



Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Loose Part di Sekolah PAUD Kasih Ibu Kemiri Salatiga

Evita Ichi Saraswati¹, Maria Melita Rahardjo²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: 272019014@student.uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-08-12 Revised: 2023-09-15 Published: 2023-10-03	<p>The purpose of this study was to increase the creativity of large class children at the Kindergarten Ibu Kemiri Salatiga using loosepart media. The research used is classroom action research (PTK). The research was conducted in 4 meetings, the first meeting started on April 3 2023 and the last meeting was held on April 13 2023. The subjects in this study were large class children from PAUD Kasih Ibu Kemiri Salatiga with 6 children in one class. Women have 4 children and men have 2 children. The object of research is the variable in the research. In this study, the object observed was the creativity of the children in the large class of PAUD Kasih, Ibu Kemiri, Salatiga. The techniques used in this study were observation and documentation. To carry out data analysis, the authors compared the results of observations before taking action and after taking action so that from the data obtained, researchers could provide conclusions on the results of the study. The results of the study 4 out of 6 children experienced an increase and got a score with good criteria of 100% while one child experienced an increase so that it reached a final score of 75%. This research can be said to be successful because there was an increase in creativity using loose part media in the large class of PAUD Kasih Ibu Salatiga and this research was stopped here. It can be concluded that playing activities using loosepart media in the large class of Early Childhood Education, Ibu Kemiri, Salatiga can be said to be successful because 5 out of 6 children can achieve success indicators with good criteria of 74%-100%. So with this the researcher decided to stop further research actions.</p>
Keywords: <i>Creativity;</i> <i>Loose Part Media;</i> <i>Big Class.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-08-12 Direvisi: 2023-09-15 Dipublikasi: 2023-10-03	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak kelas besar di Paud Kasih Ibu Kemiri Salatiga menggunakan media loosepart. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan selama 4 kali pertemuan, pertemuan pertama dimulai dari tanggal 3 April 2023 dan pertemuan terakhir dilaksanakan pada 13 April 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas besar dari Paud Kasih Ibu Kemiri Salatiga dengan jumlah anak 6 di satu kelas. Perempuan berjumlah 4 anak dan laki laki berjumlah 2 anak. Objek penelitian merupakan variabel yang ada dalam penelitian, dalam penelitian ini objek yang diamati yaitu kreativitas anak kelas besar Paud Kasih Ibu Kemiri Salatiga. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi, untuk melakukan analisis data penulis membandingkan hasil observasi sebelum dilakukannya tindakan dan sesudah dilakukan tindakan sehingga dari data yang di dapat peneliti dapat memberikan kesimpulan hasil penelitian. Hasil dari penelitian 4 dari 6 anak mengalami peningkatan dan mendapatkan skor dengan criteria baik sebesar 100% sedangkan satu anak mengalami peningkatan sehingga mencapai skor akhir 75%. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil dikarenakan terjadi peningkatan kreativitas menggunakan media loosepart di kelas besar Paud kasih Ibu Salatiga dan penelitian ini dihentikan sampai di sini. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain menggunakan media loosepart pada kelas besar Paud Kasih Ibu Kemiri, Salatiga dapat dikatakan berhasil dikarenakan 5 dari 6 anak dapat mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria baik sebesar 74%-100%. Maka dengan ini peneliti memutuskan untuk menghentikan tindakan penelitian lebih lanjut.</p>
Kata kunci: <i>Kreativitas;</i> <i>Media Loose Part;</i> <i>Kelas Besar.</i>	

I. PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan saya, anak sering kali bermain menggunakan benda yang ada di sekitarnya seperti tumbuhan, tanah, peralatan makan, sapu, botol bekas dan sebagainya. Terkadang anak lebih suka bermain dengan yang

ada di sekitarnya karena anak bisa berkreasi dan membuat sesuai keinginan dan imajinasinya dibandingkan dengan permainan yang sudah jadi anak mudah bosan karena permainan tidak dapat diubah. Secara tidak langsung anak sudah bermain menggunakan loose part, Loose parts

