

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE KEGIATAN BERMAIN *LOOSE PART*

Siti Nurrahmaniyah, PAUD Mahwil-Ummiyah Dungkek Sumenep, sitinurrahmaniyahniyah@gmail.com

Amiruddin M.Pd.i, Institut Kariman Wirayudha Sumenep Madura

Article history

Received:

12-09-2023

Received in revised form:

15-01-2024

Accepted:

25-01-2024

Keywords:

Kreativitas, *Loose Part*,
Anak Usia Dini

Abstract: This research is a classroom action research (PTK) model of this research using Kurt Lewin's model consisting of four stages, where in this study offers a loose part method to be a learning method in improving children's creativity. To obtain data for the purposes of this research, the researcher uses data collection techniques by means of observation, interviews and documentation. The results of the study obtained that children's creativity increased from before being given the action until the completion of the action as many as two cycles. The results of the study showed that in the pre-cycle the level of children's creativity was 0% in cycle one of 0% and in cycle 2 the level of children's creativity was 33% so that it reached the target of BSB (developing very well) 75-100% and BSH (developing as expected) 60-75%, so it can be seen that the *loose part* game method can increase children's creativity

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) model penelitian ini menggunakan modelnya Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahap. dimana dalam penelitian ini menawarkan metode *loose part* untuk menjadi metode pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak. Untuk memperoleh data dalam kepentingan penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan dari sebelum diberi tindakan sampai terselesainya tindakan sebanyak dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra siklus tingkat kreativitas anak sebesar 0% pada siklus satu sebesar 0% dan pada siklus 2 tingkat kreativitas anak sebesar 33% sehingga sampai pada target BSB (berkembang sangat baik) 75-100% dan BSH (berkembang sesuai harapan) 60-75%. sehingga dapat dilihat bahwa metode permainan *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak.

PENDAHULUAN

Kreativitas anak adalah aspek yang sangat-sangat berpengaruh dalam kehidupan anak-anak, kreativitas penting sekali untuk dikembangkan, kreativitas memiliki pengaruh besar terhadap setiap kehidupan seseorang (Indri Dwi Isnaini, 2022). Kreativitas mampu membuat

anak-anak ataupun orang dewasa memiliki pemikiran yang berbeda dengan orang lain. Kreativitas juga memungkinkan anak untuk mendapatkan ide-ide terbaru lalu dikembangkan dan dituangkan kedalam suatu karya atau ide yang sudah ada dan dikombinasikan kepada ide yang baru (Novita Eka Nurjanah, 2020). Dalam menghadapi tantangan dimasa Yang akan datang dan mampu berperan dalam segala hal anak harus memiliki kreativitas yang memadai dan juga mumpuni, karena seiring perkembangan zaman yang semakin maju, meningkat dan Masalah-masalah yang semakin besar maka dituntut untuk menjadi bisa dan harus bisa dalam segala hal, maka dari itu anak-anak untuk menghadapi itu semua harus memiliki perkembangan kreativitas yang baik.

Kreativitas juga memiliki fungsi untuk mengembangkan seluruh potensi anak dalam menggambarkan perasaanya, serta memperoleh sesuatu yang baru yang berkaitan dengan proses pembelajarannya, jika proses perkembangannya dilakukan dengan baik maka kreativitas ini akan sangat berkembang baik kedepannya.(Dewi Safitri,2021). Jika anak sudah memiliki kreativitas yang tinggi maka semua aspek yang ada akan mengikutinya sebab kreativitas akan membawa pengaruh baik terhadap perkembangan yang lain dan anak akan mampu berfikir dengan ide-ide yang kritis jika anak sudah memiliki pemikiran yang kritis dan kreatif maka anak akan aktif dalam setiap kegiatan yang dilakukan.

Melihat dari pentingnya kreativitas pada anak usia dini maka Dampak dari perkembangan kreativitas anak adalah senang karena diri dapat berkreasi dan berfikir, dan anak dapat menggambarkan perasaanya dan menuangkan perasaannya terhadap karyanya. Dampak dari perkembangan Kreativitas ini anak akan terlatih untuk beradaptasi dan inovatif, serta dapat memecahkan masalah dan menghadapi tantangan yang akan datang dan juga dapat menghadapi perubahan-perubahan baru yang akan terjadi. Dampak negatif yang dapat terjadi kepada anak jika perkembangan kreativitasnya tidak dapat berkembang, anak dapat memiliki sikap kurang adaptif terutama pada lingkungan baru yang mereka hadapi, kurangnya kemampuan dalam memecahkan masalah serta anak yang kurang kreatif akan cenderung lebih agresif dan mengganggu karena mereka tidak punya alternatif solusi untuk memecahkan masalah mereka sendiri (Amalia Novinti,2022).

