

---

## **Analisis *Metaphorming* Melalui Media *Loose Parts* Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang**

Siti Nur Azizah<sup>1</sup>, Muniroh Munawar<sup>2</sup>, Anita Chandra DS<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

[azizahmeenaahmed@gmail.com](mailto:azizahmeenaahmed@gmail.com) [ira\\_ikip@yahoo.co.id](mailto:ira_ikip@yahoo.co.id) [anita.sagala@yahoo.com](mailto:anita.sagala@yahoo.com)

### **Abstract**

*This research was carried out on the basis of improving creative thinking or metaphorming in early childhood in the Buncis TK B PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang group through loose parts media. This research is a qualitative study, with data collection techniques sourced from observations, interviews, documentation, and data triangulation. The purpose of this study is to describe and analyze metaphorming through loose parts media in early childhood. The results of the study concluded that the metaphorming strategy has largely been carried out a learning process that has contained the stages of metaphorming. Besides that, metaphorming and loose parts media are interrelated in increasing children's creativity. The use of loose parts media supports several stages of metaphorming in classroom learning. The following stages of metaphorming applied to learning have been reached, including: 1) Connection was found when discussing themes by digging up as much information as possible; 2) Discovery (Discovery) occurs when children begin to design ideas or ideas that will be poured through loose parts media and choose play activities according to children's interests; 3) Creation is found when children play loose parts media so that children can create and develop ideas and ideas according to the themes that have been discussed; 4) Application (Application) occurs when the child tells the work that has been made through loose parts media that is applied to life, this shows the child can make connections word for word to describe his idea.*

**Keywords:** *Metaphorming, Media Loose Parts, Early Childhood*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilaksanakan atas dasar untuk meningkatkan cara berpikir kreatif atau *metaphorming* pada anak usia dini kelompok Buncis TK B PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang melalui media *loose parts*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan teknik pengumpulan data bersumber dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi data. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis *metaphorming* melalui media *loose parts* pada anak usia dini. Hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa strategi *metaphorming* sebagian besar telah dilaksanakan proses pembelajaran yang telah memuat tahap-tahap *metaphorming*. Selain itu *metaphorming* dan media *loose parts* saling berkaitan dalam meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan media *loose parts* mendukung beberapa tahap-tahap *metaphorming* pada pembelajaran di kelas. Berikut tahapan *metaphorming* yang diterapkan pada pembelajaran telah tercapai, meliputi: 1) Koneksi (Connection) ditemukan ketika pembahasan tema dengan menggali informasi sebanyak-banyaknya; 2) Penemuan (Discovery) terjadi ketika anak mulai merancang ide atau gagasan yang akan dituangkan melalui media *loose parts* dan memilih kegiatan main sesuai minat anak; 3) Penciptaan (Invention) dijumpai ketika anak bermain media *loose parts* sehingga anak dapat menciptakan dan mengembangkan ide maupun gagasan sesuai tema yang telah dibahas; 4) Aplikasi (Application) terjadi ketika anak menceritakan karya yang telah dibuat melalui media *loose parts* yang diterapkan pada kehidupan, hal ini menunjukkan anak dapat membuat koneksi kata per kata untuk menggambarkan idenya.

**Kata Kunci :** *Metaphorming, Media loose Parts, Anak Usia Dini*

---

*History*

---

---

*Received 2020-03-09, Revised 2020-03-11, Accepted 2020-06-15*

---

**PENDAHULUAN**

Indonesia sedang membutuhkan manusia-manusia kreatif yang mampu mengembangkan bangsa ke arah lebih maju. Data aktual dari Richard Florida, dkk (2015:57) pada *The Global Creativity Index 2015* dimana tingkat kreativitas bangsa Indonesia berada pada urutan ke 115 dari 139 negara, dengan indeks kreativitas pada 0.205. Hal ini membuktikan bahwa kreativitas anak-anak Indonesia perlu ditingkatkan, salah satu hal yang mendukung peningkatan kreativitas anak yakni melalui pendidikan yang berkualitas.

Berdasarkan Undang-Undang No.20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional bahwasanya pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik semaksimal mungkin sehingga mereka mampu menjadi pribadi yang religius dan berintelektual.

Penyelenggaraan pendidikan untuk memulai meningkatkan kreativitas dimulai pendidikan anak usia dini. Mengacu pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab I Pasal I Nomor 10 menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini merupakan usia yang tepat dalam membekali dan menggali pemikiran-pemikiran kreatif sebagai dasar cara berpikir. Menurut Mashar (2011) dalam Widiyari, Susiati, dan Saputra (2016:61) menerangkan bahwa anak usia dini berada pada fase *golden age*. Pada fase ini anak usia dini berada pada masa perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek. Anak usia dini memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan beradaptasi terhadap segala permasalahan yang dialami. Oleh sebab itu, pada fase ini anak usia dini perlu difasilitasi dan dilakukan stimulasi secara optimal agar kemampuan yang mereka miliki berkembang dengan pesat.

Stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan potensi kreativitasnya yaitu dengan menggali dan membiasakan cara berpikir yang lebih luas dan mendalam. Hal ini perlu didukung oleh pendidik yang berpikir produktif melalui penyajian pertanyaan terbuka untuk memecahkan suatu masalah, sehingga anak akan memikirkan cara-cara bagaimana cara efektif dalam menyelesaikan masalah. Maka, untuk mendukung hal tersebut diperlukan strategi dalam proses pembelajaran.

