



**PEMBELAJARAN LOOSEPART DI ALAM TERBUKA UNTUK
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD IT
ZAID BIN TSABIT 3**

***OUTDOOR LOOSEPART LEARNING TO DEVELOP CREATIVITY IN CHILDREN
AGED 5-6 YEARS AT PAUD IT ZAID BIN TSABIT 3***

Aulia Nurul Rahma¹, Suparmiati²

STIT Ihsanul Fikri

aulianurulrahma01@gmail.com, suparmiati105@gmail.com

Abstrak

Pendidikan prasekolah merupakan landasan pendidikan yang paling dasar bagi anak. Dimana pendidikan prasekolah mendidik anak pada masa emas, masa emas adalah masa dimana anak dengan mudah menerima, meniru dan menyerap informasi yang dialami dan dilihat oleh anak, sehingga pada usia dari PAUD, anak perlu dididik dengan baik dan bersenang-senang, Loosepart adalah media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak dimana dengan menggunakan media lepas anak akan membangkitkan ide dan gagasan melalui melalui sarana yang disediakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara kualitatif kegiatan belajar lepasan yang sifatnya untuk mengembangkan kreativitas pada usia prasekolah, jumlah subjek penelitian adalah 22 anak, terdiri dari 6 perempuan dan 16 laki-laki, melalui observasi, dokumentasi dan wawancara yang kami gunakan dalam jalannya penelitian ini, dan data dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dari Miles & Huberman, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru PAUD sebaiknya melakukan kegiatan outdoor party untuk meningkatkan semangat belajar dan membuat belajar menjadi menyenangkan pada anak sehingga anak lebih kreatif dan inovatif.

Kata Kunci: Pembelajaran, Anak Usia Dini, Loosepart, Alam

Abstract

Preschool education is the most basic educational foundation for children. Where preschool education educates children in the golden age, the golden age is a period where children easily receive, imitate and absorb information experienced and seen by children, so that at the age of PAUD, children need to be educated well and have fun, Loosepart is a learning media which is fun for children where by using free media children will generate ideas and thoughts through the facilities provided. The aim of this research is to qualitatively describe freelance learning activities that are designed to develop creativity at preschool age. The number of research subjects was 22 children, consisting of 6 girls and 16 boys, through observation, documentation and interviews that we used in the course of this research. , and data were analyzed using the qualitative descriptive method from Miles & Huberman, the results of this research indicate that PAUD teachers should hold outdoor party activities to increase enthusiasm for learning and make learning fun for children so that children are more creative and innovative.

Keywords: Learning, Early Childhood, Loosepart, Nature

PENDAHULUAN

Berdasarkan implementasi pembelajaran abad 21 terkait kurikulum 2013 yang disosialisasikan Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Kemdikbud menurut (Safitri and Lestarinigrum 2021) mencerminkan empat konsep yaitu konsep (1) Keterampilan Berpikir Kritis dan Keterampilan Pemecahan Masalah) (2) Komunikasi (3) Kreativitas dan Inovasi, (4)

Kolaborasi. Untuk membuat orang lebih kreatif dan produktif, meningkatkan kualitas hidup dan memfasilitasi pemecahan masalah, salah satunya dengan meningkatkan kreativitas.

Media pembelajaran adalah alat pembelajaran yang digunakan oleh mereka yang menggunakan alat yang dirancang untuk memudahkan penyampaian materi ketika mengajar di sekolah. Hal seperti ini sangat membantu para guru dalam mengajar di sekolah dan menjadi solusi untuk membantu para siswa agar senang saat belajar dan tidak merasa bosan. (Firdaus 2018), berpendapat bahwa media adalah perantara atau agen yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dengan adanya bahan pembelajaran maka penyelesaian pembelajaran akan mudah diserap oleh anak, menjadikan belajar lebih longgar sifatnya, anak lebih banyak menyerap informasi, menyerap ide dan bebas berkreasi sesuai dengan keinginan anak, hanya saja kondisi lingkungan saat ini sedang apalagi di kota-kota besar lingkungan outdoor di sekolah atau di rumah sangat jarang, banyak dibangun gedung-gedung tinggi yang megah, konstruksinya membuat anak-anak sulit menyerap pengetahuan secara langsung tentang alam bebas sehari-hari. aman untuk anak-anak. Ini juga mempengaruhi masalah utama yang berkaitan dengan kreativitas. Salah satu faktor yang mengembangkan kreativitas adalah merangsang atau membangkitkan minat anak dalam mengamati dan mempertanyakan berbagai benda yang dilihat dan peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. .

