2010).
- Supriyanto, A. (2016). Kolaborasi Konselor, Guru, Dan Orang Tua Untuk Mengembangkan kompetensi Anak Usia Din Melalui Bimbingan Komprehensif. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(1), 1-8
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.
- Utami, S. R., Saputra, W. N. E., Suardiman, S. P., & Kumara, A. R. (2020). Peningkatan Self-Regulated Learning Siswa melalui Konseling Ringkas Berfokus Solusi. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 1-13.