atau jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah ‘material lepasan’ merupakan sumber daya alam atau sintetis yang dapat digunakan lebih dari satu cara, sehingga memungkinkan anak-anak untuk bereksperimen melalui permainan. (Rebecca A Spencer1, 2019). Dalam bermain menggunakan loose part, anak dapat mencari bahan yang ingin di gunakannya sendiri kemudian anak dapat membentuk sesuai dengan imajinasi, anak dapat menggabungkan, menyejajarkan, memisahkan, dan dapat dimodifikasi oleh anak tentunya bahan dapat digunakan berulang kali. Dengan mencoba bermain menggunakan loose part anak dapat menjadi lebih kreatif, anak kreatif dapat menghasilkan sebuah produk yang inovatif. Seorang anak dapat disebut kreatif jika anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar, contohnya ketika ia menemukan benda-benda dan alat permainan yang menarik perhatiannya, anak akan memperhatikan, mengamati, mencium, merabanya, dan jika perlu anak akan memainkan dan membuat sesuatu melalui benda atau alat permainan tersebut, dengan rasa keingintahuannya itu, terkadang anak tidak peduli apakah ia akan menjadi kotor, basah, panas, ataupun sakit.

Berdasarkan dari pengamatan yang telah dilakukan di Paud Kasih Ibu Kemiri Salatiga, Paud tersebut sudah mulai menggunakan media loose part namun belum menerapkan sepenuhnya pada pembelajaran. Pembelajaran terkadang masih menggunakan loosepart dan guru mengatakan bahwa sekolah juga sedang mengenal dan belajar menggunakan media tersebut. Berdasarkan dari pengamatan peneliti kreativitas anak belum berkembang secara optimal dilihat dari aspek kreativitas yang belum tercapai fluency/ kelancaran, flexibility/ keluwesan, originality/ keaslian, dan elaboration/ keterperincian. Sebagian besar anak tidak membentuk bentuk yang berbeda, jika tidak sama dengan guru anak selalu melihat atau mencontoh bentuk temannya. Hampir semua anak membuat karya sama dengan yang di contohkan oleh guru sehingga anak kurang bisa berkreasi sesuai dengan keinginannya sendiri.

Menggunakan bahan loose part dapat membantu mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak karena anak dapat menggabungkan, menyejajarkan, memisahkan, dan dapat dimodifikasi oleh anak tentunya bahan dapat digunakan berulang kali sehingga anak dapat membuat sesuai keinginannya. Penulis tertarik melakukan penelitian menggunakan media loose part dikarenakan anak dapat berkreasi dan

kegiatan dapat dilakukan dengan bermain. Dengan demikian penelitian ini berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Loose Part di Sekolah Paud Kasih Ibu Kemiri Salatiga”.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam bahasa Inggris PTK disebut *Classroom Action Research model* (CAR). Penelitian tindak kelas investigasi mandiri yang dilakukan berulang kali dan bersifat refleksi mandiri yang bertujuan untuk perbaikan-perbaikan terhadap sistem, cara kerja, proses pembelajaran, kompetensi atau situasi pembelajaran. Penelitian tindak kelas adalah penelitian praktis yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Kasihani Kasbolah, 1998: 12).

Berdasarkan pengertian dari penelitian tindakan kelas di atas, maka dapat dirumuskan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang bersifat reflektif dan apabila belum menemukan adanya peningkatan penelitian dapat dilakukan berulang kali sehingga ada keberhasilan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses ataupun situasi dalam pembelajaran kelas. Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan berkeja sama dengan guru kelas besar di Paud Kasih Ibu Kemiri Salatiga dalam melakukan peningkatan kreativitas menggunakan media loosepart.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan menggunakan tahapan berupa siklus belajar. Banyaknya siklus yang dilaksanakan tergantung pada keberhasilan penelitian apabila melakukan 1 siklus dapat dikatakan berhasil maka peneliti hanya akan melakukan 1 siklus. Setiap siklus dilakukan 4 kali pertemuan dengan 3 pertemuan sebagai tindakan dan 1 pertemuan sebagai tindakan refleksi. Adapun persiapan sebelum melakukan tindakan kelas yaitu menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) kemudian peneliti perlu juga menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain loosepart. Tak lupa juga peneliti menyiapkan lembar pengamatan yang berisikan instrumen penilaian untuk dapat melihat perkembangan kreativitas anak dan menyiapkan perangkat berupa *Hand Phone* (HP) untuk mendokumentasikan kegiatan.

