

**ANALISIS KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA  
LOOSE PARTS DI TK PELANGI KECAMATAN PEDURUNGAN  
SEMARANG****Sela Mardhiya Nida<sup>1</sup>, Ismatul Khasanah<sup>2</sup>, Mila Karmila<sup>3</sup>**<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang**Abstrak**

Latar belakang yang mendorong penelitian ini berasal dari permasalahan yaitu kurangnya ide-ide atau pengetahuan anak saat bermain, anak lebih banyak meniru saat membuat hasil karya, komponen *media loose parts* yang kurang lengkap, dan kurangnya rasa percaya diri anak pada usia 5-6 tahun di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang. Penelitian ini terfokus pada analisis kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media *loose parts*, sehingga tujuan penelitian ini untuk mengungkapkan dan menjelaskan sejauh mana kreativitas pada anak melalui media *loose parts* pada anak usia 5-6 tahun di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang. Penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang menunjukkan bahwa kreativitas dapat ditemukan pada anak usia 5-6 tahun melalui media *loose parts* saat anak melakukan kegiatan bermain. Kreativitas anak dapat dilihat melalui ciri aptitude dan ciri non aptitude. Ciri-ciri kreativitas berkesinambungan dengan faktor pendukung dan faktor penghambat kreativitas. Media *loose parts* membantu guru dalam pembelajaran yang dapat menjadikan rasa ingin tahu anak muncul, kemudian anak tertarik untuk membuat hasil karya sehingga kreativitas yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal. Saran penelitian bagi guru dan orang tua diharapkan memberikan stimulus pendukung kreativitas pada anak usia dini, mengingat pentingnya kreativitas dalam perkembangan berpikir pada anak.

**Kata kunci:** *Kreativitas, Loose Parts, Anak Usia 5-6 Tahun.***History Article**

Received 1 April 2023

Approved 20 April 2023

Published 1 Mei 2023

**How to Cite**Nida, Sela Mardhiya. Khasanah, Ismatul. & Karmila, Mila. (2023). Analisis Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Parts* Di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang. IJES, 3(1), 11-24**Coressponding Author:**

Jl. Bedagan No. 567, Semarang, Indonesia.

E-mail: <sup>1</sup> [selamardhiyanida@gmail.com](mailto:selamardhiyanida@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Observasi pada penelitian ini dilakukan di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang pada tanggal 18 Januari 2021 diperoleh hasil pengamatan bahwa kreativitas anak di sekolah tersebut tergolong masih rendah saat bermain menggunakan media *loose parts*. Anak-anak kelompok B di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang dalam membuat sebuah objek dari media *loose parts* yang disediakan masih meniru contoh dari guru, saat membuat objek anak-anak masih ada yang belum bisa mengombinasikan berbagai benda, dan belum mampu menjelaskan dengan lancar mengenai objek yang dibuat tersebut.

Wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada salah satu guru kelompok B di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang pada tanggal 18 Januari 2021 menjelaskan bahwa selama ini guru menggunakan media pembelajaran secara sederhana karena inovasi pembelajaran yang berkurang sehingga menyebabkan pengetahuan guru menjadi terbatas. Pembelajaran kreativitas yang diberikan guru kepada siswa dalam menggunakan media *loose parts* kurang optimal seperti bahan-bahan yang diberikan kurang lengkap dan kurang banyak, serta waktu saat bermain terbatas. Terkadang kegiatan kreativitas dengan *loose parts* digantikan dengan kreativitas lainnya seperti menggunting, menggambar dan mewarnai. Kegiatan-kegiatan tersebut menyebabkan anak-anak mudah bosan, mudah lelah dan kreativitas tidak dapat berkembang dengan optimal.

Kustiawan (2018: 2) mengenai media yang artinya adalah pengantar atau perantara yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan dalam mencapai efek tertentu. Salah satu upaya untuk memberikan stimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun yaitu dengan menggunakan media *loose parts* ketika anak bermain di luar maupun di dalam ruangan.

Beberapa alasan menggunakan media *loose parts* yaitu karena sangat mudah ditemukan/didapatkan, harganya yang terjangkau, tidak ada aturan yang mengikat saat memainkannya, gagasan serta ide-ide yang dimiliki anak dapat dituangkan, menarik bagi anak dan dijumpai oleh anak setiap harinya. Ranting kayu, daun kering, batu, ban bekas, kain bekas, benang, dan lain sebagainya adalah salah satu benda dari media *loose parts*. Hal ini sesuai dengan pendapat Simon Nicholson (1972) dalam Flannigan (2017: 53) yaitu benda-benda yang bersifat terbuka atau *loose parts* dapat digunakan oleh anak dalam berbagai bentuk dan dapat digabungkan dengan benda lainnya yang dalam menyusunnya anak akan menggunakan imajinasi dan kreativitas mereka. Bagian yang lepas mengacu pada benda-benda dan bahan-bahan bermain yang ujungnya terbuka dan dapat dimanipulasi. Simon Nicholson dalam Houser, dkk. (2016: 786) juga menyatakan bahwa *loose parts* atau barang lepasan didefinisikan sebagai bahan yang bervariasi yang artinya mereka dapat digunakan dalam lebih dari satu cara sehingga anak-anak dapat bereksperimen dan menciptakan atau menemukan sesuatu melalui permainan, dan bahan-bahan ini menggunakan bahan alami atau bahan sintetis. Simon Nicholson dalam Smith-Gilman (2018: 91) menciptakan istilah bagian longgar atau *loose parts* ketika mengamati caranya permainan anak-anak dengan bahan terbuka berdampak pada kreativitas dan dapat membangkitkan suatu percakapan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu yaitu penelitian ini menganalisis kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media *loose parts* di TK

Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang, metode penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, waktu penelitian, subjek penelitian, serta latar tempat penelitian di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang. Penggunaan media *loose parts* pada anak usia 5-6 tahun di lembaga tersebut akan dianalisis untuk mengetahui ciri kognitif (*aptitude*) dan non kognitif (*non aptitude*) yang muncul serta faktor-faktor dan manfaatnya. Orang tua, guru maupun masyarakat dapat menggunakan penelitian ini untuk referensi ketika menerapkan media *loose parts* kedalam pembelajaran anak sehari-hari di sekolah atau di rumah. Peneliti ingin mengetahui sejauh mana kreativitas anak ketika bermain menggunakan media *loose parts*.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induksi atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2018: 15). Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2018: 207) penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

Metode yang digunakan penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, karena sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian yang pada dasarnya ingin meneliti kreativitas anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*.

Data dalam penelitian ini berasal dari hasil observasi, wawancara dengan orang tua dan guru, serta dokumentasi berupa foto saat kegiatan bermain menggunakan media *loose parts* di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa TK B, orang tua siswa TK B, dan guru di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang.

### **Prosedur Pengumpulan Data**

- **Observasi**

Nasution (Sugiyono 2018: 310) menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Dalam observasi peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dengan observasi maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak (Sugiyono, 2018: 310).

Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan observasi secara langsung terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media *loose parts* selama 2 minggu yang dilakukan di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Kota Semarang secara mendalam, sehingga ditemukan hal-hal yang relevan untuk keperluan penelitian.

- **Wawancara**

Esterberg (dalam Sugiyono 2018: 317) menyatakan bahwa wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Susan Stainback (1988) mengemukakan bahwa “*interviewing provide the reseacher a means to gain a deeper understanding of how the participant interpret a situation or phenomenon that can be gained through observation*” jadi dengan wawancara, maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi (Sugiyono, 2018: 318).

Setelah selesai melakukan wawancara, hasil wawancara harus segera dicatat agar tidak lupa bahkan hilang. Hubungan satu data dengan data yang lain perlu dikonstruksikan, sehingga menghasilkan pola dan makna tertentu (Sugiyono, 2018: 329). Alat wawancara yang digunakan peneliti di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Kota Semarang yaitu menggunakan buku catatan dan alat kamera sehingga peneliti dapat memiliki bukti wawancara kepada sumber data. Pedoman wawancara pada penelitian ini dapat dilihat pada lembar lampiran.

- Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan dalam penelitian untuk memperkuat data penelitian. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian dari observasi/wawancara akan lebih kredibel atau dapat dipercaya kalau didukung oleh sejarah pribadi kehidupan di masa kecil, di sekolah, di tempat kerja, di masyarakat, dan autobiografi. Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada (Sugiyono, 2018: 329).

Berdasarkan uraian diatas maka dokumentasi peneliti berupa tulisan, dan gambar atau karya-karya monumental dari anak. Dokumentasi yang dilakukan peneliti ini untuk memperkuat hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media *loose parts* di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang. Berdasarkan temuan dari hasil penelitian yang muncul yaitu ciri-ciri kreativitas dapat terlihat ketika anak-anak bermain menggunakan media *loose parts*. Kemudian peneliti juga mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat kreativitas pada anak yang muncul berdasarkan hasil wawancara oleh orangtua dan guru serta dari hasil pengamatan saat anak bermain dengan media *loose parts*.

Mengembangkan kreativitas pada anak lebih mudah jika bermain menggunakan media yang menarik sehingga anak dapat menuangkan kreativitasnya sesuai dengan imajinasi mereka. Untuk memudahkan anak mencapai tujuan pembelajaran maka perlu menggunakan alat perantara ketika kegiatan bermain. Oleh karena itu dalam pembelajaran penggunaan media sangat diperlukan ketika anak bermain. Salah satu media untuk meningkatkan kreativitas anak adalah media *loose parts*. Hal ini sesuai dengan pendapat Fransiska dan Yenita (2021: 5456)

bahwa tujuan pembelajaran menggunakan media *loose parts* yaitu anak-anak akan lebih kreatif, karena bebas berkreasi membongkar pasang bahan *loose parts* yang telah disediakan sesuai dengan imajinasi mereka.