Hadijah, (2017:25) menyatakan bahwa *metaphorming* adalah cara berpikir dengan sudut pandang yang baru, artinya berpikir yang lebih kreatif dalam menciptakan ide atau gagasan baru untuk memecahkan suatu masalah. Diharapkan strategi *metaphorming* membuat anak mampu mengembangkan potensi, memiliki minat yang kuat, rasa ingin tahu yang tinggi sehingga dapat memunculkan pemikiran kreativitas anak melalui daya pikir (kognitif) secara optimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang pada kelompok B usia 5-6 tahun kreativitas anak-anak belum sepenuhnya optimal. Hal ini dibuktikan terdapat 7 dari 8 murid kelompok Buncis TK B yang senang bertanya, eksploratif, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, imajinatif, senang mengemukakan pendapatnya, suka bercerita tentang bab pengalaman dan memiliki ide yang luar biasa namun beberapa hal itu tak selalu terjadi dan masih diperlukan stimulus guru.

Hal tersebut dikarenakan pada saat pijakan sebelum main guru melakukan rangsangan tahapan berpikir *Connection* dengan cara melibatkan anak-anak melalui tanya jawab secara langsung menggunakan pertanyaan terbuka. Guru mengajak anak berdiskusi tentang tema yang diangkat pada hari tersebut. Sehingga pertanyaan-pertanyaan anak bermuculan dilontarkan pada guru.

Pijakan sebelum main juga diisi dengan guru bercerita yang berkaitan dengan tema, anak-anak mengajukan pertanyaan untuk mencari tahu sebuah alasan dalam cerita tersebut, selain itu anak menduga (*hipotesa*) akan terjadinya sesuatu dengan menghubungkan sebab akibat dalam cerita atau ketika berdiskusi dengan guru. Selanjutnya guru menyediakan permasalahan dan memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalahnya, beberapa anak menyumbangkan ide untuk memecahkan masalah yang disajikan, dari anak satu dan anak lainnya mempunyai ide yang beragam.

Persiapan guru sebelum pembelajaran dimulai, telah menyiapkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tema hari itu agar anak dapat melaksanakan tahap *discovery* sesuai minat yang diinginkan. Salah satu cara untuk meningkatkan strategi *metaphorming* pada anak adalah penggunaan media *loose parts* (bahan lepas, terbuka, dapat dipisah dan disatukan kembali berupa bahan alam maupun sintetis). Hal ini berguna untuk mengoptimalkan setiap tahap-tahap *metaphorming* yang dilalui anak sehingga anak mampu meningkatkan beragam cara berpikir kreatif melalui kegiatan bermain kreatif dengan menggunakan media *loose parts*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang diidentifikasi antara lain: 1) strategi *metaphorming* dalam proses pembelajaran 2) penerapan media *loose parts* Sunito,dkk (2013:60) *Metaphorming* merupakan aktivitas yang merujuk kepada kegiatan mengubah sesuatu dari keadaan materi dan makna yang satu ke keadaan yang lain. Menurut asal katanya, *metaphorming* berasal dari kata meta yang bermakna *transcending* melampaui dunia nyata, dan kata phora yang

terkait dengan transfer. *Metaphorming* dimulai dengan memindahkan arti dan asosiasi baru dari satu objek atau gagasan ke objek atau gagasan lain.

Sedangkan menurut Park Jee-Da (2011:320) *Metaphorming* adalah cara kreatif yang kuat, membawa inspirasi baru dan energi kreatif kepada manusia sambil memberikan 'ide-ide baru' dan 'perspektif baru'. Setiawan (2016:210) yang menggunakan istilah metaforis (*metaphorical thinking*) adalah aktivitas mental dengan menggunakan metafora-metafora yang sesuai dengan situasi yang dihadapi. Metafora adalah suatu ide untuk mengaitkan masalah yang dihadapi dengan pengalaman sehari-hari dan pengetahuan yang telah diketahui sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *metaphorming* adalah cara berpikir atau aktivitas mental yang dilakukan melalui memindahkan maupun menghubungkan ide, perspektif baru dan gagasan baru dengan pengalaman sebelumnya untuk memecahkan masalah sehingga menghasilkan energi kreatif yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. *Metaphorming* dapat direalisasikan dengan cara berpikir dengan menghubungkan antara pengetahuan yang telah didapat anak dengan pengetahuan yang baru didapat anak, hal ini merupakan cara berpikir yang akan memunculkan ide atau gagasan untuk memecahkan masalah yang dihadapi anak.

Ahli dari program *Art Science* sebagai penggagas *metaphorming* Tood Lael Siler, (2015:420) mengungkapkan bahwa terdapat proses empat langkah *metaphorming* yang digunakan untuk membuat, mengeksplorasi, memahami dan menerapkan model simbolik. Proses ini melibatkan beberapa langkah yaitu langkah 1: membuat koneksi antara berbagai sesuatu yang tampaknya tidak terkait kemudian dikaitkan; langkah 2: menemukan dan menjelajahi arti dan implikasi dari koneksi tersebut melalui penyelidikan yang kreatif; langkah 3: menciptakan dan berinovasi, berdasarkan pada penemuan yang telah dilakukan pada langkah 2 dengan eksplorasi; dan langkah 4: menerapkan penemuan pada langkah 3 atau inovasi dengan hasil nyata. Selanjutnya Siler (2003) dalam Sunito, dkk (2013:61) empat langkah yang harus ditempuh dalam *metaphorming* diatas disebut sebagai koneksi (*connection*), penemuan (*discovery*), penciptaan (*invention*), dan aplikasi (*application*).