Setelah dilakukan tindakan, anak yang memiliki skor di atas 74% ada 4 anak. Maka dapat dilihat hasil peningkatan kreativitas anak di Paud Kasih Ibu sebagai berikut:

$$P = \frac{5}{6} \times 100\% = 83 \%$$

Dari hasil yang dipaparkan diatas 4 dari 6 anak mengalami peningkatan dan mendapatkan skor dengan criteria baik sebesar 100% sedangkan satu anak mengalami peningkatan sehingga mencapai skor akhir 75%. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil dikarenakan terjadi peningkatan kreativitas menggunakan media loosepart di kelas besar Paud kasih Ibu Salatiga dan penelitian ini dihentikan sampai di sini.

1. Peningkatan keseluruhan

Kegiatan yang dilakukan pada skrining awal yaitu membaca cerita yang berjudul "Kue Kimu" kemudian anak TK B dari sekolah Paud Kasih Ibu Kemiri diminta untuk membuat kue seperti Kimu. Kegiatan dilakukan bersama dengan 6 murid yang bernama Via, Vio, Debora, Sabiyah, Nizar, Maulana. Sebelum mengajak murid membuat kue, Peneliti memberikan contoh kue seperti yang di lihat dalam cerita yang di tampilkan melalui media laptop. Semua anak mau mendengarkan cerita dan ada beberapa anak yang bertanya mengenai cerita seperti Nizar bertanya "kok ada bangkunya yang kosong kak?" kemudian ketika Kimu pulang kerumah dan ada yang membantu Kimu, Nizar bertanya kembali "itu siapanya kak?" Debora menjawab pertanyaan Nizar "itu kakaknya". Cerita selanjutya ada Kimu yang sedang memanggang kuenya kemudian Debora mengatakan "itu kakaknya bantuin niupin" Sabiyah bertanya "itu yang di tiup apa kak?". Pada gambar terakhir terdapat kaki Nara yang sedang di balut kemudian Nizar berkata "nah itu yang tadi tidak masuk ya kak?" "kenapa itu kakinya?" ketika peneliti menjelaskan bahwa kaki Kimu sakit dan tidak bisa berjalan karena terjatuh Nizar berkata kembali "o.. Narakan itu monyet jadi dia itu loh yang di atas pohon apa namanya kak? terus jatuh deh makanya kakinya sakit kaya gitu". Setelah mendengarkan cerita, semua anak diajak untuk membuat kue. Pada awal kegiatan semua anak mau membuat kue masing-masing dengan loosepart yang tersedia yaitu plastisin, kancing, batu kerikil, stik ice cream.

Dalam penelitian ini untuk adanya peningkatan kreativitas anak Paud Kasih Ibu Kemiri maka diperlukannya tindakan. Pada tindakan yang pertama anak kelas besar hanya masuk 3 anak dan 3 anak lainnya izin, namun pada 3 anak tersebut belum terlihat adanya peningkatan kreativitas dari data

sebelumnya yaitu data pre test. Anak yang masuk ada Debora, Maulana dan Sabiyah memiliki total skor yang sama dengan data sebelumnya sebagai berikut Debora 50% Maulana 50% dan Sabiyah 75%. Debora memperoleh skor tersebut dikarenakan Debora tidak mau menjelaskan apa yang dibutnya pada saat itu Debora sedang dalam suasana hati yang buruk sehingga ketika ditanya Debora enggan menjawab. Berbeda dengan Maulana, Maulana membuat sama seperti yang di contohkan peneliti dan ketika ditanya apa yang sedang ia buat Maulana menjawab "ini ada telur, ulat, kepompong, kupu-kupu" kemudian Maulana memberikan kaki pada ulatnya "kenapa Maulana kasih kaki ulatnya?" lalu Maulana menjawab "yaa soalnya kalau tidak diberi kaki nanti tidak bisa jalan". Sabiyah juga membuat bentuk yang sama dengan contoh yang diberikan peneliti namun Sabiyah mau menjelaskan apa yang dibuatnya meskipun tidak terperinci maka dari itu Sabiyah memperoleh nilai tersebut.