Dari seluruh aspek yang ada pada perkembangan anak usia dini terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan Peneliti saat dilapangan permasalahan yang ada pada anak-anak tersebut adalah kreatifitas, fisik motorik (motorik halus) dan aspek perkembangan nilai agama dan moral. Dalam permasalahan aspek fisik motoriknya (motorik halus) anak juga masih belum sempurna dalam perkembangan tersebut anak masih belum bisa menggunting

dan melipat kertas dengan benar. Sedangkan permasalahan yang terjadi pada aspek nilai agama dan moral yaitu anak masih kurang menghargai orang lain dan sering menyepelekan orang lain, sementara dari permasalahan kreativitas anak masih belum mampu berfikir secara kreatif.

Data dari keseluruhan siswa yang aktif 15 anak, dari 15 anak tersebut ada 5 anak yang dalam perkembangan kreativitasnya yang masih kurang berkembang sempurna. Dan dari hasil wawancara kepada wali kelas TK-A di tanggal 09 Januari 2024 peneliti mendapatkan data terbaru lagi yaitu 4 orang anak yang ternyata juga memiliki permasalahan dalam Kreativitas, mereka sering kesulitan dalam melakukan kegiatan-kegiatan. Jadi dari keseluruhan data yang diperoleh peneliti saat ini ada 9 anak yang masih belum berkembang kreatif, mereka selalu mendapatkan hambatan dalam melakukan kegiatan. Hambatan-hambatan yang terjadi pada anak-anak tersebut sama halnya dengan hambatan yang sering terjadi terhadap anak pada umumnya yaitu tidak bisa memahami penjelasan guru dan tidak bisa mengkreasikan kegiatan yang dijelaskan guru dengan jalan fikirnya sendiri. ketika diberi tugas disuruh membuat kegiatan sama guru mereka selalu mengungkapkan bahwa mereka tidak bisa padahal dari awal guru sudah menjelaskan dengan sangat teliti dan anak tidak dapat bereksperimen dengan tugas yang diberikan guru, bahkan anak cenderung kurang aktif bertanya ketika ada hal-hal yang mereka tidak pahami dan langsung beranggapan bahwa dirinya tidak bisa.

Menurut Jean Peaget kreativitas anak dapat dikatakan berkembang jika anak sudah mampu berfikir secara kreatif dan dapat bereksperimen, jaen peaget meyakini jika anak mapu dalam memanipulasi objek dan bereksplorasi maka anak akan menjadi seorang pelajar yang ulung (Tarich Yuandana,2023). Maka dari itu peneliti lebih fokus terhadap mengembangkan kreativitas anak.

Dari permasalahan yang sudah ditulis diatas maka ada satu cara yang diambil oleh peneliti untuk dijadikan metode dalam bermain yaitu metode *Loose part* karena Dalam setiap perkembangan yang memiliki permasalahan atau hambatan pasti ada cara untuk mengembangkannya dan pasti ada solusi untuk memecahkan masalahnya.

Loose Part adalah metode bermain yang menggunakan bahan alam bebas dan dapat ditemukan di sekitar kita seperti, batu, kayu, biji-bijian, pasir, dan kertas. Teori *Loose Part* pertama kali dikembangkan oleh Nicholson pada tahun 1971 untuk mengembangkan dan memberikan wadah pada anak-anak usia dini untuk mengekspresikan kreativitasnya dengan menggunakan media alam yang dapat dimanipulasi, dipindai dan direproduksi, serta dengan bahan yang mudah ditemukan. (Azizatul Farikhah,2022).

Istilah metode *loose part* merujuk pada permainan terbuka dan bahan manipulatif yang dapat digunakan untuk anak-anak dalam berbagai cara. Karena dengan adanya metode bermain dengan media *loose part* Anak-anak bisa lebih terbuka karena dengan *loose part* anak bisa mengkreasikan apa yang ada dalam pikirannya Tanpa harus terpaku dengan perintah guru. (Siti Nurjanah,2023).

