

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA LOOSE PART DI TK IT ABATATSA KABUPATEN PASURUAN

Nadia Kaffiya Salsabila¹; Naila²; Indriana W³
STAI Muhammadiyah Probolinggo
samsyahsalsabila@gmail.com

Abstract

Every child has a natural creativity. Children's creativity can be developed, because it needs to be developed from an early age. Stimulation and stimulation is one of the factors to develop creativity. Now many children learn who are still racing on the teacher waiting to give an example, so that children cannot develop their imagination. The loose parts method is a method that uses materials around us, which can be removed and installed, not disposable, can be assembled according to the wishes or creativity of the child. This research is a CAR classroom action research. The research subject is the children of group B TK IT ABATATSA PASURUAN. The results of the study using loose parts showed that the media increased creativity in early childhood. When children are given the freedom to do direct exploration of the environment, they can enrich creative ideas, raise curiosity in children, and imagination ideas. So that learning that initially relies on the teacher to give examples, is monotonous and boring, will become more fun and develop children's ideas.

Keywords : Creativity; Imagination ; Loosepart

Abstrak : Setiap anak memiliki kreatifitas alamiah. Kreativitas anak bisa dikembangkan, karena itu perlu di kembangkan sejak dini. Stimulasi dan rangsangan merupakan salah satu factor untuk mengembangkan kreatifitas. Sekarang banyak anak belajar yang masih berpacu pada guru menunggu untuk mencontohkan, sehingga anak tidak bisa mengembangkan imajinasinya. Metode looseparts merupakan metode yang menggunakan bahan bahan disekitaran kita, yang bisa dilepas pasang, tidak habis sekali pakai, bisa dirakit sesuai kemauan atau kreatifitas anak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) . Subjek penelitian yaitu anak-anak kelompok B TK IT ABATATSA PASURUAN. Hasil penelitian dari penggunaan bahan looseparts mengandung arti bahwa media tersebut menambah kreativitas pada anak usia dini. Saat anak diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi langsung terhadap daerah sekitar bisa menambah ide kreatif, memunculkan keingintahuan pada anak, dan gagasan imajinasi. Sehingga pembelajaran yang awalnya mengandalkan guru untuk mencontohkan , monoton dan membosankan akan menjadi lebih menyenangkan dan mengembangkan ide-ide anak.

Kata Kunci : Kreativitas ; Imajinasi ; Loosepart

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang mana dalam sikapnya memiliki keingintahuan dan ciri-ciri yang kreatif. Mereka memiliki dalam dirinya apa yang disebut kreatifitas alamiyah(Li, 2010). Aspek penting yang harus dikembangkan di setiap anak usia dini yaitu salah satunya kreativitas. Agar menstimulasi anak dalam hal kegiatan untuk meneliti juga dengan memberikan pertanyaan dengan banyak benda yang dapat dilihat dan suatu kejadian yang terjadi di lingkungan sekitar merupakan salah satu factor untuk memngembangkan kreatifitas. Tentu saja hendaknya dikerjakan dengan melalui kegiatan bermain selaku cara belajar anak(Safitri & Lestaringrum, 2021). Melalui bermain pembelajaran anak dilakukan dengan dibungkus dengan sederhana dan menyenangkan dalam pembelajarannya agar anak mudah untuk memahami dan mengembangkan kreativitas dan imajinasinya dengan belajar melalui bermain.

Bermain merupakan suatu proses untuk belajar anak usia dini untuk mendapatkan kenangan dan pengalaman langsung secara real dan yang menyenangkan. Bermain juga penting bagi anak dan merupakan penilaian dalam pencapaian anak dalam meningkatkan 6 aspek perkembangan diantaranya nilai agama dan moral (NAM), Sosem , Bahasa, Kognitif, FM (fisik motoric) , serta Seni . Bermain juga anak dapat mengeksplorkan kreatifitasnya, menemukan sesuatu yang baru dengan merasakan objek langsung sehingga semua aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal dan tercapai . Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi termasuk dalam pembelajaran anak usia dini berperan sebagai peniru apa yang sudah dilihat dan mereka juga sebagai pembelajar yang aktif dimana anak tersebut selalu membangun pengetahuannya melalui bermain dan selalu aktif dalam hal menggali pengetahuan-pengetahuan (Nurliana et al., 2022) .