Pada tindakan kedua ini peneliti mengajak anak untuk membuat pizza. Ada beberapa anak yang mengalami peningkatan seperti Via dan Nizar mengalami peningkatan sebesar 25% dari data awal yaitu data pre test. Anak lainnya seperti Sabiyah dan Maulana belum mengalami peningkatan pada tindakan kedua berbeda dengan Vio yang mengalami penurunan dikarenakan Vio membuat Pizza yang sama dan di beri topping yang sama seperti contoh sehingga untuk skor keaslian Vio kosong.

Kegiatan skrining akhir dilakukan bersamaan dengan kelas kecil paud Kasih Ibu Kemiri di karenakan pada saat itu adalah kegiatan pembelajaran terakhir sebelum libur lebaran. Kegiatan skrining akhir dilakukan untuk mengetahui meningkatnya kreativitas anak Paud Kasih Ibu setelah diberikan tindakan oleh peneliti, berhubung kegiatan dilakukan bersamaan dengan kelas kecil maka peneliti meminta rekan dan guru dari Paud Kasih Ibu untuk memperhatikan kelas kecil sedangkan peneliti hanya fokus pada kelas besar. Pada kegiatan ini peneliti mengajak anak untuk berinteraksi satu persatu dikarenakan kelas besar dan kecil duduk bercampur sehingga mereka duduk masing-masing terpisah. Hasil dari skrining akhir ini beberapa anak mengalami peningkatan kreativitas yang signifikan hingga mencapai

skor 100% ada satu anak yang mengalami peningkatan hingga mencapai skor 75%

2. Kasus menarik dari Vio yang awalnya hanya mau membuat ice cream kemudian Vio mau membuat kue dengan bentuk yang berbeda

Pada saat skrinning awal setelah mendengarkan cerit Vio ikut duduk membentuk lingkaran bersama dengan teman lainnya kemudian Vio mengambil plastisin, Vio membentuk plastisin menjadi panjang seperti yang di contohkan akan tetapi ketika melihat Via menangis dan tidak mau membuat kue, Vio mendekati Via dan ia bertanya “kamu kenapa nangis?” tetapi Via tidak menjawab pertanyaan Vio. Vio tidak mau membuat kue yang sama dengan contoh, Vio memilih membuat ice cream ketika di tanya “Vio kenapa tidak mau membuat kue seperti yang lain?” kemudian Vio menjawab “aku maunya buat ice cream” kemudian penulis bertanya lagi “kenapa buatnya harus ice cream bukan yang lain?” lalu Vio menjawab “karena aku sukanya ice cream rasa coklat”. Vio membuat yang berbeda dengan contoh Vio bukan membuat kue berbentuk bintang seperti yang dicontohkan tetapi Vio membuat ice cream dari plastisin yang dibentuk panjang kemudian di balutkan ke stick ice cream, Vio membuat beberapa kemudian Vio bermain peran menjadi penjual ice cream.

Pada saat skrinning akhir peneliti mendatangi Vio dan bertanya mengenai apa yang dibuat dan Vio menjawab “aku buat kue bunga” dari yang peneliti lihat Vio membuat bentuk yang sama panjang-panjang namun ada yang berbeda, Vio membuat bentuk lingkaran terlebih dahulu kemudian ia membentuk plastisin panjang-panjang lalu bentuk plastisin yang panjang Vio tempelkan pada plastisin yang lingkaran yang digunakan sebagai dasar. Kemudian Vio memberikan hiasan dari batu dan kancing sebagai meses ketika ditanya “yang di atas kuenya Vio itu apanya?” lalu Vio menjawab “itu meses, mesesnya warna-warni kak” setelah selesai membuat kue bunga Vio ingin membuat ice cream lagi dan berkata “kak ini aku udah ya buat kue bunganya, aku mau buat ice cream” kemudian peneliti bertanya “buat ice cream rasa apa?” kemudian Vio menjawab “ice cream rasa coklat kan aku sukanya rasa coklat” kemudian vio membuat ice cream dengan dari plastisin yang di balutkan ke stick ice cream.

