

MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI TK RW II ASEMBAGUS SURABAYA

Nurul Chotimah, Universitas Negeri Surabaya

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Surabaya

e-mail : 25010684310@mhs.unesa.ac.id

Suharti, Universitas Negeri Surabaya

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Surabaya

e-mail : suharti@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak melalui penggunaan media *loose parts* di TK RW II Asembagus Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara deskriptif, kualitatif, dan kuantitatif dengan menggunakan presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar anak mengalami peningkatan dari 67% pada pra-siklus, menjadi 72% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 89% pada siklus II. Peningkatan ini terjadi karena penggunaan media *loose parts* yang menarik, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga mampu meningkatkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kreativitas, *Loose Parts*, Minat Belajar, PTK

Abstract

This study aims to improve children's learning interest through the use of loose parts media at TK RW II Asembagus Surabaya. The research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 15 children. Data collection techniques included observation, documentation, and field notes. Data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods with percentage calculations. The results showed that children's learning interest increased significantly, from 67% in the pre-cycle, to 72% in cycle I and further improved to 89% in cycle II. This improvement occurred because the use of loose parts media provided engaging, interactive, and meaningful learning experiences that encouraged children's active participation. The findings indicate that creative learning media effectively enhance children's motivation and interest in early childhood education.

Keywords: Creativity, Classroom Action Research, Early Childhood, *Loose Parts*, Learning Interest

PENDAHULUAN

Anak-anak yang bersekolah di TK RW II Asembagus merupakan peserta didik pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berperan penting dalam peletakan dasar perkembangan anak. Pendidikan pada jenjang ini ditujukan bagi anak 5-6 tahun sebagai masa awal pembentukan karakter, sikap, serta pengembangan potensi dasar yang dimiliki anak. Oleh karena itu, pembelajaran di TK perlu dirancang secara optimal agar guru

mampu mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh (Anggraeni & Zulkardi, 2020).

Anak usia dini berada pada masa emas (*golden age*), yaitu periode perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek, seperti kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Pada masa ini, anak cenderung belajar melalui aktivitas bermain sambil belajar sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Stimulasi yang optimal akan membantu anak

dalam mengembangkan kemampuan berfikir, kreativitas, serta ketrampilan dalam memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2017).

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide atau karya yang orisinal, imajinatif, dan inovatif. Pengembangan kreativitas sejak dini sangat penting karena dapat menjadi bekal bagi anak dalam menghadapi tantangan di masa depan. Selain itu, kreativitas juga berperan dalam meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi serta membantu anak dalam mengekspresikan gagasan dan perasaannya (Munandar, 2012).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak di TK RW II Asembagus Surabaya adalah melalui penggunaan pembelajaran yang inovatif, seperti media *loose parts*. Media ini merupakan bahan-bahan lepas yang dapat dipindahkan, disusun, dan dikombinasikan sesuai dengan imajinasi anak. Penggunaan media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Selain itu, pembelajaran ini juga sejalan dengan pendekatan STEAM yang mendorong anak untuk berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Nicholson, 1971, Spencer et al, 2021).

Namun, berdasarkan kondisi di TK RW II Asembagus Surabaya, masih ditemukan pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru sehingga kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya perkembangan kreativitas anak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Penggunaan media *loose parts* diharapkan dapat menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini (Marang et al, 2023).

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui penggunaan media *loose parts* di TK RW II Asembagus Surabaya. PTK

merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2015). Metode ini dipilih karena mampu memberikan solusi langsung terhadap permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas (Sanjaya, 2016). Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 anak.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan ini merupakan ciri khas dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara berulang hingga mencapai perbaikan pembelajaran yang optimal (Kunandar, 2013). Pada perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan media *loose parts*, serta menyusun instrumen penelitian. Tahapan pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts* yang mendorong anak untuk bereksplorasi dan berkreasi. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas anak dan perkembangan kreativitas selama pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan pada setiap siklus sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data secara langsung terkait aktivitas dan perkembangan anak selama pembelajaran berlangsung (Sugiyono, 2019). Dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil karya anak digunakan sebagai data pendukung, sedangkan catatan lapangan digunakan untuk mencatat hal-hal penting yang terjadi selama proses pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi kreativitas anak yang disusun berdasarkan indikator kreativitas, seperti kemampuan menghasilkan ide, keunikan karya, kelancaran dalam berkreasi, dan kemampuan mengkombinasikan berbagai bahan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan kategori perkembangan, yaitu BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang),

BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Penggunaan instrumen observasi dalam penelitian pendidikan anak usia dini penting untuk memperoleh data yang sistematis dan terukur (Mulyasa 2017).

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *loose part*, yaitu bahan-bahan lepas yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, seperti tutup botol, stik es krim, batu kecil, daun, kancing, sedotan, dan bahan bekas lainnya. Media ini dipilih karena fleksibel, aman, serta mampu merangsang kreativitas dan imajinasi anak dalam menciptakan berbagai bentuk karya.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi yang dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak pada setiap siklus. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan lapangan yang dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan proses pembelajaran yang berlangsung. Keberhasilan penelitian ditandai dengan adanya peningkatan jumlah anak yang mencapai katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) (Sugiyono, 2019).