Disampaikan oleh Setyowati, (dalam Artobatama, 2018:41) Pembelajaran anak usia dini disesuaikan dengan kemampuan anaknya sendiri. Dengan adanya life skill dan kecakapan hidup yang disesuaikan kebutuhan zaman secara individual, sehingga manfaat juga tujuan pembelajarannya akan tercapai secara efektif dan efisien. Isi dalam Kurikulum2013 yang diterapkan di PAUD merupakan salah satu konsep dengan menggunakan pendekatan sciensetifik ,tematik terintegrasi yang bisa dipadupadankan model pembelajaran berbasis STEAM yaitu science, technology, eangenering, art, mathematics karena di K2013 sejenis dengan kegiatan pembelajaran yang memberikan konteks secara real dalam tampilan subtema dan tema yang mengedepankan dan

menguatkan anak dengan lingkungan hidup sekitarnya (Prameswari, Titana Widya, 2020). Pembelajaran STEAM pendidik bisa menggunakan dan juga bisa menghubungkan dengan kehidupan sehari-harinya. Untuk mendukung karakteristik dari anak usia dini dibutuhkan kegiatan bermain yang bagus, menyenangkan dan mengandung manfaat. Kegiatan bermain dapat menggunakan bahan dan alat permainan edukatif yang menyenangkan. Memilih bahan dan alat permainan yang bisa merangsang salah satu aspek perkembangan anak dengan media loose part. Media Loose part adalah media material lepas yang penggunaannya dapat beraneka macam untuk dibentuk, artinya bahan yang dapat dipindahkan kesana dan kesini, dibawa kemana mana, digabungkan dengan bahan yang lain, dan juga dibongkar pasang, dipisahkan dan kemudian disatukan kembali dengan menggunakan banyak caranya. Kreativitas adalah kemampuan dengan terciptanya sesuatu yang baru, baik yang benar hal baru atau sesuatu ide yang baru, yang mana dilakukan dengan cara membuat sesuatu yang baru dengan menghubungkan dan menggabungkan dari bahan tersebut.

Menurut Casey & Robertson LooseParts menciptakan sebuah lingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain dan menyediakan sumber daya yang mungkin mereka butuhkan untuk melakukan apa yang perlu mereka lakukan. Kebutuhan hak dari anak adalah bermain termasuk dengan hak anak yang disediakan dan dipenuhi. Bermain mempunyai peran penting untuk kesejahteraan juga kesehatan anak, mengembangkan kreativitas, imajinasinya, percaya dirinya, peningkatan diri, kognitif, kekuatan fisik juga keterampilan, sosial dan emosional untuk membantu anak-anak mencapai potensi penuh mereka. Inilah tujuan yang dituju dalam pemilihan media yang akan digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak. Tujuan pembelajaran dengan menggunakan media bahan loosepart adalah karena bebas berkreasi untuk membongkar pasang bahan loosepart yang disediakan maka akan bertambah kreatifitas mereka. Selain itu bahan juga bisa mengambil benda yang ada di sekitar dan itu termasuk salah satu memanfaatkan dalam memelihara lingkungan, akan memahamai bahwa barang bekas pun juga dapat dimanfaatkan kembali dan juga dapat dimanfaatkan untuk merakit menjadi sesuai imajinasi yang diinginkan. Melalui media loosepart ini, anak akan mempunyai keinginan untuk tertantang menciptakan sebuah karya atau sesuatu yang baru diciptakan dari banyaknya bahan bekas atau bahan yang sudah disiapkan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih bermakna. Uraian dari penjelasan ini menguatkan dari pendapat Casey dan Robinson, (2016) tentang bagaimana media loosepart bila diajarkan sesuai tahapan tahapan usia anak dengan peraturan pembelajaran yang sesuai dengan pola pikir, anak mampu dalam mencoba untuk

menemukan ide-ide kreatifnya, mempunyai pola pikir yang kritis saat menemukan masalah ketika menyusunnya sehingga keefektifan anak secara kualitas akan dengan baik terstimulasi (Prameswari, Titana Widya, 2020)

Hasil pengamatan yang dilakukan di TK IT ABATATSA Grati Pasuruan terdapat permasalahan yang kami temukan dalam pengembangan kreativitas anak usia 5-6 Tahun yaitu terkait minat anak dalam mengeksplor imajinasi mereka secara mandiri masih belum berkembang karena masih menunggu contoh yang diberikan dari guru, anak masih meniru sehingga masih belum berkembang untuk mengemukakan idenya yang kreatif sebelum guru memberikan contoh. Teacher centered masih sangat dirasakan dalam proses pembelajaran, sehingga perlu dicari solusi pemecahan masalah supaya anak dapat berani aktif, kreatif menuangkan ide gagasannya dengan kegiatan eksploratif sehingga menjadi penemu bukan peniru. Solusi yang ditawarkan adalah penerapan media loose parts sehingga judul yang akan ditulis dalam artikel jurnal ini “Meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media Looseparts di TK IT Abatatsa Pasuruan”