Kesimpulan yang dapat di ambil dari kasus Vio ini adalah anak tidak bisa dipaksakan untuk membuat sesuatu yang sama sesuai dengan yang dicontohkan, anak mampu berimajinasi sendiri untuk menyesuaikan hasil karya dan keinginan. Sejalan dengan Csikzentmihalyi (dalam munandar, 1995) yang mengatakan kreativitas adalah sebagai produk yang berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, daripada akumulasi keterampilan atau berlatih pengetahuan dan pelajaran buku. Dapat dikatakan bahwa Vio memproduksi sesuatu yang baru yang berbeda dari yang dicontohkan oleh peneliti dan yang di buat oleh teman lainnya.

3. Pada awalnya Via tidak mau memegang mainan lalu setelah dilakukan tindakan Via mau memegang dan bermain sehingga menghasilkan karya

Ketika semua anak mengambil bahan yang ingin di pakai ketika membuat Via menangis dan tidak mau melanjutkan membuat kue padahal kue yang Via buat belum jadi, Via mengatakan “Nizar cubit-cubit” kemudian Via duduk di ujung kelas dan menangis lalu guru mendekati Via dan mengajak untuk bergabung dengan teman-temannya yang sedang membuat tetapi Via menolak dan ketika saya mengajak, Via juga menolak. Ketika mendengarkan cerita suasana hati Via sudah buruk dan berpindah tempat duduk dikarenakan Nizar dengan usil meganggu Via.

Pada saat tindakan kedua Via tidak masuk namun pada saat tindakan ketiga Via masuk dan mau bermain dan membuat pizza sesuai dengan yang di contohkan oleh peneliti, setelah membuat pizza via menambahkan topping dengan batu dan menambahkan beberapa ham dan bawang bombay yang di print setelah selesai Via duduk diam sambil melipat kertas. Via tidak mau mencoba membuat hal lainnya ketika di tanya “Via mau buat yang lain tidak ya?” kemudian Via hanya menjawab dengan menggerakkan kepalanya kesamping.

Pada saat skrinning akhir Via membentuk plastisin menjadi bulat, Via mengumpulkan batu berwarna dan meminta pada teman sebelahnya. Ketika di tanya “Via membuat apa?” Via hanya diam saha namun plastisin tersebut sudah membentuk menjadi bulat seperti bola dan ketika di tanya lagi “Via buat donat ya?” Via merespon dengan meng-

gerakan kepalanya saja. Kesimpulan yang bisa di ambil yaitu Via ingin mengenal dan melihat terlebih dahulu apa yang teman – temannya buat kemudian Via ingin membuat sesuai keinginannya tidak mau mengikuti seperti yang di contohkan.

4. Kasus menarik anak bernama Debora. Ada kejadian menarik ia berkata

Pada awalnya Debora melihat contoh yang telah dibuat oleh peneliti kemudian Debora membuat bentuk yang sama dengan contoh namun setelah itu Debora membuat bentuk bulat yang disatukan dengan batu yang diletakkan di atas piringnya. Vio menunjukkan ice cream buatannya kepada Debora “aku juga mau buat ice cream” Debora membuat ice cream yang sama dengan Vio namun Debora membuat bentuk yang berbeda ada bentuk yang panjang dan bulat kemudian Debora menusukkannya di stick ice cream. Sabiyah mengatakan bahwa miliknya sudah jadi dan Sabiya membuat lilin sesuai dengan umurnya Debora melihat lilin yang sabiya buat kemudian ketika di tanya “Debora buat apa?” Debora menjawab “aku buat kue, lilin sama ice cream”. Semua yang dibuat oleh Debora ia tidurkan dan bawahnya di berikan banyak batu.

Pada saat skrinning akhir peneliti mendatangi Debora, ia membuat kue ulang tahun yang ke lima tahun dengan lilin berjumlah lima kemudian Debora memberikan hiasan batu di atas kuenya “ini kuenya rasa strawberry karna aku suka strawberry terus di atasnya ini coklat yang banyak” Debora membuat kue ulang tahun dikarenakan sebentar lagi adalah hari ulang tahunnya kemudian Debora mengubah kue ulang tahunnya menjadi permen dengan plastisin yang di bentuk seperti permen dan di berikan hiasan “ini lollipop kak rasa strawberry”.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pengamatan proses yang dilakukan Debora yaitu Debora melihat apa yang di buat dan dilakukan oleh temannya kemudian Debora terinspirasi oleh temannya sehingga membuat bentuk yang sama. Berdasarkan jurna yang berjudul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dalam Pembelajaran (H. ABDUL HAMID) mengatakan bahwa belajar adalah proses yang tidak pernah berhenti dengan anak berinteraksi dengan lingkungan secara tidak sadar akan ada perubahan pada anak secara

kognitif, afektif ataupun psikomotorik maka pada dasarnya anak telah belajar. Proses ini tidak akan pernah berhenti selama seseorang masih hidup dan beraktivitas. Ada kemungkinan apabila Debora melihat terlebih dahulu cara temannya membuat kemudian ada keinginan juga dalam dirinya untuk membuat hal yang sama dengan temannya.