Adapun langkah-langkah *metaphorming* adalah sebagai berikut: (1) Koneksi adalah suatu kegiatan menghubungkan dua atau lebih hal, seperti menghubungkan pengetahuan yang baru didapat dengan pengetahuan sebelumnya (pengalaman), kemudian mengaitkan beberapa hal yang tampaknya tidak terkait menjadi suatu hal yang saling berkaitan. (2) Penemuan adalah suatu kegiatan pengamatan dengan cara menyelidiki, menggali, menjelajahi untuk mengoptimalkan penggunaan lima panca indra kemudian dengan menganalisis intensif untuk memperoleh informasi yang diintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya. (3) Penciptaan merupakan suatu karya yang dihasilkan dari pemrosesan ide dan informasi yang telah diidentifikasi dan disimpulkan. (4) Aplikasi merupakan suatu aktivitas penerapan suatu karya yang telah diasosiasikan dan dipelajari sebelumnya melalui pemikiran abstrak

untuk diaplikasikan di kehidupan nyata. Beberapa tahap-tahap tersebut harus dilalui secara berurutan oleh anak agar cara berpikir kreatif anak dapat tercapai dan terasah melalui tahap-tahap metaphorming tersebut.

Selanjutnya metaphorming diterapkan melalui kegiatan main yang didalamnya terdapat media loose parts. Baharun (2016:234) menyatakan bahwa media merupakan alat untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran yang berupa materi ajar dan yang terkandung di dalamnya. Sedangkan Nicholson, (1972:6) dalam Gibson, Cornell dan Gill (2017:296) loose parts adalah bahan dan peralatan yang dapat dipindahkan ke ruang bermain anak-anak yang akan memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat dalam permainan sesuai minatnya dan mendapatkan arahan dari guru maupun tidak.

Sedangkan menurut Lisa Daly dan Miriam Beloglovsky (2014:3) pada pertemuan melalui oxfordshire play association loose parts adalah suatu benda atau materi yang masih bisa digunakan dan ditemukan anak-anak, benda atau materi tersebut dapat digerakkan, dimanipulasi, diolah dan dirubah ketika anak bermain.

Nicholson (1971) dalam Haughey dan Hill, (2017:8) tujuh jenis loose parts antara lain benda berbasis alam, kayu dan bambu, plastik, metal atau logam, keramik atau kaca, kain atau pita, dan bahan kemasan. Media loose parts bagus untuk perkembangan dan pembelajaran anak-anak. Sehingga media loose parts adalah suatu alat bantu yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi melalui benda, materi atau bahan yang ada disekitar anak yang sudah tak terpakai dan masih bisa digunakan untuk bermain sehingga anak-anak dapat memanipulasi, membangun, menciptakan, memodifikasi, mengolah, merubah sesuai minat anak. Hal ini membuat anak menjadi lebih kreatif dan memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen sesuai keinginannya.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Penelitian akan dilakukan di PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang pada kelompok B (Buncis) tahun ajaran 2019/2020. Selain itu, penelitian dilakukan dengan mengumpulkan sumber-sumber data dan mengkaji serta mengumpulkan kajian pustaka. Data yang terkumpul diseleksi dan diurutkan sesuai dengan topik kajian. Penelitian dilakukan pada bulan Agustus sampai dengan bulan September 2019. Metode pengumpulan data (1) observasi, (2) dokumentasi, (3) wawancara.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terbagi menjadi 2 bagian utama yang terbagi menjadi beberapa pembahasan yaitu: 1) Strategi *Metaphorming* dalam Proses Pembelajaran, 2) Penerapan Media *Loose Parts*.

### Strategi *Metaphorming* dalam Proses Pembelajaran

Metaphorming merupakan bagian dari STEAM (*Strategy, Technology, Engineering, Art and Match*) yaitu sebuah strategi berpikir kreatif secara mendalam. Strategi *metaphorming* terlihat ketika guru menstimulasi anak untuk berperan aktif dalam pembelajaran, mengajak anak mengingat pengalaman sebelumnya (berasal dari apa yang anak baca, melihat, ataupun merasakan sendiri) dan menghubungkan pengetahuan lama (pengalaman) dan pengetahuan yang baru didapat sesuai tema, memberikan anak pertanyaan terbuka sehingga anak berpikir dengan mengaitkan sesuatu yang tampaknya tidak terkait menjadi hal yang berkaitan. Hal tersebut telah terlihat ketika proses pembelajaran di PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang.

Sejalan dengan .Nurlela, (2015:116) mengungkapkan bahwa metaphorming dimulai dengan pindah ke makna baru dan menghubungkan beberapa ide menjadi ide baru. bisa dibidang metaphorming adalah pemikiran yang mendalam dan kreatif. Semacam ini berpikir memiliki tujuan nyata dan bermanfaat yaitu menggunakan seluruh kekuatan dari upaya semua organ tubuh kita untuk menjadi entitas yang mengarahkan kita ke arah pemikiran esensial. Ini adalah jenis pemikiran yang akan menghasilkan akselerasi siswa dalam berpikir, kreativitas, menemukan yang baru hal, dan menghubungkan semua hal yang ternyata tidak terkait menjadi terjalin dan akhirnya mengarah ke resolusi masalah. Pembelajaran ini akan meningkatkan dan memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan komunikasi antara guru-murid, guru-guru, guru-kepala sekolah, dan kepala sekolah-siswa.