Peneliti lebih memilih menggunakan metode *Loose Part*. karena menurut peneliti media *Loose Part* sangat cocok untuk anak-anak usia dini, dimana metode ini menerapkan permainannya dengan media yang disukai oleh anak dan yang ada disekitar kita (alam bebas). Manfaat dari Metode *Loose Part* adalah metode yang dapat mengembangkan beberapa aspek anak di antaranya kreativitas anak, motorik halus anak, dan sosial emosionalnya. Namun untuk permasalahan kali ini peneliti memilih untuk menggunakan metode ini untuk mengembangkan kreativitas anak.

Loose part selain membantu perkembangan anak juga memiliki kegunaan menghubungkan anak dengan lingkungannya (Lina Tajqiyah, 2024). Menurut peneliti pentingnya menggunakan metode bermain *loose part* untuk perkembangan kreativitas anak, karena metode *loose part* banyak bermanfaat untuk meningkatkan permainan kreatif dan imajinatif. Dengan metode ini anak-anak dapat bermain dengan kooperatif dan mampu bersosialisasi. Anak-anak secara fisik lebih aktif dan dapat meningkatkan komunikasi. (Novita Ananda,2023).

Oleh karena itu peneliti lebih memilih permainan *loose part* untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Pendidikan anak usia dini memainkan peran penting dalam pengembangan mereka. Tahap ini merupakan periode sensitif di mana anak-anak mengalami perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional yang signifikan. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pendidikan anak usia dini adalah pengembangan kepercayaan diri.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dicetuskan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946 (Muhammad Rizal Pahleviannur, S.Pd. dkk, 2022). Dan masih sering digunakan sebagai metode penelitian oleh mahasiswa sampai saat ini.

Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data ini menggunakan teknik observasi terlebih dahulu ke lembaga tempat dimana peneliti melakukan penelitiannya. Data dalam penelitian ini adalah data

tentang kreativitas anak yang diperoleh saat Observasi dan wawancara kepada pihak lembaga yaitu kepala sekolah dan wali kelas. Selain pengumpulan data observasi dan wawancara untuk mendapatkan data yang lebih valid. Peneliti menggunakan pengumpulan data dokumentasi untuk mengumpulkan data-data tertulis.

Teknik analisis

Teknik analisis data adalah pengumpulan data setelah selesai mewawancara dan mengobservasi. Data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menganalisis data,

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

NP : Nilai Persen

R : Skor yang Diperoleh

SM : jumlah anak Yang Datang

100 : Bilangan tetap. (Dr. Sigit Purnama,2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif sebagaimana hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan pada tanggal 03 Januari 2024 dan juga pada tanggal 09 Januari 2024 di PAUD Mahwil-Ummiyah Lapa-Laok Kecamatan Dungkek Kabupaten Sumenep bahwasanya anak-anak memang memiliki beberapa kecerdasan yang berbeda-beda yang dimiliki oleh masing-masing anak dan peneliti juga mendapatkan informasi bahwasanya anak ada beberapa perkembangan yang memang tidak berkembang terutama di kelompok TK A PAUD Mahwil-Ummiyah. Penerapan metode bermain melalui metode kegiatan bermain *loose part* dilaksanakan dalam kelas dengan tujuan mengembangkan kreativitas anak kelompok TK A, berikut ini peneliti akan menulis rincian pembahasan dan analisis data sebagai proses selanjutnya dalam penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di PAUD Mahwil-Ummiyah secara rinci akan ditampilkan bahwa penerapan permainan *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak sebagai berikut :

1. kondisi awal pra-siklus

Anak-anak memang memiliki beberapa kecerdasan yang berbeda-beda yang dimiliki oleh masing-masing anak dan peneliti juga mendapatkan informasi bahwasanya anak ada beberapa perkembangan yang memang kurang berkembang terutama di kelompok TK A PAUD Mahwil-Ummiyah, aspek yang kurang berkembang pada anak adalah kreativitas. Anak yang kurang berkembang dalam perkembangan kretivitasnya salah satunya anak yang memiliki permasalahan tidak bisa menyelesaikan masalahnya sendiri, tidak mampu menjelaskan model karya yang dibuatnya atau kegiatan yang diberikan oleh guru, tidak bisa menyelesaikan kegiatan yang diberikan guru, dan tidak mampu bereksperimen dengan bahan dan ide-ide yang baru. Biasanya ciri-ciri anak yang kurang berkembang Kreativitasnya terdiri dari beberapa tipe yaitu, tidak begitu ingin tahu dengan suatu hal atau hal-hal yang baru, takut atau tidak berani mengambil resiko, tidak begitu percaya diri dengan apa yang telah dicapainya dan dimilikinya, kurang memiliki minat yang kuat. (Diana Vidya Fakhriyani Desember).