5. Kasus menarik dari Sabiyah yang dari awal skrinning sudah memiliki skor tinggi

Pada kegiatan skrinning peneliti meminta anak duduk melingkar kemudian Sabiyah mengambil plastisin, batu dan kancing kemudian Sabiyah membuat kue sama dengan contoh bentuknya panjang dan disatukan menjadi bentuk bintang kemudian Sabiyah memberikan hiasan batu yang diletakkan di tengah kue dan di ujung ruas kemudian Sabiyah meletakkan kancing hijau pada satu ruas. Sabiyah membuat lilin yang berwarna orange dan di berikan sedikit kuning d tengah lilin yang ia buat lalu Sabiyah tempelkan pada stick ice cream. “kenapa sabiyah buat kue yang ada lilinnya terus kenapa ada 4 lilinnya?” kemudian Sabiyah menjawab “aku buat kue ulangtahun, umurku kan 4 jadi 4 lilinnya” lalu Sabiyah menambahkan hiasan hati di atas kuenya. Sabiyah membuat kue dengan bentuk yang sama dengan contoh dan cerita yang disajikan tetapi sabiyah menghias berbeda dari yang di contohkan.

Sabiyah mengambil plastisin, batu dan kancing kemudian Sabiyah membuat kue sama dengan contoh bentuknya panjang dan disatukan menjadi bentuk bintang kemudian diberikan hiasan batu yang diletakkan di tengah kue dan di ujung ruas kemudian Sabiyah meletakkan kancing hijau pada satu ruas. Sabiyah membuat lilin yang berwarna orange dan di berikan sedikit kuning d tengah lilin yang ia buat lalu Sabiyah tempelkan pada stick ice cream. “kenapa sabiyah buat kue yang ada lilinnya terus kenapa ada 4 lilinnya?” kemudian Sabiyah menjawab “aku buat kue ulangtahun, umurku kan 4 jadi 4 lilinnya” lalu Sabiyah menambahkan hiasan hati di atas kuenya. Sabiyah membuat kue dengan bentuk yang sama dengan contoh dan cerita yang disajikan tetapi sabiyah menghias berbeda dari yang di contohkan.

Ketika dilakukannya skrinning akhir Sabiyah dan Debora duduk berdekatan. Peneliti mendatangi Sabiyah dan Debora, Sabiyah membuat beberapa bentuk. Sabiyah

membuat bentuk kue bunga, bentuk yang dibuat berbeda dengan contoh jika contoh kue di buat panjang-panjang sedangkan Sabiyah membuat bentuk bulat kemudian Sabiyah pipihkan dan satukan sehingga menjadi kue, Sabiyah menyebut kue yang dibuatnya adalah kue oven dikarenakan Sabiyah juga membuat oven kecil “ini nanti kuenya di masukkan oven kak biar matang” Sabiyah mengatakan bersamaan dengan mempraktekkannya. Sabiyah juga membuat donat dan membuat permen, Sabiyah menjelaskan berbagai macam rasa yang dibuatnya sambil menunjuk ke arah batu yang digunakan sebagai hiasan, Sabiyah mengatakan berbagai macam rasanya dan menyebutkan warnanya “ini rasanya macem-macam ada yang pink rasa strawberry, yang ini rasa ceri, yang ungu rasa anggur, kalau yang kuning ini rasa lemon, kalau yang biru ini rasa apa ya?” Sabiyah bingung pada batu yang berwarna biru kemudian peneliti memberikan ide “rasa bluberry mungkin atau rasa blackcurrent” kemudian Sabiyah berpikir sejenak dan memutuskan bahwa batu yang berwarna biru adalah rasa Blueberry.