Meletakkan *loose parts* perlu ditata sehingga mengundang anak untuk memainkannya. Undangan untuk anak bermain *loose parts* ini kita kenal dengan istilah *invitasi/invitation* dimana didalamnya terkandung promosi kegiatan berupa ajakan yang membuat penerima undangan semakin terdorong untuk hadir. Ajakan ini bisa disebut dengan istilah *provokasi/provocation* (Siantajani, 2020: 96). *Invitasi* merupakan penataan material yang dipilih dan ditata (dipajang) yang mengundang anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran. *Invitasi* bukan sekedar istilah, dan *invitasi* juga bukan ragam main. *Invitasi* mengusik ketertarikan anak, mengundang anak untuk mendekat kemudian terlibat semakin dalam dan aktif dalam permainan sehingga memungkinkan anak bermain dengan asyik dan memungkinkan untuk meneruskannya dalam beberapa hari selanjutnya (Siantajani, 2020: 102).

Berikut *invitasi* dan *provokasi* di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang:



**Gambar 1.** *Invitasi* 1 di kelas guru AN



**Gambar 2.** *Invitasi* 1 di kelas guru RA



**Gambar 3.** *Invitasi* 2 di kelas guru AN



**Gambar 4.** *Invitasi* 2 di kelas guru RA



**Gambar 5.** Invitasi 3 di kelas guru AN



**Gambar 6.** Invitasi 3 di kelas guru RA

Kreativitas anak berkembang dengan baik apabila ciri-ciri kreativitas pada anak dapat terlihat atau muncul ketika anak melakukan aktivitas yakni aktivitas bermain dengan teman, bermain sendiri, atau melakukan aktivitas biasa yang dilakukan setiap hari seperti makan, minum, mandi, dan aktivitas sehari-hari lainnya. Ciri-ciri kreativitas menurut Munandar dalam Handayani, dkk. (2017: 48-50) dibagi menjadi dua yaitu ciri-ciri *aptitude* (kognitif) dan *non aptitude* (non kognitif).

- 1) Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (*aptitude*) meliputi :
  - a) Keterampilan berpikir lancar (*fluency*): kemampuan mengemukakan berbagai macam gagasan, selalu memberikan banyak cara / saran untuk melakukan banyak hal dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban;
  - b) Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*): kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat masalah dari banyak alternative atau arah yang berbeda-beda dan mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran;
  - c) Keterampilan memperinci (*elaboration*): kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan gagasan serta memperinci detail-detail dari suatu objek atau situasi sehingga lebih menarik;
  - d) Keterampilan berpikir orisinal (*originality*): kemampuan memberikan respon unik yang berbeda dengan orang lain;
  - e) Keterampilan dalam menilai (*evaluation*): mencakup kemampuan menentukan patokan penilaian sendiri, mampu mengambil keputusan, mencetuskan dan melaksanakan gagasan.
- 2) Ciri-ciri afektif (*non aptitude*) meliputi:
  - a) Memiliki rasa ingin tahu, yaitu sifat untuk selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek dan situasi, peka pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti;
  - b) Memiliki sifat imajinatif, yaitu sifat untuk mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan;
  - c) Memiliki rasa tertantang oleh kemajemukan yaitu sifat untuk selalu terdorong mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasisituasi yang rumit, lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit;
  - d) Memiliki sifat berani mengambil resiko, yaitu sifat berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, tidak ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional atau kurang terstruktur;

- e) Memiliki sifat menghargai yaitu sifat untuk dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Hasil penelitian yang dilakukan di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang mengenai kreativitas anak yang muncul ketika menggunakan media *loose parts* dapat diketahui berdasarkan ciri kognitif dan ciri non kognitifnya. Pada ciri kognitif dibagi menjadi lima aspek yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, elaborasi, dan evaluasi. Kemudian pada ciri non kognitif dibagi menjadi lima aspek juga yakni rasa ingin tahu, sifat imajinatif, rasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, dan sifat menghargai. Peneliti juga mendeskripsikan hasil dari pengamatan berdasarkan faktor pendukung dan faktor penghambat kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang. Berikut hasil penelitian kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang berdasarkan ciri kognitif pada aspek orisinalitas yaitu 1 anak tidak muncul yaitu ananda Sa, 3 anak kurang sesuai dengan aspek orisinalitas yaitu ananda Ka, Zf, dan Zh, serta 10 anak yang sesuai dengan aspek orisinalitas yaitu ananda Ad, Ab, Ai, An, Va, Gi, Ha, Is, Na, dan Ra. Kemudian perkembangan pada aspek fleksibilitas dan kelancaran menunjukkan persamaan yaitu 1 anak tidak muncul yaitu ananda Sa, dan 13 anak sesuai dengan aspek fleksibilitas dan kelancaran yaitu ananda Ananda Ad, Ab, Ai, An, Va, Gi, Ha, Is, Ka, Na, Ra, Zf, dan Zh. Pada aspek elaborasi yaitu 2 anak tidak muncul yaitu ananda Ai dan ananda Sa, 5 anak kurang sesuai dengan aspek elaborasi yaitu ananda Ab, An, De, Zf, Zh, dan 7 anak sudah sesuai yaitu ananda Ad, Gi, Ha, Is, Ka, Na, dan ananda Ra. Kemudian pada aspek evaluasi terdapat 2 anak yang tidak muncul yaitu ananda An dan ananda Sa, 5 anak kurang sesuai dengan aspek evaluasi yaitu ananda Ab, Ai, De, Zf, dan Zh, dan 7 anak yang sudah sesuai yaitu ananda Ad, Gi, Ha, Is, Ka, Na, dan ananda Ra.