Menstimulasi kreativitas dalam pembelajaran sejak dini dapat dilakukan melalui berbagai program bermain bagi anak. Belajar sambil bermain dikemas dengan cara yang sederhana dan menyenangkan yang dapat memberi makna di kemudian hari. Karena penelitian yang dilakukan oleh (Istianti, 2018) menggunakan pengembangan kreativitas dengan mengenalkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang penting bagi anak. Lingkungan akan berisi rangsangan dunia nyata di mana, tergantung pada tahap kognitif, anak akan berpikir secara relatif spesifik melalui dukungan lingkungan bermain yang merangsang kreativitas untuk mengeksplorasi dan bereksperimen. pengalaman. Jika potensi mereka dikembangkan dengan baik melalui desain pembelajaran bermain yang inovatif, pertanyaan eksplorasi ini didukung oleh hasilnya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Heldanita 2018) menguatkan lingkungan sebagai salah satu sarana penemuan yang berperan penting dalam perkembangan kreativitas anak karena anak adalah manusia yang unik, berinteraksi dengan lingkungannya untuk mengeksplorasi pengalaman belajarnya. Pemilihan loosepart juga merupakan hal yang berasal dari lingkungan terdekat anak, dimana konsep tersebut menurut penelitian yang dilakukan oleh Istianti, (2018) memperkuat unsur loosepart yang mudah ditemukan di lingkungan alam tanpa menimbulkan masalah. Mahal tetapi menyediakan tempat di mana anak-anak dapat mengekspresikan kreativitasnya menggunakan benda-benda bebas sehingga mereka dapat dengan bebas bereksperimen dan bereksplorasi. Penelitian yang dilakukan oleh (Annisa and Sutapa 2019) Anak-anak harus belajar kreativitas sejak dini agar mereka dapat memiliki keterampilan khusus. Keterampilan tidak hanya dibuat dari benda

baru, disini anak akan belajar bagaimana menumbuhkan kreatifitas dari barang bekas untuk mengubah benda yang tidak terpakai menjadi benda baru dengan fungsi baru.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam metode penelitian adalah kualitatif dan deskriptif, selanjutnya peneliti akan secara khusus menjabarkan data yang relevan berupa data faktual yang berasal dari pelaksanaan pembelajaran terapan di Kelompok B. PAUD IT Zaid Bin Tsabit 3 Borobudur yang meliputi 6 orang siswi dan 16 anak laki-laki dengan total 22 anak. Pembelajaran yang sistematis dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan. Sumber data penelitian yang digunakan adalah dari kegiatan anak dalam bermain peran, hasil karya anak dicatat langsung sebagai sumber informasi utama kemudian dideskripsikan berdasarkan cerita anak. . Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumen, kemudian diolah secara sistematis untuk melihat keabsahan data melalui pemeriksaan silang oleh Miles & Huberman terhadap hasil.Hasil terkait Penerapan widget untuk mendukung kreativitas anak Usia 5 Tahun -6 di PAUD IT Zaid Bin Tsabit 3 Borobudur disajikan lebih akurat dan juga lebih sistematis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Activities dan strategi pengembangan kreativitas. Berdasarkan hasil pendataan saat menggunakan dudukan asesoris di PAUD IT Zaid bin Thabit 3 kelompok B, ditemukan bahwa pada saat anak melakukan kegiatan yang menyenangkan, timbul imajinasi tentang cara menggunakan suku cadang tersebut yaitu membuat perahu botol. dari bahan alami dan furniture bekas dari ranting, kardus, botol bekas, tutup botol bekas, dengan topik transportasi. Mereka terlihat mampu menggunakan alat-alat fisik yang disediakan dan merancang rencana pembelajaran tanpa didominasi atau terobsesi dengan buku di kelas seperti biasanya. .

Kali ini, anak-anak diajak belajar dan bermain dengan alam. Saat itu, anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Memasuki kegiatan pertama, anak-anak membawa perkakas tua dan mencari dahan pohon, kemudian memilih bahan untuk membuat perahu kalus. 20 anak memilih menggunakan botol dan 2 lainnya memilih menggunakan karton sebagai bahan dasar pembuatan perahu,

Gambar 3.1

Membuat pola dari bahan loosepart



Dari gambar 3.1 menunjukkan bahwa langkah selanjutnya adalah membuat pola dan memotong bahan pembuatan kapal, setelah membuat model, anak-anak memasukkan bahan, alat yang digunakan untuk menggabungkan bahan adalah lem tembak. Setelah kapal selesai dibuat, kegiatan terakhir adalah mendekorasi kapal.