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui penggunaan media *loose parts* di TK RW II Asembagus Surabaya. Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok B. Data diperoleh melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung pada setiap siklus. Penelitian tindakan kelas merupakan upaya sistematis untuk memperbaiki praktik pembelajaran melalui tindakan nyata dikelas (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2015).

1. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Berdasarkan hasil observasi awal, tingkatan kreativitas anak masih tergolong rendah. Sebagian besar anak belum mampu menunjukkan ide kreatif dalam kegiatan pembelajaran yang cenderung meniru contoh yang diberikan guru. Hasil presentase menunjukkan bahwa terdapat 13 anak (86,67%) berada pada katagori BB (Belum Berkembang)

dan 2 anak (13,33%) berada pada katagori MB (Mulai Berkembang). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi (Mulyasa, 2017).

2. Hasil siklus I

Pada siklus I, pembelajaran mulai menggunakan media *loose parts* yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menyusun dan menciptakan bentuk sederhana sesuai imajinasi mereka. Hasil observasi menunjukkan adanya kreativitas anak, meskipun belum optimal. Sebanyak 6 anak (40%) berada pada katagori MB, 7 anak (46,67%) mencapai katagori BSH, dan 2 anak (13,33%) mencapai katagori BSB. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dapat merangsang kreativitas anak (Sugiyono, 2019).

3. Hasil siklus II

Pada siklus II dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi, seperti pemberian motivasi yang lebih intensif, variasi bahan *loose parts*, serta pemberian kebebasan berekspresi kepada anak. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu 10 anak (66,67%) mencapai katagori BSB dan 5 anak (33,33%) mencapai katagori BSH. Tidak terdapat lagi anak pada katagori BB maupun MB. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi mampu meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas anak (Munandar, 2012).

4. Pembahasan

Peningkatan kreatifitas anak dari pra siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* efektif dalam mengembangkan kreativitas anak. Media ini memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta menciptakan karya sesuai dengan ide

mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan teori *loose parts* yang menyatakan bahwa lingkungan yang menyediakan bahan terbuka akan mendorong kreativitas dan eksplorasi anak (Nicholson, 1971). Selain itu, pembelajaran yang berpusat pada anak juga terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif serta kemampuan berfikir kreatif (Spencer et al., 2021).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran di TK RW II Asembagus Surabaya mampu meningkatkan kreativitas anak secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari perubahan anak dari BB dan MB pada pra siklus menjadi BSH dan BSB pada siklus II.

5. Penulisan Tabel

Kategori	skor	Pra penelitian	Siklus
Tidak Baik	$\leq 40\%$	-	-
Kurang baik	40% - 55%	40%	-
Cukup	56% - 75%	47%	33%
Baik	76% - 100%	13%	66%

Gambar



Gambar 1

Gambar 2

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di TK RW II Asembagus Surabaya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* mampu meningkatkan kreativitas anak Kelompok B

secara signifikan. Pada kondisi awal (pra siklus), sebagian besar anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan dengan mulai munculnya kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada siklus II, dimana seluruh anak telah mencapai kategori BSH dan BSB. Dengan demikian, media *loose parts* terbukti efektif dalam memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta menciptakan karya secara kreatif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru dapat menggunakan media *loose parts* sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kreativitas anak serta memberikan kebebasan kepada anak dalam bereksplorasi selama kegiatan belajar. Sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan berbagai media pembelajaran yang bervariasi, khususnya bahan *loose parts*, guna menunjang proses pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan variable atau subjek yang berbeda sehingga dapat memperkaya kajian tentang pembelajaran kreatif pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D., & Zulkardi. (2020). Pembelajaran matematika pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123-130.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Jurnal PAUD*, 2(1), 45-53.
- Hurlock, E. B. (2001). *Early learning environments that work*. Beltsville, MD: Gryphon House.

Kemendikbud. (2014). *Standar nasional pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kementrian

Pendidikan dan Kebudayaan.

Kunandar. (2013). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi*

Guru. Jakarta: Rajawali Pers.

Marang, M., et al. (2023). Implementasi pembelajaran STEAM dalam meningkatkan kreativiti

Tas anak usia dini. *Jurnal PAUD*, 7(1), 45-53.

Mulyasa, E. (2017). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nicholson, S. (1971). How not to cheat children: The theory of loose parts. *Landscape*

Architecture, 62(1), 30-34.

Partini. (2010). *Pengantar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Grafindo.

Spancer, R, et al. (2021). Loose Parts play and creativity in early childhood. *Early Childhood*

Research Journal, 9(2), 67-75.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*

Bandung: Alfabeta.

Suyadi, (2010). *Psikologi belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.



UNESA