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) . Dalam Kemmis dan McNeill, pengertian PTK secara lebih rinci dan lengkap bisa dimengerti. PTK didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan. Tindakan tersebut dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas sehari-hari, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi di mana praktik-praktik pembelajaran tersebut dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan agustus - september . Penelitian ini dilakukan di TK IT Abatatsa Pasuruan dengan subjek penelitian adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun dengan jumlah 7 anak perempuan dan 10 anak laki-laki dengan total 17 anak. Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data penelitian ini yaitu memakai instrument penelitian ,dokumen dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Prasiklus Tindakan awal dilakukan peneliti mengumpulkan data peningkatan kreativitas anak. Penilaian dilakukan melalui observasi dengan indikator yang sesuai. Kegiatan prasiklus dilakukan anakanak dengan membuat fokus indikator berkembang sesuai yang diharapkan dalam mengembangkan kreatifitas. Mampu mengembangkan kemampuan dan mengembangkan imajinasi mereka dengan membuat sesuatu dari bahan yang disiapkan oleh guru (Fitrah Herninda, n.d.). Membuat suatu bentuk dari bahan-bahan tersebut, seperti membentuk tutup botol menjadi bentuk kepala atau menjadi angka, dan bisa juga dibentuk menjadi rumah. Pada penelitian prasiklus dibuat dalam bentuk table. Dibawah ini merupakan table dari hasil prasiklus.

Tabel 1. Hasil pengamatan kreatifitas anak pada pra siklus

Lingkup perkembangan	Jumlah anak	Hasil penelitian	persentase
Kemampuan membentuk 3 benda dari bahan yang sudah disediakan	5	BB(Belum berkembang)	29%
	7	MB(Mulai berkembang)	41%
	3	BSH(Berkembangsesuai harapan)	17%
	2	BSB (berkembang sangat baik)	13%

Keterangan :

BB = Belum berkembang

MB = Mulai berkembang

BSH = Berkembang sesuai harapan

BSB = Berkembang sangat baik

Penilaian pra siklus yang dicapai sebanyak 17 anak TK IT Abatatsa berdasarkan dari hasil observasi dapat dilihat hasil capaian dengan kategori belum berkembang sebanyak 5 anak dengan persentase 29%, Capaian mulai berkembang 7 anak dengan persentase 41%, capaian Berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak dengan persentase 17%, dan untuk capaian berkembang sangat baik sebanyak 2 anak dengan persentase 13%.

Peneliti bekerja sama dengan pengamat yang menganalisis hasil studi prasiklus berdasarkan hasil penilaian 6 aspek anak bahwa rata rata anak TK IT Abatatsa masih dalam tahapan mulai berkembang, hal ini dilihat dari lembar observasi belajar. Dilihat dari keberhasilan indicator.

Siklus I

Tahapan dalam siklus ini yaitu tahapan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Pada siklus 1 Tahap perencanaan pertemuan pertama membuat rancangan pembelajaran. Penelitian ini membuat sebuah kegiatan yang telah dilakukan sebagai berikut: (1) menyusun RPPH yang merupakan panduan bagi peneliti untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar atau pelaksanaan penelitian (2) untuk meningkatkan kreativitas anak maka mempersiapkan bahan dan alat looseparts bisa dari bahan sekitar bekas atau bahan alam (3) menyusun lembar observasi tentang meningkatkan anak dalam kreativitasnya dengan menggunakan media looseparts berisi perkembangan aspek-aspek penilaian yang meliputi menampilkan sebuah karya, menuangkan ekspresi dalam sebuah karya dengan mengembangkan imajinasi mereka. Pertemuan I pada siklus 1 dilaksanakan pada hari senin, 15 agustus-16 agustus 2022. Untuk meningkatkan kreativitas anak, peneliti menyiapkan media yang akan digunakan, untuk mendukung kreativitas anak.