Anak-anak bebas untuk menghias topi mereka, ternyata hasilnya jauh dari harapan guru, yang menunjukkan bahwa ketika anak-anak bebas bekerja, hasilnya maksimal. Mendokumentasikan cerita anak dari apa yang dijadikan deskripsi karya sehingga guru sendiri tidak perlu menyusun apa yang telah dilakukan anak. Guru cukup menuliskan analisis pencapaian perkembangan anak sebagai narasi dari materi yang dituturkan anak. Guru menjelaskan kemampuan anak berhubungan dengan produk asli yang diciptakan anak dari proses aktivitas imajinatif, yaitu model baru yang menggabungkan informasi yang diperoleh dari pengalaman anak sebelumnya. Anak memodifikasi balok dalam bermain dan menyusunnya merupakan bagian dari potensi kreatif yang dimulai dari diri anak. Selain itu guru melihat bagaimana anak memiliki kesempatan untuk mengambil resiko dengan pekerjaan yang berbeda dari teman sebayanya, semakin tinggi analisis guru mengakui semakin tinggi prestasi maka semakin tinggi kreativitas anak berkembang. .



Gambar 3.2

Gambar 3.3

Anak anak melakukan percobaan ketahanan kapal dari barang bekas

Gambar 3.2 dan 3.3 mengilustrasikan sejauh mana anak-anak senang bermain dengan aksesoris alam yang mereka peroleh dan buat. Bermain adalah benar-benar dunia anak dan hak anak dalam pandangan Catron & Allen, (Safitri and Lestarinigrum 2021) bahwa penguatan saat bermain menjadi rangkaian proses yang menjadi identitas anak tanpa dipisahkan dan anak akan mengembangkan aspek kognitifnya, termasuk aspek kognitifnya. kreativitas. Kemudian guru mendiskusikan pekerjaan anak, menanyakan kepada anak apa yang akan dilakukannya, menanyakan apakah anak bekerja dengan temannya, yang penting pekerjaan itu dikerjakan bersama. Fakta bahwa pertanyaan spontan yang diajukan guru merangsang anak untuk kreatif menjawab dengan jawaban yang berbeda-beda tanpa guru mengarahkan jawaban tertentu.

Guru harus siap menjawab pertanyaan dan sama pentingnya memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan reflektif sebelum bertanya atau menjawab pertanyaan. Mengapa melakukan dan memahami penting bagi guru? Tidak semua anak dapat langsung bereaksi terhadap berbagai tahapan kecepatan berpikir mereka. Guru menstimulasi dengan berbagai cara agar anak lebih berani, menciptakan suasana nyaman, tanpa stress selama kegiatan berlangsung. Tentunya saat bertanya atau menjawab pertanyaan, sudah menjadi kebiasaan guru untuk menggunakan kata-kata yang santun dan tidak mengganggu. Pertanyaan panduan untuk guru dapat disusun berdasarkan indikator yang teridentifikasi. Hal ini harus diperhatikan guru karena anak masih dalam tahap berpikir khusus, sehingga saat mengajukan pertanyaan, anak harus mudah memahaminya. Pertanyaan ini juga dimaksudkan untuk merangsang terciptanya generasi yang perkembangannya tercapai secara optimal dengan kompetensi yang dibutuhkan saat ini, yaitu anak yang mampu dalam kondisi mental yang memfasilitasi rasa ingin tahu anak dan tidak membatasi respon anak pada kunci respon deterministik yang unik. .

Setelah selesai kegiatan, dapat dilihat hasil perkembangan anak selama bermain dengan bagian yang lepas:

Tabel 3.1.

Pedoman Penilaian Wawancara Kreativitas Anak Dengan Media Loose Parts

INDIKATOR	PERTANYAAN
MENGHARGAI HASIL KARYA ORANG LAIN (NAM 1.2)	Mengapa saat temanmu bercerita kita harus mendengarkan?
MENJAWAB PERTANYAAN	Apa nama bahan yang kamu gunakan

LEBIH KOMPLEK (NAMA BAHAN DAN IDE APA YANG DIBUAT DARI BAHAN TERSEBUT) (BHS. 3.11-4.11)	dan apa yang akan kamu buat dari bahan tersebut?
MEMBUANG SAMPAH PADA TEMPATNYA SETELAH BERMAIN LOOSE PARTS (FM.2.1)	Mengapa sampah harus dibersihkan setelah bermain?
MENYELESAIKAN TUGAS SECARA MANDIRI (SE.2.7)	Mengapa tugasnya harus selesai dalam mengerjakan?
TERTARIK AKTIVITAS SENI/BERKREASI BEBAS DARI BAHAN ALAM (SENI, 3.15-4.15)	Bagaimana proses membuat kreasimu dari bahan yang kamu pilih?