Nama Anak	Hasil Pengamatan	Dokumentasi
-----------	------------------	-------------

<p>Ab</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keterampilan berpikir orisinal (<i>originality</i>): berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kepada Ananda Ab telah ditemukan bahwa Ananda dapat menghasilkan ide sendiri saat bermain dengan <i>loose parts</i> hal ini dapat dibuktikan ketika Ananda membuat aquarium yang berbeda dengan teman lainnya.</li> <li>2. Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>): pada aspek ini Ananda dapat mengombinasikan berbagai komponen <i>loose parts</i> untuk membuat aquariumnya sendiri.</li> <li>3. Keterampilan berpikir lancar (<i>fluency</i>): pada aspek ini Ananda dapat menghasilkan ide dalam membuat aquarium. Hal ini dapat dibuktikan ketika Ananda membuat kolam aquarium menggunakan kayu yang disusun persegi kemudian Ananda membuat lagi aquarium yang lain di dalam <i>container</i> plastik.</li> <li>4. Keterampilan memperinci (<i>elaboration</i>): pada aspek ini Ananda kurang detail saat menjelaskan objek yang dibuat. Setelah guru memberikan kalimat provokasi, Ananda dapat menjelaskan lagi namun masih kurang lengkap dan kurang detail.</li> <li>5. Keterampilan dalam menilai (<i>evaluation</i>): dalam aspek ini terlihat Ananda sedang meneliti ketika Ananda memasukkan batu-batu ke dalam bekas benang. Kemudian Ananda dapat menjelaskan apa yang terjadi. Dalam hal ini Ananda menjadi peneliti yang kritis walaupun Ananda kurang detail dalam menyampaikan gagasannya.</li> </ol>	
<p>Ad</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keterampilan berpikir orisinal (<i>originality</i>): berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kepada Ananda Ad telah ditemukan bahwa Ananda Ad dapat menghasilkan ide sendiri dalam membuat suatu objek menggunakan <i>loose parts</i>. Hal ini dapat ditemukan ketika Ananda membuat aquarium yang berbeda dengan yang lain. Kemudian Ananda juga dapat menuliskan nama-nama ikan sendiri dengan melihat gambar yang telah disediakan oleh guru. Ananda Ad membuat objek yang berbeda dengan teman-temannya yang lain yaitu dengan menuliskan daftar nama-nama ikan sedangkan teman-temannya membuat gambar ikan lalu menuliskan nama ikannya.</li> <li>2. Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>): pada aspek ini Ananda dapat mengombinasikan berbagai komponen <i>loose parts</i> untuk membuat aquarium dan dapat memberikan jawaban yang bervariasi.</li> <li>3. Keterampilan berpikir lancar (<i>fluency</i>): pada aspek ini Ananda dapat membuat hasil karya dengan lancar tanpa bertanya dengan guru.</li> <li>4. Keterampilan memperinci (<i>elaboration</i>): pada aspek ini Ananda dapat menjelaskan objek yang dibuat secara detail. Ananda juga menceritakan pengetahuan yang Ananda miliki berdasarkan pengalamannya.</li> <li>5. Keterampilan dalam menilai (<i>evaluation</i>): dalam aspek ini Ananda dapat memberikan pertimbangan atas sudut pandangnya sendiri. Seperti ketika Ananda memberikan pendapatnya mengenai cara berkembang biak ikan cupang sesuai dengan apa yang Ananda ketahui.</li> </ol>	
<p>An</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keterampilan berpikir orisinal (<i>originality</i>): berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kepada Ananda An telah ditemukan bahwa Ananda dapat menghasilkan ide sendiri dengan bermain melalui media <i>loose parts</i>. Hal ini dapat dilihat ketika Ananda menepuk, mengusap, lalu membuat gundukan pasir dengan idenya sendiri. Ananda juga menuangkan</li> </ol>	