Selain itu berdasarkan kesimpulan wawancara dan pengamatan peneliti, ditemukan bahwa proses berpikir kreatif dan pengembangan ide-ide anak dapat digali dan ditingkatkan dengan beberapa cara, antara lain yaitu:

1. Guru melakukan pendekatan individual,
2. Memberikan invitasi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka
3. Memprovokasi dan menginterpretasikan fenomena agar anak lebih tertantang untuk mengembangkan konsep,
4. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mempercayai tanpa banyak mengontrol,
5. Anak-anak nyaman dan terbiasa menceritakan imajinasinya kepada guru,
6. Guru harus mengajak anak berpikir dan praktek langsung menggunakan media yang membuat anak jadi terantang,

7. Guru memberikan arahan bahwa semua hal bisa dicoba dan tidak ada hal yang salah Memberikan apersepsi sehingga anak dapat tertarik dulu dan ingin tahu tentang kegiatan hari itu,
8. Membiasakan anak sebelum dimulai proses pembelajaran untuk memperoleh kesempatan membaca buku, mengamati lalu menggambar buku tersebut dalam kertas.

Hal tersebut sangat penting dan perlu diterapkan di tiap-tiap sekolah, agar anak dapat berpikir kreatif. Munandar (1990) dalam Handayanto, Miyono dan Tsalatsa (2018) menyampaikan alasan pentingnya berpikir kreatif sebagai berikut : Pertama, dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok manusia; Kedua, pemikiran kreatif perlu dilatih karena membuat anak lancar dan luwes (fleksibel) dalam berpikir, mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, dan mampu melahirkan banyak gagasan; Ketiga, bersibuk diri secara kreatif memberikan manfaat dan kepuasan kepada individu. Keempat, berpikir kreatif memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Tahapan *metaphorming* pada proses pembelajaran di PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang sebagian besar telah diterapkan, hal ini dibuktikan dengan proses *connecting* (koneksi) yang dilakukan anak-anak ketika pijakan sebelum main, dalam tahap ini anak-anak terlihat aktif bertanya karena penasaran atau ingin tahu, menjawab pertanyaan-pertanyaan terbuka yang telah diajukan oleh guru, selain itu nampak anak seringkali mengutarakan pendapatnya, mengklarifikasi informasi yang telah didapat dengan guru, menghubungkan materi yang dibahas dengan pengalaman yang telah dilalui anak sebelumnya, dan anak mencoba mengaitkan sesuatu hal yang nampaknya belum terkait menjadi suatu ilmu yang saling berkaitan. Hal-hal tersebut terjadi karena guru terus menstimulasi anak, membuat anak penasaran dan membekali anak tentang bagaimana harus belajar sehingga dapat memecahkan masalah melalui inisiatif anak.

Pemikiran kreatif dapat bermanfaat bagi anak yang akan membantu anak untuk berhasil dalam situasi baru dan menemukan cara baru untuk menyelesaikannya masalah, dengan kata lain berpikir kreatif berperan sebagai bekal keterampilan dalam hidup. Sebagai pendidik secara eksplisit harus menumbuhkan dan mengajarkan kreativitas dalam kurikulum pendidikan. (Newton, (2012) dalam Oncu (2016:518).

Dikuatkan dengan pendapat B.J. Habibie dalam Sunito, dkk (2013) *Metaphorming* adalah suatu cara untuk mengembangkan suatu sistem berpikir kreatif (*Creative Open system, COS*), sebuah cara berpikir orang-orang jenius yang sangat mungkin ditularkan kepada setiap siswa. Langkah ini dianggap terobosan strategis, karena membekali siswa dengan *how to learn*, hal yang lebih penting dibandingkan hanya membekali mereka dengan mata pelajaran yang tertera di sekolah. Melatih siswa untuk berpikir kreatif yang menjadi bagian dari pendekatan *metaphorming* merupakan landasan dalam melakukan inovasi dan kreasi.

*Discovery* (penemuan) ditemukan ketika anak-anak mulai berkeliling mengamati benda-benda *loose parts*, kemudian anak diberi kesempatan untuk memilih kegiatan main yang telah disediakan dengan kalimat invitasi. Sehingga anak dapat memikirkan ide maupun gagasan yang akan diciptakan melalui media *loose parts* yang sebelumnya anak memilih *partner* (pasangan main). Setelah itu anak-anak dapat menyusun strategi dengan berbagai cara untuk menciptakan karya sesuai kalimat invitasi yang tersedia. Berdasarkan pengamatan peneliti terdapat 7 anak dan 1 anak *autisme* ringan yang bermain *loose parts* sesuai pasangan yang dipilih anak-anak sendiri. Media *loose parts* yang disediakan guru membuat anak leluasa untuk memproyeksikan ide maupun gagasannya melalui pengalaman yang telah didapat sebelumnya dengan informasi yang diterima anak ketika pembahasan tema. Maka dengan hal tersebut membuat anak dapat memaksimalkan kelima panca inderanya ketika bermain.