Tabel 2. hasil pengamatan kreatifitas melalui media looseparts pada siklus 1

Lingkup perkembangan	Jumlah anak	Hasil penelitian	presentase
Kemampuan mengembangkan kreatifitas imajinasi dengan membentuk	2	BB(Belum Berkembang)	13%
	4	MB(Mulai Berkembang)	18%
	7	BSh(Berkembang sesuai	41%

3 benda yang sudah disediakan		harapan)	
	4	BSB (berkembang sangat baik)	18%

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Penilaian siklus I yang dicapai sebanyak 17 anak TK IT Abatatsa berdasarkan dari hasil penelitian dari siklus 1 dapat dilihat hasil capaian dengan kategori Belum berkembang sebanyak 2 anak dengan persentase 13%, Capaian mulai berkembang 4 anak persentase 18%, capaian Berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak dengan persentase 41%, dan untuk capaian berkembang sangat baik sebanyak 4 anak dengan persentase 18%. Pada siklus 1 kreatifitas anak belum memenuhi standart yang diinginkan peneliti. Sehingga peneliti melanjutkan ke penelitian siklus 2. Refleksi dalam penelitian siklus ini yaitu evaluasi penilaian pembelajaran pada penelitian siklus I. Berdasarkan analisa ditindakan siklus I ada beberapa permasalahan : (1) meningkatkan kreativitas anak dalam satu kelas belum terlalu terlihat, dikarenakan pada saat membentuk sebuah karya dari bahan yang telah disediakan, anakanak masih banyak yang bermain tidak focus dalam perintah di pembelajaran (2) masih ada anak-anak yang bertanya dan minta untuk dicontohkan yang kemudian ditiru oleh sang anak bukan menuangkan ide nya sendiri. Pada siklus 1 kreatifitas anak belum memenuhi standart yang diinginkan peneliti. Sehingga peneliti melanjutkan ke penelitian siklus 2 .

Siklus II

Siklus II ini penelitian nya yaitu menyusun RPPH dengan menggunakan tema subtema yang berbeda. Dilakukan sebanyak dua kali pertemuan untuk penelitian pada siklus II. Siklus II pertemuan I mendapatkan hasil presentase sebanyak 61%. Terjadi peningkatan Siklus II pertemuan pertama ,akan tetapi masih belum mencapai presentase keberhasilan yaitu 75%. Pada siklus II dibutuhkan peningkatan 14% lagi untuk mencapai presentase keberhasilan. pada pertemuan kedua mencapai hasil yang diharapkan. Siklus II dilaksanakan saat tanggal 29-30 agustus 2022 . Meningkatnya kreativitas anak dapat dilihat pada table persentase.

Tabel 3. hasil pengamatan pada siklus 2

Lingkup perkembangan	Jumlah anak	Hasil penelitian	presentase
Kemampuan mengembangkan kreatifitas imajinasi dengan membentuk 3 benda yang sudah disediakan	0	BB(Belum Berkembang)	0%
	0	MB(Mulai Berkembang)	0%
	3	BSH(Berkembang sesuai harapan)	15%
	14	BSB (berkembang sangat baik)	85%

Keterangan :

BB = Belum berkembang

MB = Mulai berkembang

BSH = Berkembang sesuai harapan

BSB = Berkembang sangat baik

Table di atas telah diperoleh sesuai dengan apa yang diharapkan ,setelah kekurangan dari siklus sebelumnya diperbaiki anak anak semakin semangat dalam pembelajaran menyusun bentuk mengembangkan imajinasinya. Dengan memenuhi keberhasilan yaitu tercapainya 85% pada nilai berkembang sangat baik. Sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Pemaparan dari hasil diatas peneliti akan menjelaskan waktu pelaksanaan kegiatan proses belajar dan strategi cara pengembangan kreativitas. Berdasarkan dari data observasi dan penelitian yang telah dikumpulkan saat pembelajaran menerapkan looseparts di kelompok B TK IT Abatatsa Grati ditemukan bahwa, muncul sebuah imajinasi ketika bermain membuat sesuatu yang baru dari kancing bekas baju, batu , sedotan, kayu atau ranting , dari kerang dan tutup botol. Ilmu pengetahuan harus sejalan dengan perkembangan (fitriah herninda, n.d.) Anak mampu memanfaatkan alat-bahan yang telah disediakan oleh guru. Mengajak belajar dan bermain berimajinasi mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki

anak-anak(Motorik & Anak, 2017) . Anak tambah antusias untuk ikut pembelajaran,yang kemudian dilanjutkan dalam kegiatan inti pada kelompok B yaitu memilah atau mengelompokkan sesuai jenisnya (membedakan pola AB-AB), mencoba menyusun menjadi huruf dari barang yang sudah dikelompokkan tadi. Membuat bentuk kreasi bebas apapun sesuai keinginannya dari bahan yang sudah dikelompokkan tadi dengan tambahan aksesoris bahan yang telah disiapkan oleh guru (seperti lem, kertas,dan tali)disini ketika anak diberi kebebasan untuk membuat sebuah karya dengan bahan yang tersedia ,anak akan memulai imajinasinya untuk membuat sebuah karya bahkan bisa melebihi target pencapaian dan anak juga bisa menceritakan apa yang dikerjakan tadi. Guru bisa mendeskripsikan untuk menganalisis pencapaian perkembangan anak . Guru mendeskripsikan anak dari kemampuan yang sudah dibuat dan dihasilkan oleh anak dari gabungan imajinasi mereka secara real . Dalam hasilnya,anak memperbarui bentuk kegiatan bermain kemudian menyusunnya untuk dijadikan sebuah karya merupakan bagian dari potensi pengembangan kreativitasnya yang sudah terbentuk pada diri anak. juga guru melihat perkembangan dari anak untuk berpeluang berani percaya diri akan perbedaan karyanya yang berbeda dengan teman yang lain. Guru hendaknya juga menyadari bahwa dalam pembimbingan kepribadian anak sangat diperlukan pembiasaan-pembiasaan yang cocok terhadapnya dan sesuai dengan perkembangan jiwa raganya agar kreatifitas anak terbentuk dan terus berkembang (Khosiah, 2020). Kreativitas juga harus terus menerus dikenalkan dan dituangkan kedalam banyak bentuk karya salah satunya lewat kegiatan pembelajaran yang sudah menggunakan STEAM Proses pendidikan memfokuskan dengan pemecahan masalah(Pendidikan et al., n.d.) mengedepankan desain dan kreativitas, inovasi dalam setiap isi dari ilmu sains, melalui teknologi, jug teknik, melalui seni, dan hitung menghitung matematika sehingga kebutuhan perkembangan anak dapat disesuaikan dengan arus globalisasi saat ini dan maju pesatnya perkembangan dunia (Arsy & Syamsulrizal, 2021)

LoosePart mempunyai kelebihan dalam penggunaannya diantaranya: dapat digunakan dalam berbagai kegiatan, bisa digunakan berulang ulang atau tidak langsung habis buang, dimanipulasi dalam berbagai bentuk dan alat, , dapat merangsang otak anak menjadi lebih kreatif inofatif dalam mengenal dan memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya, menstimulasi berbagai perkembangan aspek anak, juga menstimulasi anak dalam hal kognitifnya yaitu dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari, mendorong anak untuk pede dalam mengutarakan berbagai kemampuan minat bakat yang dimilikinya, bahan looseparts bahan yang hemat dan tentu mudah untuk didapatkan, media

looseparts kelebihannya juga mendorong anak menjelajah banyak pengetahuan dan pengalaman baru. LoosePart juga mempunyai sisi kekurangan disamping kelebihan-kelebihannya diantaranya: bisa membuat anak jenuh karena salah dalam membuat strategi pembelajaran, provokasi yang salah dapat mengakibatkan perkembangan anak terhambat(Nurliana et al., 2022)

Strategi atau cara mengembangkan kreativitas dalam mengembangkan melalui pendekatan anak melalui bermain loose parts menggunakan pendekatan 4P (Sit. dkk, 2016) dengan rincian penjelasan diantaranya : Adanya individu yang unik yang mana ditekankan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya melalui penilaian membentuk karya dengan interaksi bermain loose parts sendiri, Guru hanya menemani untuk menyemangati anak dalam berkreasi bukan memberi contoh membuat karya untuk dilakukan dengan tanpa paksaan dan tanpa dituntut sesuai menurut contoh guru , upaya pengembangan kreativitas anak dengan menghargai proses anak ketika mencobanya untuk membuat sebuah karya dalam media looseparts dengan tidak berujar hate kebencian dalam berucap tetapi ketika dilihat dalam prosesnya anak berani untuk mencoba, maka untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kepribadian anak lebih berani lagi mencoba berilah penghargaan pujian positif bagaimana produk yang akan dihasilkan anak dilihat dari kreatifitas keunikannya sesuai kondisi masingmasing pribadi serta lingkungan yang merupakan prosesnya(Okta, n.d.).