Sabiyah membuat karya sesuai dengan apa yang pernah ia lihat di kehidupan nyata maupun yang pernah lihat dari platform YouTube. Sabiyah bisa menjelaskan secara rinci apa yang sedang ia buat lalu mengapa ia membuat karya yang sedang ia buat. Ketika membuat Oven peneliti bertanya “kenapa Sabiyah buat oven?” kemudian Sabiyah menjawab “ini nanti kuenya di masukkan oven kak biar matang”.

6. Kasus menarik dari Nizar

Nizar sangat penasaran dengan laptop yang digunakan untuk media saat bercerita, Nizar ingin memegang dan mencoba memencet mencet tetapi Nizar izin terlebih dahulu saat ingin menyentuh dan bertanya cara menggunakan laptop seperti apa. Nizar membuat kue yang sama berbentuk panjang tetapi tidak disatukan hingga berbentuk seperti bintang beroleh Nizar. Nizar menghias kuenya menggunakan kancing dan batu kemudian di beri lilin sama seperti sabiyah, Nizar membuat 1 lilin “aku juga mau buat kue ulangtahun” katanya.

Maulana dan Nizar duduk berhadapan, berbeda dengan Maulana. Nizar membuat donat juga tetapi bentuknya berbeda dengan milik Maulana yang bagian tengah berlubang sedangkan milik Nizar ia membuat plastisin

berbentuk panjang kemudian nizar bentuk menjadi lingkaran. Setelah membentuk menjadi lingkaran, Nizar membuat lagi namun dengan bentuk yang berbeda Nizar membuat plastisin menjadi bentuk bola lalu Nizar meletakkan 2 bola yang dibuat ke dalam lingkaran yang Nizar sudah buat sebelumnya kemudian peneliti bertanya “Nizar buat apa?” kemudian Nizar menjawab “aku buat donat bolong sama kue, lato-lato bentuknya kak?” “kak ichi mau lollypop?” kemudian peneliti menjawab dan Nizar membuat lollypop bersama dengan Maulana. Setelah lollypop yang dibuat sudah jadi Nizar dan Maulana memberikan topping kemudian menjualnya kepada teman di sekitarnya.

7. Kasus menarik dari Maulana

Pada kegiatan skrinning awal, Maulana membuat kue berbentuk panjang juga tetapi bentuk yang dibuat oleh Maulana berbeda. Maulana menghias kue menggunakan batu dan kancing sama dengan yang di contohkan. Maulana mengamati teman-temannya yang membuat kue dengan lilin kemudian Maulana juga mau membuat lilin yang sama dengan teman-temannya. Maulana membuat 1 lilin kemudian ia memberikan kepada peneliti

Maulana membuat kue untuk kimu berupa donat yang memiliki lubang pada bagian tengahnya ketika di tanya “Maulana buat apa?” Maulana menjawab tetapi dia tetap membuat donat lagi “buat donat ini” kemudian peneliti bertanya lagi “maulana buat donat rasa apa aja ini kok banyak?” lalu Maulana menjawab bahwa ia membuat donat dengan berbagai macam rasa Maulana menunjuk satu persatu donat sambil menyebutkan rasanya “yang ini rasa anggur, yang ini strawberry, kalau ini rasa coklat karena atasnya dikasih banyak coklat” pada bagian atas donat Maulana memberikan hiasan kancing dan batu dan Maulana mengatakan bahwa itu adalah coklat.

Pada skrinning akhir Nizar dan Maulana bekerjasama untuk berjualan bersama namun mereka membuat bentuk yang berbeda dengan ini dapat dilihat bahwa Nizar dan Maulana melakukan kegiatan belajar melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Ini berarti seseorang yang belajar harus secara aktif berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, karena melalui interaksi sosial inilah akan diperoleh pengalaman sebagai hasil belajar.

a) Evaluasi

Dalam pengumpulan data setiap kegiatan berjalan dengan baik, anak Paud Kasih Ibu kemiri antusias dengan kegiatan yang dilakukan. Dalam satu siklus sudah dapat dilihat proses setiap anaknya, setiap anak sudah dapat membuat berbagai bentuk dengan pertanyaan pemantik dan gambar yang disediakan oleh peneliti. Evaluasi yang dapat diberikan kepada peneliti mungkin untuk dapat melakukan penelitian selanjutnya peneliti dapat menyiapkan gambar yang bermacam-macam sehingga anak mendapatkan pemantik untuk membuat karya yang berbeda dengan contoh.

b) Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I menunjukkan adanya hasil peningkatan kreativitas anak yang dapat dilihat dari presentase tercapainya aspek kreativitas anak. Hasil refleksi pada siklus I ini memberikan informasi bahwa bermain menggunakan media loosepart dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya dengan berimajinasi, membuat bentuk yang pernah dilihat di sarana digital maupun secara langsung dan anak dapat mengemukakan ide-ide yang dimilikinya sehingga karya yang dihasilkan oleh anak sifatnya asli. Menurut Witri, Sulistiani dan Dewi (2020) loose parts diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Bahan loosepart dapat digunakan oleh anak untuk mengekspresikan dirinya dalam bentuk bermain dan menghasilkan karya.

Dari hasil refleksi ini maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain menggunakan media loosepart pada kelas besar Paud Kasih Ibu Kemiri, Salatiga dapat dikatakan berhasil dikarenakan 5 dari 6 anak dapat mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria baik sebesar 74%-100%. Maka peneliti memutuskan untuk dapat menghentikan tindakan penelitian lebih lanjut.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan kreativitas kelompok kelas besar di Paud Kasih Ibu Kemiri meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari kebebasan anak berkreasi dengan menciptakan bentuk-bentuk yang beragam menggunakan media loosepart. Peningkatan juga dapat dilihat dari aspek-aspek kreativitas yang muncul seperti *fluency*/kelancaran, *flexibility*/keluwesan, *originality*/keaslian, dan *elaboration*/keterperincian.

Peningkatan kreativitas anak usia dini dapat dilihat pada skor siklus I dari pre test dan post test. Kondisi awal anak sebelum dilakukannya tindakan peningkatan kreativitas menggunakan media loosepart yaitu masing-masing anaknya berbeda hanya 2 anak yang memiliki hasil pre test sebesar 75% 4 anak lainnya mendapatkan hasil dibawah 50% mengalami peningkatan 4 dari 6 anak memiliki hasil 100%.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Loose Part di Sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung Prihantoro, F. H. (2019). MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman* , 55.
- Aizatul Farikhah, d. (2022). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI . *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* .
- Ariyanti, T. (n.d.). PENTINGNYA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BAGI. *Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Purwokerto* .
- Bunga Ade Tria, S. (2020). Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengkatagorikan Konsep Ukuran Benda Banyak-Sedikit Kelompok A Usia 4-5 Tahun di TK Tresna Bhakti. *jurnal guru berbagi*.

- Dr. Dadan Suryana, M. (n.d.). Hakikat Anak Usia Dini . *pustaka ut* .
- Dr. Sigit Purnama, M., Pratiwi, M. H., & Rohmadheny, M. P. (2020). *Penelitian Tindak Kelas Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- H. Abdul Hamid, S. M. (2020). Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dalam Pembelajaran . *BDK Banjarmasin Kementerian Agama* .
- Mastuinda, Z. (2020). PERSEPSI GURU TENTANG PENGGUNAAN LOOSE PARTS DALAM PEMBELAJARAN DI PAUD SE- KECAMATAN TAMPAN KOTA PEKANBARU. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*.
- Prayitno, B. A. (2015). Penelitian Tindakan Kelas : Kajian Filosofis, Metodologis, dan Tindak Lanjutnya Dalam Pembelajaran. *repository universitas kristen satya wacana*.
- Prayitno, B. A. (2015). Penelitian Tindakan Kelas: Kajian Filosofis, Metodologis, dan Tindak Lanjutnya Dalam Pembelajaran. *Universitas Kristen Satya Wacana*. Salatiga: Program Studi Biologi Fakultas Biologi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Rochaeni Esa Ganesa. M.Pd, d. (2020). *Model pengelolaan loosepart untuk mengembangkan kreativitas anak usia din*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Rusmin Husain1, A. K. (2020). Menghadapi Era Abad 21: Tantangan Guru Pendidikan Anak . *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* .
- Zakiyatul Imamah, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak and loose part. *Jurnal Studi Islam, Gender dan Anak*.