Hal ini sejalan dengan pandangan Bakri Anwar, (2019:82) bahwa suatu penemuan (*discovery*) melibatkan pengamatan dan pengalaman. Sehingga lima panca indera akan dapat mengarahkan seseorang untuk menemukan sesuatu. Lima panca indera tersebut antara lain mengamati, mendengarkan, merasakan, dan indera penciuman. Dalam suatu pembelajaran guru dapat menggambarkan pembahasan tema akan diarahkan pada tujuan yang akan dicapai setelah proses koneksi serta mengarahkan siswa untuk berpikir dan memiliki pengalaman yang bermanfaat untuk dirinya.

Tahapan selanjutnya penciptaan (*invention*) ditemukan ketika anak menuangkan ide atau gagasan melalui karya yang diciptakan. Anak bersama pasangan main membuat suatu hasil karya dengan media *loose parts* yang telah dipilih, dengan berbagai strategi anak menciptakan karya melalui pemikiran-pemikiran dan inisiatif anak-anak. Selain itu anak-anak nampak berdiskusi dengan pasangan mainnya dan saling bekerja sama dalam menyelesaikan suatu proyek. Proses penciptaan menunjukkan bagaimana anak merancang sesuatu dengan ide-ide kreatifnya sehingga dapat menghasilkan karya sesuai tema hari itu.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Saefudin dalam Windania dan Flora Siagian, (2016:2) dalam berpikir kreatif, seseorang melalui tahapan mensintesis ide-ide, membangun ide-ide, merencanakan penerapan ide-ide, dan menerapkan ide-ide tersebut sehingga menghasilkan sesuatu produk yang baru.

Akhir dari tahap *metaphorming* adalah aplikasi ditemukan ketika anak mampu melakukan tanya jawab membahas karya yang diciptakannya dengan guru, anak mampu menuangkan hasil karya melalui pendapat anak atau gambardan menceritakan karya yang telah dibuat. Selain itu anak membuat koneksi kata per kata atau menyimpulkan karyanya dengan menyebutkan kegunaan karya dalam kehidupan sehari-hari. Proses penciptaan dan aplikasi lekat dengan pendekatan saintifik yang



diterapkan di PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang. Hal tersebut dibuktikan dengan diterapkannya stimulasi guru ketika proses pembelajaran sampai selesai.

*Metaphorming* sangat mendukung pemikiran kreatif. Berpikir kreatif adalah aktivitas mental yang kompleks, yang membutuhkan pencarian solusi atau alternatif untuk mencapai karya baru, mengatasi *stereotip* pola-pola yang biasa digunakan, dan untuk mengubah ide dalam beberapa cara dan memperkaya dengan tambahan informasi mendalam. (Mahasneh, 2018:207).

Peneliti menyimpulkan bahwa strategi *metaphorming* dalam proses pembelajaran sebagian besar telah diterapkan, hal ini dibuktikan dengan tercapainya tahap-tahap *metaphorming* serta pemikiran kreatif anak-anak telah terlihat oleh pengamatan peneliti di kelompok B PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang. Seperti yang dikemukakan oleh Lihong Li (2019:759) Taman kanak-kanak adalah pembawa utama bagi anak-anak untuk melakukan berbagai kegiatan, tetapi pendidik harus melihat bahwa kecilnya taman kanak-kanak dan kurangnya sumber daya karakteristik akan membatasi perkembangan banyak kegiatan yang khas. Memperhatikan perasaan batin anak-anak dan memberikan permainan penuh pada fungsi lingkungan dapat mendorong pertumbuhan anak-anak. Hal ini berpengaruh pada akumulasi pengetahuan dan pengalaman sosial, kreasi anak-anak tidak lagi berpusat pada nilai-nilai pribadi, tetapi secara bertahap terkait dengan kehidupan sosial.

Berbagai ide-ide pemikiran kreatif anak-anak telah distimulasi oleh guru melalui penyajian media dan diskusi tentang penggalian informasi dan pengalaman anak. Gregory et al, (2013) dalam Oncu (2016:517) Pemikiran kreatif dan pemecahan masalah dapat dibangun instruksi dalam berbagai hal hal dan kemampuan kreatif telah dilakukan dipandang penting untuk kesuksesan masa depan siswa.

Pemikiran kreatif merupakan tahapan berpikir tertinggi diantara yang lain dari teori Taxonomi Bloom oleh Dr. Benjamin Bloom pada tahun 1956. Berikut tahapan kognisi dalam proses pendidikan. Enam kategori utama proses kognitif, yaitu 1) *remembering*, 2) *understanding*, 3) *applying*, 4) *analyzing*, 5) *evaluating and* 6) *creating* (Krathwohl, 2002) dalam. Wei et al (2019:3832).

Penerapan cara-cara berpikir kreatif anak atau strategi *metaphorming* dalam proses pembelajaran perlu dikembangkan dan digali dengan memunculkan berbagai ide-ide, pemecahan masalah yang dijumpai anak-anak yang distimulasi melalui penyajian media dan diskusi tentang penggalian informasi dan pengalaman anak. Hal ini berguna untuk bekal anak dalam menjalani tantangan masa depan.

Pratt (2014) dalam Kiewra dan Veselack, (2016:70) memberikan pernyataan bahwa kreativitas memainkan peran penting tidak hanya di lingkup sekolah, tetapi di luar lingkungan sekolah. Selanjutnya, pemecahan masalah yang kreatif mendorong pertumbuhan ekonomi dan solusi

dalam faktor-faktor tantangan sosial. Intinya, kreativitas dapat memaksimalkan potensi manusia, manusia rasa kesejahteraan, dan perubahan sosial yang positif. Kreativitas dapat menjadi motivasi untuk belajar dan mengembangkan keterampilan, hal itu memungkinkan manusia untuk melakukan apa yang ingin di lakukan.