Hasil tersebut di atas menegaskan bahwa kegiatan bermain bebas merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan efisiensi kreativitas anak ketika anak melakukan eksperimen eksploratif dan secara tidak langsung berinteraksi dengan dirinya sendiri sesuai dengan kemauan anak. (Sari et al. 2016), kreativitas dikembangkan dengan memberikan anak kesempatan untuk mengekspresikan diri secara bebas, menemukan solusi masalah sendiri subjek, keterbukaan dan kepuasan diri dalam kegiatan bermain.

(Imamah and Muqowim 2020) menunjukkan bahwa kreativitas dirangsang justru melalui permainan karena guru menjadi fasilitator stimulasi dan dorongan perkembangan kreatif anak. Ide, proses, dan produk yang dapat diubah atau baru akan muncul dengan menggunakan imajinasi yang fleksibel. Permainan menawarkan kebebasan, keluwesan dan menawarkan pengalaman baru, sebagai hiburan yang kreatif dimana anak akan mengambil keputusan dari berbagai masalah yang dihadapinya ketika dimainkan dengan berbagai metode, fasilitas yang berbeda dan tanpa keteladanan guru. Guru hanya mengajak anak untuk mengeksplorasi pengalaman-pengalaman yang pernah mereka alami sebelumnya.

Menurut (Mulyati and Sukmawijaya 2013), ketika anak mandiri dan fokus pada tugas dalam jangka waktu yang relatif lama, anak memanipulasi materi dengan mengeksplorasi, menjawab pertanyaan secara mandiri dengan berbagai respon kreatif. adalah fitur permainan Anak-anak dapat menghasilkan ide-ide kreatif dari pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya, hanya dengan menyelesaikan permainan, sendiri atau berkelompok, meningkatkan kemampuan Kreativitas mereka sejak usia muda. Permainan suku cadang muncul dalam edisi terbaru creative learning (Utami et al. 2023), sehingga menegaskan bahwa pembelajaran kreatif termasuk belajar dengan bantuan suku cadang akan dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Eksposisi disajikan dalam penyajian naratif yang dilengkapi dengan diskusi dengan data yang diperoleh. Dapat disimpulkan bahwa melalui media asesoris dapat meningkatkan kreativitas anak, menyesuaikan dengan latar masalah dan tujuan penelitian. Saat anak bereksplorasi secara langsung di lingkungan yang memperkaya ide kreatif, rasa ingin tahu mencoba bereksplorasi dengan mengoptimalkan panca indera anak. Melalui strategi langkah demi langkah, mulai dari orang, motivasi, proses, dan produk yang diamati guru, diharapkan kreativitas anak dapat ditumbuhkan lebih optimal.

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, disarankan agar guru PAUD meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan aksesoris pemegang yang terbuat dari bahan-bahan yang ada di sekitar anak. Bahan lepasan di sekitar lingkungan anak beragam, yang dapat memperkaya aktivitas bermain anak dengan menuangkan ide kreatif anak. Selain itu, guru dapat mencoba strategi lain atau serupa dengan peneliti namun lebih berkembang tergantung kondisi masing-masing siswa dan kemampuan guru dalam mengaplikasikan ilmu di kampus PAUD tempatnya mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa A, Sutapa P. 2019. The Implementation of Nature-based Learning Models to Improve Children's Motor Skills. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini*. 3(1):170. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.140>
- Firdaus T. 2018. Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran. *Artik Media Pembelajaran STKIP Nurul Huda*.:1–8.
- Heldanita H. 2018. Konsep Pendidikan Inklusif Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Golden Age J Ilm Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. 1(3):16–24. <https://doi.org/10.14421/jga.2016.13-02>
- Imamah Z, Muqowim M. 2020. Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang J Stud Islam Gend dan Anak*. 15(2):263–278. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Mulyati S, Sukmawijaya AA. 2013. Meningkatkan kreativitas pada anak. *J Inov dan Kewirausahaan*. 2(2):124–129.
- Safitri D, Lestaringrum A. 2021. Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo J Pendidik Islam Anak Usia Dini*. 2(1):40–52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- Sari M, Yusuf Aziz M, Yuhasriati D, Prodi PG-PAUD Mp, Pendidikan Guru PAUD J, Tgk

Hasan Krueng Kalee J, Aceh D-B. 2016. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di Tk Satu Atap Sdn Lamlheu Kabupaten Aceh Besar. *J Ilm Mhs Pendidik Anak Usia Dini*. 1(1):131–135.

Utami SY, Muawwanah U, Moha L. 2023. Implementation of Loose Part Media to Increase Creativity in Early Childhood. *Indones J Early Child Educ Res*. 1(2):87–96. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i2.8157>

Istianti, T. (2018). PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKITAR SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAGI ANAK USIA DIN. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).