2. Penerapan metode /teknik penelitian kegiatan bermain *Loose part*

Penerapan metode *Loose Part* untuk meminimalisir permasalahan yang terjadi yaitu penggunaan metode bermain *loose part* dan dimainkan langsung oleh anak TK A. Metode bermain *loose part* mampu dalam mengatasi setiap permasalahan dalam perkembangan kreativitas, metode *loose part* memang dicetuskan untuk menjadi wadah dalam mengembangkan kreativitas bagi anak.

. Karena menurut peneliti media *Loose Part* sangat cocok untuk anak-anak usia dini, dimana metode ini menerapkan permainannya dengan media yang disukai oleh anak dan yang ada disekitar kita (alam bebas). Manfaat dari Metode *Loose Part* adalah metode yang dapat mengembangkan beberapa aspek anak di antaranya kreativitas anak, motorik halus anak, dan sosial emosionalnya. Adapun cara-cara dalam penerapan kegiatan bermain *Loose Part* adalah :

- 1) Letakkan di tempat yang menarik
- 2) Mengizinkan anak untuk bereksplorasi.
- 3) Membangun minat anak.
- 4) Memungkinkan anak untuk menunjukkan dan menghargai apapun yang mereka buat.
- 5) Mengajukan permohonan terbuka.
- 6) Mendengarkan penjelasan anak.
- 7) Berikan provokasi sederhana.
- 8) Mengenalkan komponen-komponen *loose part* kepada anak.

3. Hasil peningkatan kreativitas anak melalui metode *Loose Part*

Hasil peningkatan kreativitas anak melalui metode *Loose Part*, pada siklus 1 penelitian, tidak terlalu banyak perubahan dari perkembangannya karena anak yang mulai berkembang (MB) pada point yang pertama yaitu bereksperimen dengan bahan baru dan menggunakan cara baru hanya mendapatkan 53%, sedangkan pada point yang kedua, mengerjakan tugas dengan selesai, juga mendapatkan 60%, dipoint yang ketiga menjelaskan

model/karya yang dibuatnya hanya mendapatkan 33%, pada point keempat dapat memecahkan masalahnya sendiri mendapatkan 49%, dipoint yang kelima yaitu paham apabila ada bagian yang hilang dari barang atau gambar kegiatan yang dimilikinya, sama dengan point pertama mendapatkan 53%. Dari hasil observasi pada siklus 1 anak masih belum bisa dikatakan berkembang karena hasil dari observasi prasiklus dan siklus 1 hasilnya sama. Namun pada siklus yang ke 2 sudah mendapatkan banyak peningkatan dari siklus yang sebelumnya, karena penelitian ini dapat dikatakan berhasil atau mencapai target jika dalam setiap point anak yang belum berkembang dan mulai berkembang sudah mencapai berkembang sesuai harapan (BSH 65-75%)

4.2 Pembahasan

Dilembaga PAUD Mahwil-Ummiyah Desa Lapa-Laok Dusun Buddi permasalahan perkembangan kreativitas anak menjadi faktor permasalahan utama dalam setiap perkembangannya karena kreativitas dapat dikatakan berkembang apabila anak mampu berfikir kreatif dan mampu bereksperimen sementara anak paud mahwil ummiyah mengalami permasalahan yaitu anak yang tidak bisa mengekspresikan atau menuangkan ide-idenya, tidak bisa menyelesaikan permasalahannya dan anak yang terlalu bergantung pada orang lain. Pendapat Munandar terkait perkembangan kreativitas yaitu antara lain keterampilan berfikir lancar, penyelesaian masalah, keterampilan luwes atau fleksibel. Rata-rata anak yang memiliki kreativitas tinggi mempunyai apa yang disebutkan oleh Munandar.

Penerapan metode untuk meminimalisir permasalahan yang terjadi yaitu penggunaan metode bermain *loose part* dan dimainkan langsung oleh anak TK A. Metode bermain *loose part* mampu dalam mengatasi setiap permasalahan dalam perkembangan kreativitas, metode *loose part* memang dicetuskan untuk menjadi wadah dalam mengembangkan kreativitas bagi anak.