### **Penerapan Media *Loose Parts***

Media loose parts diterapkan dengan landasan pembelajaran berbasis didukung dengan STEAM (*Strategy, Technology, Engineering, Art and Match*), hal ini telah diterapkan dalam kegiatan main kelompok Buncis TK B PAUD Unggulan Taman Belia Semarang. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Munawar, Roshayanti dan Sugiyanti (2019: 283) material atau media yang digunakan dalam implementasi STEAM di PAUD adalah *loose parts*. *Loose parts* merupakan alat permainan edukatif disekitar anak yang berupa bahanbahan terbuka, dapat terpisah, disatukan kembali, digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahanbahan lain. Dapat berupa benda alam (kayu, ranting, dsb) ataupun bahan daur ulang (plastik, kertas, dsb).

Berdasarkan wawancara dengan beberapa informan penerapan *loose parts* di PAUD Unggulan Taman belia Semarang mempunyai beberapa hal yang mendasar yang perlu diterapkan dalam suatu media pembelajaran yaitu:

1. Kaya dengan nutrisi sensorial;
2. Dapat digunakan sesuai pilihan anak;
3. Dapat diadaptasi dan dimanipulasi dengan banyak cara;
4. Mendorong kreativitas dan imajinasi;
5. Mengembangkan lebih banyak ketrampilan dibandingkan APE pabrik;
6. Dapat dikombinasikan dengan bahan lain;
7. Mendorong pembelajaran terbuka; dan
8. Mengembangkan 6 aspek perkembangan anak.

Penggunaan media *loose parts* yang diterapkan PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang menimbulkan reaksi pada anak diantaranya yaitu anak merasa lebih antusias dalam bermain, anak senang dengan settingan *loose parts* yang berantakan namun indah karena *loose parts* mempunyai beberapa unsur dengan lebih banyak jumlah, jenis dan bentuknya, anak sering bertanya pada guru karena tertarik dan penasaran dengan settingan dalam kegiatan main yang disajikan, anak terlihat lebih gigih untuk menyelesaikan tujuan dari ide atau gagasannya ketika bermain *loose parts*. Beberapa hal tersebut diterapkan untuk mengembangkan ide dan gagasan sehingga dapat meningkatkan pemikiran kreativitas anak.

Sejalan dengan hal tersebut Änggård, (2011) dalam Flannigan dan Dietze (2017: 54) *loose parts* memberi anak kebebasan untuk berkembang pengalaman bermain mereka berdasarkan ide dan tujuan anak, dengan permainan yang telah ditentukan sebelumnya oleh materi *loose parts*. Dikuatkan

oleh Gibson (1977) dalam Flannigan dan Dietze (2017: 54) mengungkapkan bahwa materi-materi loose parts tidak menentukan jenis permainan yang dilakukan anak-anak. Anak-anak membuat episode bermain berdasarkan pengalaman masa lalu, keingintahuan, kreativitas, dan ide-ide baru.

Berdasarkan pengamatan peneliti, loose parts disetting dalam beberapa sentra diantaranya sentra imtaq, sentra balok, sentra persiapan, sentra seni dan budaya, sentra peran. Ditemukan bermain *loose parts* saat proses pembelajaran anak-anak nampak bermain peran di sentra imtaq sesuai tema hari itu. Selain itu saat disentra balok anak-anak nampak bermain konstruktif, sedangkan di sentra persiapan dan sentra seni dan budaya anak membuat karya. Selain itu berdasarkan informasi dari narasumber menerangkan bermain peran dan bermain konstruktif dapat ditemukan di sentra selain sentra balok dan sentra peran, hal tersebut tidak ditentukan dengan jadwal sentra hari itu. Sehingga anak dapat mengkreasikan sesuatu sesuai pemikiran ide yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya. Hal ini menunjukkan bermain peran, bermain konstruktif bisa ditemukan di sentra mana saja sesuai ide dan tujuan yang dikembangkan anak.

Umek dan Musek, (2001) dalam Ryan, *et al* (2012:4) permainan dramatis maupun permainan konstruktif yang dihasilkan dari penggunaan *loose parts* dianggap perilaku bermain tingkat tinggi. Keduanya dapat meningkatkan fungsi kognitif umum dan keberhasilan aspek bahasa untuk prestasi di dunia pendidikan.

*Richmond School District (2015)* dalam Gençer dan Avcı, (2017:13) Penggunaan loose parts dalam program pendidikan sangat berhubungan dengan matematika, sains, teknologi, geografi, dan fisika. Sehingga anak-anak dapat mengembangkan konsep bentuk, ruang, dan ukuran.

Berdasarkan pengamatan dalam settingan *loose parts* terdapat kalimat invitasi (kalimat pertanyaan terbuka) disetiap kegiatan main. Hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian anak, memberikan tantangan pada anak, dan menggali ide-ide anak ketika bermain *loose parts*. Setelah itu guru memberikan provokasi ketika anak sedang bermain *loose parts*, dengan provokasi anak-anak menjadi termotivasi, tertantang untuk lebih mencari cara dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemui ketika bermain *loose parts*. Sehingga kreativitas anak semakin terasah, karena anak dapat mengeksplor, berkreasi dengan bahan- bahan yang dipilih sesuai minat dan ide anak.