	<p>idenya sendiri ketika bermain masak-masakan dari ikan mainan lalu ditata ke atas bakaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>): berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, Ananda masih perlu bimbingan ketika Ananda mengemukakan ide untuk mengombinasikan komponen <i>loose parts</i> ketika bermain.</li> <li>3. Keterampilan berpikir lancar (<i>fluency</i>): berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti telah ditemukan bahwa Ananda An dapat menghasilkan lebih dari satu ide saat bermain menggunakan media <i>loose parts</i>.</li> <li>4. Keterampilan memperinci (<i>elaboration</i>): berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kepada Ananda An bahwa Ananda masih perlu bimbingan dalam menceritakan atau menjelaskan idenya secara detail atau terperinci.</li> <li>5. Keterampilan dalam menilai (<i>evaluation</i>): pada aspek ini Ananda dapat menjadi peneliti ketika bermain dengan media <i>loose parts</i>. Namun Ananda tidak menghasilkan gagasannya sendiri pada saat Ananda bermain dengan <i>loose parts</i> ketika peneliti melakukan penelitian.</li> </ol>	
De	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keterampilan berpikir orisinal (<i>originality</i>): berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, telah ditemukan bahwa Ananda dapat membuat objek dengan ide sendiri melalui media <i>loose parts</i>. Ananda dapat membuat hasil olahan ikan menggunakan <i>loose parts</i>, dan membuat gambar ikan sesuai dengan imajinasinya sendiri berbeda dengan temannya yang lain.</li> <li>2. Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>): berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, Ananda dapat mengombinasikan berbagai komponen <i>loose parts</i> ketika bermain. Hal ini dapat dibuktikan ketika ananda membuat olahan ikan menggunakan media <i>loose parts</i>.</li> <li>3. Keterampilan berpikir lancar (<i>fluency</i>): pada aspek ini Ananda mampu menghasilkan lebih dari satu ide untuk membuat sebuah objek menggunakan media <i>loose parts</i>. Hal ini dapat dilihat ketika Ananda membuat dua objek yaitu membuat olahan makanan dari ikan kemudian menggambar dan menuliskan nama ikan berdasarkan idenya sendiri.</li> <li>4. Keterampilan memperinci (<i>elaboration</i>): dalam hal ini Ananda masih perlu bimbingan untuk menjelaskan ide-idenya secara detail.</li> <li>5. Keterampilan dalam menilai (<i>evaluation</i>): dalam hal ini Ananda tidak menghasilkan gagasan namun Ananda menjadi peneliti ketika bermain dengan <i>loose parts</i> seperti ketika Ananda meletakkan mainan ikan-ikanan diatas bakaran.</li> </ol>	
Gi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keterampilan berpikir orisinal (<i>originality</i>): berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti kepada Ananda Gi terlihat bahwa Ananda dapat membuat objek dengan <i>loose parts</i>.</li> <li>2. Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>): dalam hal ini Ananda dapat mengemukakan berbagai ragam ide seperti ketika Ananda membuat aquarium, mengganti air untuk ikan.</li> <li>3. Keterampilan berpikir lancar (<i>fluency</i>): dalam hal ini Ananda dapat membuat berbagai objek seperti membuat aquarium dengan berbagai percobaan.</li> <li>4. Keterampilan memperinci (<i>elaboration</i>): berdasarkan hasil pengamatan peneliti kepada Ananda bahwa Ananda dapat menjelaskan ide-idenya secara</li> </ol>	

	<p>detail seperti ketika Ananda membuat aquarium, Ananda dapat menjelaskan sebab-akibat batu tenggelam, dan air yang keruh menjadi jernih.</p> <p>5. Keterampilan dalam menilai (<i>evaluation</i>): dalam hal ini Ananda dapat menentukan pendapatnya sendiri ketika Ananda menjawab pertanyaan dari guru. Kemudian Ananda juga menjadi peneliti ketika mencoba menginjak-injak <i>bubble wrap</i> yang disediakan guru dan mengamati apa yang terjadi.</p>	
<p>Na</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keterampilan berpikir orisinal (<i>originality</i>): berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, Ananda dapat membuat objek atau hasil karya sesuai dengan ide sendiri.</li> <li>2. Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>): dalam hal ini, Ananda dapat mengombinasikan berbagai komponen <i>loose parts</i> untuk membuat objek seperti ketika ananda membuat aquarium. Ananda mengombinasikan lebih dari tiga komponen.</li> <li>3. Keterampilan berpikir lancar (<i>fluency</i>): dalam hal ini ananda dapat menghasilkan lebih dari satu ide untuk membuat objek. Seperti saat mengisi air dengan botol bekas, menghias aquarium, dan menggambar ikan cupang.</li> <li>4. Keterampilan memperinci (<i>elaboration</i>): berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, ananda dapat menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Ananda dapat menceritakan secara detail apa yang telah Ananda buat.</li> <li>5. Keterampilan dalam menilai (<i>evaluation</i>): pada aspek ini ananda dapat bertahan terhadap pendapatnya ketika menjawab pertanyaan guru. Hal ini dapat dibuktikan ketika Ananda dapat menyebutkan alasan kenapa ananda membuat objek tersebut.</li> </ol>	 
<p>Ra</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keterampilan berpikir orisinal (<i>originality</i>): berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kepada Ananda Ra telah ditemukan bahwa Ananda dapat menghasilkan ide sendiri saat bermain dengan <i>loose parts</i> hal ini dapat dibuktikan ketika Ananda membuat objek seperti membuat aquarium dan membuat hasil olahan dari ikan menggunakan <i>loose parts</i>.</li> <li>2. Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>): dalam hal ini, Ananda dapat mengombinasikan berbagai komponen <i>loose parts</i> untuk membuat objek seperti ketika Ananda membuat aquarium. Ananda mengombinasikan lebih dari tiga komponen.</li> <li>3. Keterampilan berpikir lancar (<i>fluency</i>): dalam hal ini Ananda dapat menghasilkan lebih dari satu ide untuk membuat objek.</li> <li>4. Keterampilan memperinci (<i>elaboration</i>): berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, ananda dapat menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru namun ananda tidak menceritakan objek yang telah dibuat secara detail.</li> <li>5. Keterampilan dalam menilai (<i>evaluation</i>): dalam hal ini Ananda tidak menghasilkan gagasan namun Ananda menjadi peneliti ketika bermain dengan <i>loose parts</i> seperti mencoba memasukkan corong ke lubang bekas benang dan memperhatikan apa yang terjadi.</li> </ol>	 
<p>Sa</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keterampilan berpikir orisinal (<i>originality</i>): berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti kepada Ananda Sa belum menghasilkan ide sendiri dalam membuat objek. Ananda Sa mengikuti permainan yang dimainkan oleh temannya.</li> </ol>	