Metode *loose part* dilakukan dengan 2 siklus masing-masing siklus ada satu kali pertemuan. Bentuk persiapannya dengan menyiapkan medianya untuk dilaksanakan metode *loose part*, kemudian memasuki tahap memberikan contoh pada anak cara bermain sebelum medianya kita mainkan. Sebelum kegiatan dilaksanakan tentunya setting tempat dan keadaan yang nyaman mungkin supaya anak tidak merasa jenuh dengan kegiatan yang dilaksanakan.

Pada siklus 1 penelitian, tidak terlalu banyak perubahan dari perkembangannya karena anak yang mulai berkembang (MB) pada point yang pertama hanya mendapatkan 53%, sedangkan pada point yang kedua juga mendapatkan 60%, dipoint yang ketiga hanya

mendapatkan 33%, pada point keempat mendapatkan 49%, dipoint yang kelima sama dengan point pertama mendapatkan 53%. Dari hasil observasi pada siklus 1 anak masih belum bisa dikatakan berkembang karena hasil dari observasi prasiklus dan siklus 1 hasilnya sama.

Namun pada siklus yang ke 2 sudah mendapatkan banyak peningkatan dari siklus yang sebelumnya, karena penelitian ini dapat dikatakan berhasil atau mencapai target jika dalam setiap point anak yang belum berkembang dan mulai berkembang sudah mencapai berkembang sesuai harapan (BSH 65-75%) sementara yang diperoleh disiklus yang kedua ini dari seluruh point sudah mencapai target yang telah ditentukan. Dari tabel siklus 2 diatas sudah dapat dipastikan bahwa perkembangan pada anak sudah sedikit memuaskan. Dari tindakan analisis yang dilakukan sebelumnya sebagaimana yang telah dipaparkan diatas telah mengalami perubahan. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain *Loose part* dapat meminimalisir permasalahan perkembangan kreativitas anak usia dini. anak yang sebelumnya tidak bisa menyelesaikan permasalahannya dan selalu bergantung pada orangtuanya, bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru, dan mengerjakan tugas sampai selesai, sekarang sudah mulai bisa mengerjakan itu semua tanpa bantuan yang lain meski terkadang masih ada satu atau dua anak saja yang masih butuh bantuan. Sehingga akhir dari penelitian ini dapat dikatakan berhasil, melihat dari respon dan peningkatan dari setiap siklus, antara pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Dalam siklus 1 dalam setiap poin yang telah tertera hanya mendapatkan 33%-45% maka disiklus 2 anak sudah mendapatkan peningkatan dari setiap point, sehingga dari yang awalnya 33%-45% sekarang menjadi 60-80%, dari peningkatan inilah anak-anak dapat dikatakan berkembang dan metode bermain *loose part* mampu meningkatkan kreativitas anak.

Pernyataan berkembangnya anak tentang kreativitas dalam penelitian ini memiliki persamaan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Tadkiroatun Musfiroh yaitu anak dapat dikatakan berkembang kreativitasnya dan juga dapat dikatakan memadai apabila anak bisa mempunyai solusi atau pemecahan terhadap permasalahannya bisa bereksplorasi, bereksperimen, memaipulasi, bermain-main, mengajukan pertanyaan, menebak, mendiskusikan, menggunakan imajinasinya, mengulang untuk lebih tahu lagi (Tadkiroatun Musfiroh)

Bukan hanya penelitian yang dilakukan oleh Tadkiroatun Musfiroh namun juga penelitian yang dilakukan oleh Diana menunjukkan bahwa anak dapat dikatakan berkembang kreatif yaitu dengan anak yang mempunyai daya imajinasi yang kuat, senang mencari

pengalaman baru, percaya diri, rasa ingin tahu yang tinggi, inisiatif, semangat dan mempunyai kebebasan dalam berfikir (Diana Vidya Fakhriyani, Desember).

Dari beberapa pendapat dan penelitian yang telah ditemukan oleh peneliti maka penelitian kali ini sudah dapat dikatakan berkembang karena disetiap indikator yang telah ditentukan mencapai dengan nilai perkembangan yang ditentukan sebelumnya dan penelitian ini sudah dikatakan selesai.