Menurut Natalie Houser, *et al* (2019:3) *loose parts* memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk meningkatkan kreativitas, perilaku kolaboratif mereka, dan fungsi kognitif. Pertimbangan penting dalam *loose parts* adalah bahan terbuka, tidak terstruktur, dan anak-anak dapat memilih menggunakan bahan-bahan dengan bebas. Bermain *loose parts* bersifat eksploratori dan sifat terbuka, selain itu dapat mempengaruhi aspek dasar yang terkait dengan literasi fisik, termasuk kompetensi gerakan, kepercayaan diri dan motivasi, dan perilaku sehari-hari.

Benda-benda *loose parts* berasal dari lingkungan sekitar anak-anak. lingkungan bagi anak-anak yang mengandung banyak pilihan untuk bermain dan akan terlihat berbeda di setiap penataan kegiatan main. Penataan ruang bermain harus merujuk dengan tujuan perkembangan anak dan pengalaman yang diperlukan bagi anak-anak (McConaghy, (2008a) dalam Ward 2018:39).

Menurut Kiewra dan Veselack (2016) dalam Gull, et al (2019:49) *loose parts* dari bahan alami jelas lebih disukai dalam beberapa penataan kegiatan main. Seperti tongkat, kayu, dan pasir yang dapat dibentuk kembalimenjadi apapun sesuai yang diinginkan seorang anak. Peneliti lain juga memberikan contoh aspek alam yang berubah dan tidak dapat diprediksi yang memungkinkan anak mendapatkan pengalaman berbeda dengan menyatakan, “Unsur ketidakpastian ini membawa peluang bagi anak-anak untuk terlibat dalam pemecahan masalah, kecerdikan, dan berpikir fleksibel. Hal ini berarti dengan *loose parts* anak dapat membuat karya apa saja hingga karya tak terduga.

*Loose parts* dapat menarik perhatian dan menghipnotis anak untuk segera menyentuh, menumpuk, membawa atau mengumpulkan. Pengalaman bermain dengan *loose parts* memberikan cara yang mendalam namun menyenangkan untuk anak-anak dalam membentuk asosiasi antara belajar dan kesenangan. (Sutton, 2011:409)

Berdasarkan pengamatan peneliti penggunaan *loose parts* membuat anak antusias dan tertarik untuk bermain. Hal ini disebabkan penataan kegiatan main dibedakan pada setiap kelas sentra dan saat pergantian tema. Attar, Perez dan Parham (2016:2) Anak-anak secara spontan bermain aktif dengan barang yang tidak biasanya ditujukan untuk bermain.

Berdasarkan wawancara dan pengamatan, peneliti menyimpulkan bahwa media *loose parts* yang digunakan di PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang dapat meningkatkan cara-cara berpikir kreatif anak dengan berbagai pemikiran-pemikiran, ide, gagasan maupun imajinasi anak yang dituangkan melalui bahan-bahan yang disajikan. Hal tersebut memberikan kesempatan pada anak untuk memikirkan inisiatif yang harus dilakukan ketika menemukan suatu masalah dan memecahkannya. Sehingga media *loose parts* yang terdiri dari berbagai unsur dapat mengoptimalkan empat tahapan *metaphorming* dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa strategi *metaphorming* sebagian besar telah dilaksanakan proses pembelajaran yang telah memuat tahap-tahap *metaphorming*. Selain itu *metaphorming* dan media *loose parts* saling berkaitan dalam meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan media *loose parts* mendukung beberapa tahap-tahap *metaphorming* pada pembelajaran di kelas. Menurut (Yavuz, 2016:11) Pendidik dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif anak melalui *loose parts*. Mempelajari kreativitas pada anak kecil tetap menjadi

tantangan, dengan didasarkan pada lingkungan yang tepat, alat penilaian, dan objektivitas. Berikut tahapan *metaphorming* yang diterapkan pada pembelajaran telah tercapai, meliputi: 1) Koneksi (*Connection*) ditemukan ketika pembahasan tema dengan menggali informasi sebanyak-banyaknya; 2) Penemuan (*Discovery*) terjadi ketika anak mulai merancang ide atau gagasan yang akan dituangkan melalui media *loose parts* dan Menuliskan semua sumber rujukan yang ada di dalam manuscript di daftar pustaka. memilih kegiatan main sesuai minat anak; 3) Penciptaan (*Invention*) dijumpai ketika anak bermain media *loose parts* sehingga anak dapat menciptakan dan mengembangkan ide maupun gagasan sesuai tema yang telah dibahas; 4) Aplikasi (*Aplication*) terjadi ketika anak menceritakan karya yang telah dibuat melalui media *loose parts* yang diterapkan pada kehidupan, hal ini menunjukkan anak dapat membuat koneksi kata per kata untuk menggambarkan idenya.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka dapat diajukan saran sebagai berikut.

#### 1. Bagi Pendidik

Sebaiknya strategi *metaphorming* diterapkan dalam perencanaan pembelajaran dan proses pembelajaran sampai tuntas yang memuat empat tahap yaitu koneksi, penemuan, penciptaan dan aplikasi. Sehingga pembelajaran di PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang dapat mendukung STEAM.

#### 2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian dapat dijadikan dasar oleh peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan, baik pada jenis penelitian yang sama maupun pada jenis penelitian yang berbeda agar penelitian pada pokok bahasan ini menjadi lebih sempurna.

### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mahasneh, R. (2018). The Role of Teachers in Establishing an Attractive Environment to Develop the Creative Thinking among Basic Stage Students in the Schools of Tafilah Governorate According to Their Own Perspective. *Journal of Curriculum and Teaching*, 7(1), 206-221.
- Anwar, B. (2019). Model Pembelajaran *Metaphorming*. *Shaut al Arabiyyah*, 7(1), 78-90.
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Jurnal Zulkardi*. (2002). Developing A Learning Environment on Realistic Physical Education for Indonesian Student Teachers. Published Dissertation. Enschede: University of Twente.
- Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231-246.

- Ben-Attar, P., Perez, M., & Parham, L. D. (2016). Loose Parts Playground at an Albuquerque Elementary School.
- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2014). *Loose parts: Inspiring play in young children* (Vol. 1). Redleaf Press.
- Flannigan, C., & Dietze, B. (2017). Children, outdoor play, and loose parts. *Journal of Childhood Studies*, 42(4), 53.
- Gençer, A. A., & Avcı, N. (2017). The Treasure in Nature! Loose Part Theory. *Current Trends in Educational Sciences*, 9.
- Gibson, J. L., Cornell, M., & Gill, T. (2017). *A Systematic Review of Research into the Impact of Loose Parts Play on Children's Cognitive, Social and Emotional Development*. *School mental health*, 9(4), 295-309.
- Gull, C., Bogunovich, J., Goldstein, S. L., & Rosengarten, T. (2019). Definitions of Loose Parts in Early Childhood Outdoor Classrooms: A Scoping Review. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(3), 37-52.
- Hadijah, S. (2017). *Perbandingan Antara Kemampuan Critical Thinking Dan Metaphorming Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X Sma Negeri 21 Gowa*. 1–184.
- Houser, N. E., Cawley, J., Kolen, A. M., Rainham, D., Rehman, L., Turner, J., & Stone, M. R. (2019). *A Loose Parts Randomized Controlled Trial to Promote Active Outdoor Play in Preschool-aged Children: Physical Literacy in the Early Years (PLEY) Project*. *Methods and protocols*, 2(2), 27.
- Jee-Da, Park. (2011). Studi Kasus Metaforming untuk Pendidikan Desain Kreatif. *Forum Desain Korea*, 32, 317-326.
- Kartini, K., & Sujarwo, S. (2014). Penggunaan media pembelajaran plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak usia. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(2), 199-208
- Kiewra, C., & Veselack, E. (2016). Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 4(1), 70-95.
- Li, L. (2019). Analysis on the Environmental Creation Strategy of Creative Art Characteristic Activities in Kindergartens.
- Martani, W. (2012). Metode stimulasi dan perkembangan emosi anak usia dini. *Jurnal Psikologi*, 39(1), 112-120.
- Munawar, M., Roshayanti, F., & Sugiyanti, S. (2019). Implementation of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics)-based early childhood education learning in Semarang City. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 276-285.

- Nurlaela, L. (2015, February). Developing Creative Thinking Skills in Learning at Higher-Educational Institution of Teacher. In *3rd UPI International Conference on Technical and Vocational Education and Training*. Atlantis Press.
- Oncu, E. C. (2016). Improved Creative Thinkers in a Class: A Model of Activity Based Tasks for Improving University Students' Creative Thinking Abilities. *Educational Research and Reviews*, 11(8), 517-522.
- Richard Florida, dkk., .(2015). *The Global Creativity Index 2015*, (Toronto : The Martin Prosperity Institute)
- Setiawan, W. (2016). Profil Berpikir Metaforis (Metaphorical Thinking) Siswa SMP dalam Memecahkan Masalah Pengukuran Ditinjau dari Gaya Kognitif. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 7(2), 208-216. Setiawan, W. (2016). Profil Berpikir Metaforis (Metaphorical Thinking) Siswa SMP dalam Memecahkan Masalah Pengukuran Ditinjau dari Gaya Kognitif. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 7(2), 208-216.
- Siler, T. (2015). The ArtScience Program for Realizing Human Potential. *Leonardo*, (December), 389–424. <https://doi.org/10.1162/LEON>
- Sunito, I. dkk. 2013. *Metaphorming Beberapa Strategi Berpikir Kreatif*. Jakarta: Indeks.
- Sutton, M. J. (2011). In the hand and mind: The intersection of loose parts and imagination in evocative settings for young children. *Children Youth and Environments*, 21(2), 408-424.
- Ward, K. (2018). What's in a dream? Natural elements, risk and loose parts in children's dream playspace drawings. *Australasian Journal of Early Childhood*, 43(1), 34-42.
- Weia, Y. S., Penga, C. F., & Salleha, F. H. U. K. M. (2017). Cognitive Effects Of Thinking Maps, Six Thinking Hats And Taxonomy Bloom On Indigenuos Pupils. *International Journal Of Environmental & Science Education*, 12(2), 3830-3838.
- Widiasari, S., Susiati, I., & Saputra, W. N. E. (2016). *Play Therapy* Berbasis Kearifan Lokal: Peluang Implementasi Teknik Konseling di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(1), 61-68.
- Windania, R. & Siagian, R.E. (2016). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model Pembelajaran Treffinger*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Unindra 2: 1-6.
- Yavuz, L. C. (2016). The Effects of Loose Parts and Nature-Based Play on Creativity in the Montessori Early Childhood (3-6 year old) Classroom.