<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>): pada aspek ini Ananda Sa belum mampu mengemukakan berbagai macam ide.</li> <li>3. Keterampilan berpikir lancar (<i>fluency</i>): dalam aspek ini juga belum mampu menjelaskan secara rinci apa yang Ananda buat.</li> <li>4. Keterampilan memperinci (<i>elaboration</i>): pada aspek ini keterampilan memperinci ananda tidak muncul.</li> <li>5. Keterampilan dalam menilai (<i>evaluation</i>): pada aspek ini keterampilan menilai ananda tidak muncul.</li> </ol>	
--	---

Kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang berdasarkan ciri non kognitif menunjukkan bahwa semua anak muncul aspek rasa ingin tahu ketika bermain dengan media *loose parts*. Sedangkan untuk aspek sifat imajinatif, rasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, dan sifat menghargai terdapat 13 anak yang muncul dan hanya ada 1 anak yang tidak menunjukkan ciri-ciri tersebut. Berdasarkan hasil penelitian 13 anak yang muncul yakni Ananda Ad, Ab, Ai, An, Va, Gi, Ha, Is, Ka, Na, Ra, Zf, dan Zh. Kemudian terdapat satu anak yang kurang menunjukkan kreativitasnya ketika bermain yaitu Ananda Sa. Sesuai dengan hasil wawancara orang tua dari Ananda Sa, waktu yang diberikan oleh orang tua di rumah untuk mendampingi Ananda bermain masih kurang maksimal. Kedua orang tua Ananda Sa merupakan orang tua pekerja sehingga kesempatan untuk memberikan stimulasi kreativitas untuk Ananda kurang optimal. Hal ini sesuai dengan pernyataan Imam Musbikin dalam Chamdanah (2018: 18-21) menyatakan ada delapan penghambat kreativitas anak, salah satunya adalah tidak ada dorongan bereksplorasi. Kurangnya waktu pendampingan dari orang tua dapat menjadi salah satu faktor Ananda Sa kurang mendapatkan dorongan untuk bereksplorasi. Hal ini dapat menjadi salah satu faktor kreativitas Ananda Sa saat bermain *loose parts* di sekolah kurang optimal. Kemudian pada pernyataan Hurlock dalam Chamdanah (2018: 27-29), mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas salah satunya yaitu kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dimana kreativitas tidak muncul dalam kehampaan sehingga semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak maka semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Kurangnya waktu orang tua untuk mendampingi Ananda Sa di rumah dapat menyebabkan pengetahuan yang dimiliki Ananda terbatas sehingga kesulitan untuk menuangkan imajinasinya.

Berikut faktor penghambat dan faktor pendukung kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti:

1. Imam Musbikin dalam Chamdanah (2018: 18-21) menyatakan ada delapan penghambat kreativitas anak diantaranya sebagai berikut:
  - a. Tidak ada dorongan bereksplorasi: berdasarkan hasil wawancara dari orangtua dan guru yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa semua anak di TK Pelangi mendapatkan dorongan eksplorasi oleh guru dan orang tua. Sehingga dapat dilihat bahwa semua anak di TK Pelangi dapat mengeksplor semua *loose parts* yang telah disediakan oleh guru.
  - b. Jadwal yang terlalu ketat: berdasarkan hasil wawancara dari orangtua dan guru yang dilakukan oleh peneliti bahwa anak-anak diberikan kebebasan untuk bermain.