Menurut Casey & Robertson, (2016) hak anak perlu untuk dipenuhi yaitu kebutuhan bermain,bermain yang punya peran penting untuk bidang kesehatan dan kesejahteraan. Mempromosikan kreativitas, eksplor imajinasi, dari kepercayaan diri untuk kemajuan diri, menambah kekuatan fisik social dan keterampilan, kedekatan diri pada Tuhan berinteraksi dengan lingkungannya, kognitif dan emosional sehingga seluruh potensi anak berkembang(Sulaiman, n.d.). Itulah alasan utama peneliti dalam pemilihan media yang akan digunakan dalam pengembangan kreativitas anak.

Hasil penjelasan yang sudah dijelaskan diatas menegaskan bermain melalui media looseparts merupakan solusi efektif yang efisien dalam meningkatkan kreatifitas anak. ketika anak bereksperimen dalam membuat sebuah karya secara tidak sadar anak sudah berproses berinteraksi dengan dirinya sesuai keinginan sendiri dengan rasa percaya diri dan berinteraksi dengan lingkungannya dengan menemukan sebuah rasa kepuasan terhadap dirinya sendiri seperti pendapat Montolalu, (2008)

KESIMPULAN

Disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media loosepart dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak di TK IT Abatatsa Pasuruan. sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Saat anak bereksplor langsung di lingkungan sekolah memperkaya ide kreatif, rasa ingin tahu mencoba menemukan dengan mengoptimalkan semua panca indra anak untuk meningkatkan aspek perkembangan anak . sesuai hasil dan juga pembahasan diatas tadi, disarankan kepada guru-guru PAUD untuk meningkatkan kreativitas anak dapat melalui dengan menerapkan media loose parts dengan bahan bebas bisa dari bahan bekas pakai atau dari lingkungan sekitar. Bahan lepasan looseparts yang ada disekitar lingkungan, anak akan mempunyai banyak keanekaragaman pengetahuan nama dan juga memperbanyak kegiatan bermain pembelajaran anak dalam menuangkan ide kreatifnya. dilain hal itu guru bisa mencoba cara lain bisa juga sama dengan peneliti tetapi lebih dikembangkan disesuaikan dengan kondisi dari anak didik dan pengetahuan guru dalam menerapkan saintifik di lembaga PAUD sendiri .

DAFTAR PUSTAKA

- Arsy, I., & Syamsulrizal, S. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK. *Biolearning Journal*, 8(1), 24–26. <https://doi.org/10.36232/jurnalbiolearning.v8i1.1019>
- Artobatama, I (2018). *Pembelajaran Stem Berbasis Outbond Permainan Tradisional*. Indonesian Journal of Primary Education, 2(2), 40-47
- Casey, Theresa & Juliet Robertson. (2016). *Loose Parts Play*. Inspiring Scotland.
- Firdaus, H., & Sulaiman, S. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kompetensi Guru terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PAI Kelas X SMK. *AS-SABIQUN*, 4(4), 964-980. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i4.2134>
- fitriah herninda, syamsurizal. (n.d.). *analisis kemampuan berpikir kritis*. 4(September 2022), 763–774.
- Ii, B. A. B. (2010). *Upaya Meningkatkan Kreativitas...*, Lien Anggita Dewanti, FFKIP UMP, 2014. 6–21.
- Kemendikbud. 2018. Konsep Sains untuk Anak Usia Dini. Ungaran: PP PAUD dan Dikmas Jawa Tengah.
- Khosiah, N. (2020). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak KERJASAMA ORANG TUA DAN GURU DALAM*. 1(1), 9–20.
- Montolalu, dkk. (2007). *Bermain Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Motorik, K., & Anak, H. (2017). *Proseding Seminar Naional Unirow Tuban Proseding Seminar*

Naional Unirow Tuban. 22–27.

Nurliana, Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 451–460.

Okta, R. (n.d.). *As - SABIQUN*. 4(September 2022), 995–1017.

Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., Berpikir, K., & Siswa, I. (n.d.). *As - SABIQUN*. 4(September 2022), 786–799.

Prameswari, Titana Widya, dll. (2020). STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years. *Efektor*, 7(1), 24–34. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e>

Safitri, D., & Lestarinigrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>

Sit, Masganti, dkk.2016. *Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing

Sulaiman, H. (n.d.). *As - SABIQUN*. 4(September 2022), 964–980.