- c. Terlalu menekankan kebersamaan keluarga, anak butuh waktu sendiri untuk mengembangkan kreativitasnya. Berdasarkan hasil wawancara dari orangtua dan guru yang dilakukan yang dilakukan oleh peneliti yaitu anak diberikan kebebasan untuk bermain. Hal ini terbukti ketika peneliti mewawancarai guru dengan inisial RA bahwa anak diberikan kebebasan bermain *loose parts* sendiri setelah guru memberikan penjelasan tema dan undangan. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan guru dengan inisial AN bahwa anak-anak saat bermain *loose parts* diberikan waktu bermain sendiri.
  - d. Tidak boleh berkhayal: tidak boleh berkhayal merupakan faktor penghambat yang tidak ditemukan saat peneliti melakukan observasi dan wawancara oleh guru atau orangtua. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terbukti bahwa anak-anak boleh berkhayal dan berimajinasi ketika guru
  - e. Orang tua konservatif: berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Pelangi tidak ditemukan orangtua dengan pola asuh yang konservatif. Orang tua memberikan pengasuhan sesuai dengan perkembangan zaman. Orang tua tidak terpaku pada pola sosial lama. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil wawancara kepada semua orangtua TK B di TK Pelangi Semarang bahwa orangtua memberikan kebebasan kepada anak untuk meningkatkan kreativitas mereka melalui benda-benda yang ada di rumah.
  - f. Overprotektif: berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Pelangi tidak ditemukan orangtua dan guru yang overprotektif. Orangtua maupun guru memberikan kebebasan anak untuk berkreasi dengan *loose parts* di sekolah maupun di rumah.
  - g. Disiplin otoriter: berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Pelangi tidak ditemukan anak yang disiplin secara otoriter. Anak-anak mengikuti semua aturan yang berlaku di sekolah namun anak-anak masih diberikan kebebasan untuk bertanya, mengungkapkan pendapat atau gagasan, dan menentukan pilihannya sendiri dengan batasan yang sesuai dengan tumbuh kembangnya.
  - h. Penyediaan alat bermain yang terlalu terstruktur: berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Pelangi alat bermain yang terstruktur saat peneliti melakukan observasi tidak digunakan ketika anak sedang bermain *loose parts*. Pada saat peneliti melakukan penelitian, guru menggunakan bahan lepasan sehingga anak dapat bermain sesuai dengan imajinasinya sendiri.
2. Faktor Pendukung Kreativitas Anak Usia Dini
- Hurlock dalam Chamdanah (2018: 27-29), mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:
- a. Waktu: berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa pemberian waktu anak untuk bermain menggunakan media *loose parts* dapat menjadi faktor pendukung untuk meningkatkan kreativitas anak. Hal ini dapat terlihat ketika anak-anak membuat hasil karya menggunakan media *loose parts* kreativitas yang dihasilkan berbeda-beda. Namun ketika peneliti melakukan

penelitian disaat pandemi Covid maka waktu yang diberikan kepada anak-anak untuk bermain *loose parts* di sekolah berkurang. Sehingga kreativitas anak ada yang belum optimal. Semakin banyak waktu bermain yang diberikan oleh orangtua atau guru maka kreativitas anak semakin optimal. Hal ini dapat terlihat melalui hasil pengamatan oleh peneliti pada saat kegiatan bermain *loose parts* di sekolah hanya 30 menit. Hal ini menyebabkan anak tidak bisa bermain ke semua invitasi yang telah di sediakan guru.

- b. Kesempatan menyendiri: berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, saat anak-anak bermain *loose parts* yaitu guru memberikan kesempatan untuk mereka bermain sendiri. Sehingga mereka dapat menuangkan dan mengembangkan ide-idenya sendiri. Guru akan bertanya, memberikan pengetahuan baru, dan memotivasi anak-anak ketika mereka dapat membuat objek atau hasil karya dengan *loose parts* dan memberikan dorongan kepada anak-anak yang masih perlu bimbingan untuk menuangkan idenya sendiri.
- c. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa: berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa guru dan orang tua memberikan dorongan kepada semua anak ketika bermain. Baik yang sudah bisa maupun yang masih perlu bimbingan saat bermain dengan media *loose parts*. Guru tidak pernah menyalahkan objek atau hasil karya yang telah anak-anak buat. Sehingga kreativitas yang dimiliki sesuai dengan perkembangan tiap anak dan tidak terpaku pada standar orang dewasa.
- d. Sarana: berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa sekolah memberikan fasilitas berupa sarana ketika kegiatan bermain berupa media *loose parts*. Media *loose parts* yang diberikan kepada anak-anak dapat menjadi faktor pendukung kreativitas mereka. Hal ini dapat dibuktikan ketika anak-anak dapat membuat objek yang berbeda-beda sesuai dengan ide mereka masing-masing. Sarana juga telah diberikan oleh orangtua kepada anak-anak di rumah. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada orangtua. Semua orangtua memberikan media *loose parts* sesuai dengan bahan yang ada di rumah. Namun ada yang menyebutkan bahwa media *loose parts* yang ada di rumah kurang lengkap.
- e. Lingkungan yang merangsang: berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa lingkungan yang diciptakan di dalam kelas dapat memberikan rangsangan kreativitas pada anak. Hal ini sesuai dengan kondisi yang ada di kelas saat bermain yaitu guru memberikan dorongan, rasa nyaman, pengetahuan seputar tema, pertanyaan yang dapat memprovokasi anak untuk bermain, dan penataan invitasi yang menarik bagi anak. Selain itu anak-anak
- f. Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif: berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada orangtua, tidak ditemukan adanya orangtua yang posesif kepada anak. Orangtua memberikan waktu dan kebebasan bermain ketika anak di rumah.
- g. Cara mendidik anak: dalam hal ini berdasarkan hasil pengamatan dengan orang tua dan guru, anak-anak dididik sesuai dengan usianya. Guru memberikan aturan main

sehingga anak dapat mengikuti aturan agar anak bisa bermain dengan tertib dan sesuai dengan norma.

- h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan: berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, anak-anak diberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru saat bermain dengan media *loose parts*. Hal ini dapat dibuktikan ketika guru memberikan penjelasan tema sebelum anak bermain. Guru juga memberikan pengetahuan tambahan saat anak-anak bermain dengan media *loose parts*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap kreativitas anak di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang. Hal ini terbukti berdasarkan ciri kognitif dan ciri non kognitif yang muncul ketika anak bermain menggunakan media *loose parts*. Selain itu juga kreativitas anak berkembang secara optimal atau tidak yakni dapat dilihat dari faktor pendukung dan faktor penghambat kreativitas. Oleh karena itu agar kreativitas anak berkembang secara optimal maka orang tua atau guru sebaiknya menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan faktor pendukung kreativitas dan meninggalkan atau meminimalisir adanya faktor penghambat kreativitas anak. Dengan memperhatikan ciri-ciri serta faktor kreativitas maka akan dengan mudah guru dan orangtua memberikan stimulasi sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak secara optimal.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa bermain dengan menggunakan media *loose parts* dapat menjadi salah satu cara untuk memberikan stimulasi kreativitas pada anak. Hal ini dapat dilihat dari data yang ditemukan oleh peneliti dalam bermain menggunakan media *loose parts* pada anak usia 5-6 tahun di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang ketika anak bermain dengan *loose parts* terdapat pengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak. Dengan menggunakan media *loose parts* dapat menjadi metode belajar dan bermain yang menyenangkan serta melibatkan anak langsung dimana kreativitas anak meningkat dan berkembang dengan baik. Anak dapat membuat objek atau hasil karya sesuai dengan idenya, anak dapat mengombinasikan berbagai macam komponen *loose parts* untuk membuat sebuah objek atau hasil karya, anak dapat menghasilkan banyak ide atau gagasan menggunakan media *loose parts*, anak mampu menjelaskan ide-idenya secara detail, serta anak dapat menjadi peneliti atau penilai yang kritis. Kemudian saat bermain menggunakan media *loose parts* dapat meningkatkan rasa ingin tahu, menunjukkan sifat imajinatif, adanya rasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, dan dapat menghargai kemampuan diri sendiri. Ciri-ciri kreativitas muncul serta berkesinambungan dengan faktor pendukung dan faktor penghambat kreativitas.

Hasil observasi yang peneliti lakukan terkait dengan kreativitas dalam bermain menggunakan media *loose parts* pada anak usia 5-6 tahun di TK Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang terlihat anak dapat menunjukkan kreativitasnya saat bermain. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil nilai perkembangan tiap masing-masing anak dalam beberapa aspek perkembangan yang termasuk dalam ciri-ciri kreativitas. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa hanya ada 1 anak yang menjadi perhatian khusus agar kreativitasnya semakin optimal.

Ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara kreativitas anak dengan bermain menggunakan media *loose parts*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Chamdanah, C. 2018. Upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui aktivitas menggambar pada peserta didik kelompok B di RA Nurul Ulum Tambakaji Ngaliyan Semarang tahun ajaran 2017/2018. (Doctoral dissertation, UIN Walisongo Semarang).
- Flannigan, C., & Dietze, B. 2017. *Children, outdoor play, and loose parts. Journal of Childhood Studies*, 42(4), 53-60.
- Fransiska, Y. and Yenita, R., 2021. Penggunaan Media *Loose Parts* dalam Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), pp.5454-5462.
- Handayani, P.H., Gandamana, A. and Farihah, F., 2017. Pengembangan kreativitas anak usia dini dalam keluarga. *Jurnal keluarga sehat sejahtera*, 15(2), pp.46-56.
- Houser, N. E., Roach, L., Stone, M. R., Turner, J., & Kirk, S. F. 2016. *Let the children play: Scoping review on the implementation and use of loose parts for promoting physical activity participation. AIMS public health*, 3(4), 781.
- Kustiawan, U. (2018). Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Karya Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan UM*.
- Siantajani, Y. 2020. *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Smith-Gilman, S. 2018. *The Arts, Loose Parts and Conversations. Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*, 16(1), 90-103.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA, cv.