KESIMPULAN

Penerapan metode kegiatan bermain *loose part* dilakukan dengan membuat perencanaan terlebih dahulu dengan cara sebagai berikut : 1. Membuat rencana pembelajaran harian, 2. Menyiapkan bahan dan media-media yang dibutuhkan peserta didik, 3. Guru dan peneliti menjelaskan dan memberikan contoh terlebih dahulu proses yang akan dilakukan, 4. Melaksanakan kegiatan bersama anak-anak. Selanjutnya dilakukannya evaluasi terkait metode dan cara yang sudah dilakukan, evaluasi untuk mengetahui seberapa memberikan peningkatan metode *loose part* ini terhadap perkembangan anak-anak. Berdasarkan pembahasan dari bab-bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa anak yang memiliki hambatan perkembangan kreativitas itu dapat mempengaruhi terhadap masa perkembangan selanjutnya. Di PAUD Mahwil-Ummiyah terdapat beberapa anak yang kurang berkembang dalam kreativitas. Namun ada beberapa yang perlu ditekankan untuk meningkatkan kreativitas anak (faktor pendorong) yaitu : keluarga, lingkungan, sekolah dan mental, itulah faktor penting dalam meningkatkan kreativitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain *loose part* di PAUD Mahwil-Ummiyah cukup memuaskan dan berhasil. Pada pra siklus kreativitas, anak masih belum memiliki kreativitas yang baik. Pada Pra siklus menunjukkan bahwa anak mulai berkembang terutama di point perkembangan yang pertama yaitu bereksperimen dengan bahan, menggunakan cara baru hanya mendapatkan 53%, sedangkan pada point yang kedua mengerjakan tugas sampai selesai juga mendapatkan 60%, dipoint yang ketiga menjelaskan model/karya yang dibuatnya hanya mendapatkan 33%, pada point keempat memecahkan masalahnya sendiri mendapatkan 46%, dipoint yang kelima paham bila ada bagian yang hilang dari barang atau gambar yang dimilikinya (wajah, kaki, mata dan lain sebagainya) sama dengan point pertama mendapatkan 53%. Sementara penelitian ini dikatakan berhasil apabila anak yang belum berkembang dan mulai berkembang sudah

mencapai pada berkembang sesuai harapan (BSH 65-75% . Dari hasil pra siklus inilah dapat diketahui bahwa anak-anak di paud Mahwil-Ummiyah perkembangannya masih sangat tidak sempurna.

Sementara siklus 1 masih tetap sama dengan pra siklus karena anak masih belum memiliki peningkatan dan belum berkembang meski hanya 1 atau 2% saja dan masih mendapatkan nilai observasi yang sama dengan pra siklus. Pada point pertama yaitu bereksperimen dengan bahan, menggunakan cara baru hanya mendapatkan 53%, point kedua mengerjakan tugas sampai selesai juga mendapatkan 60%, dipoint yang ketiga menjelaskan model atau karya yang dibuatnya hanya mendapatkan 33%, pada point keempat memecahkan masalahnya sendiri mendapatkan 46%, dipoint yang kelima paham bila ada bagian yang hilang dari barang atau gambar yang dimilikinya (wajah, kaki, mata dan lain sebagainya) sama dengan point pertama mendapatkan 53%.

Pada siklus 2 anak sudah cukup memiliki peningkatan dan dapat dikatakan berhasil karena anak sudah mendapatkan nilai observasi yang sedikit meningkat dari siklus 1 dan pra siklus dari point-point yang telah tertulis. Hasil observasi pada siklus 2 dari keseluruhan anak yang mulai berkembang pada point pertama mendapatkan 86% point kedua 80% point ketiga 73% point keempat 86% sedangkan point kelima 60%. Dari peningkatan inilah dapat kita ketahui bahwa bermain loose part dapat mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian yang telah diuraikan diatas dalam usaha meminimalisir atau meningkatkan kreativitas anak melalui bermain *Loose Part* di PAUD Mahwil-Ummiyah Desa Lapa-Laok Dusun Buddi Kecamatan Dungkek Kabupaten Sumenep diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penggunaan Metode *Loose Part* perlu ditingkatkan lagi mengingat anak yang sangat antusia ketika bermain dan interaksi anak dengan lingkungan belajarnya dan juga ide-ide yang akan diekspresikan
 2. Guru hendaknya menambah wawasan dan mencari tau terkait metode bermain yang bisa meningkatkan aspek-aspek perkembangan dan tidak membuat anak merasa bosan
- Guru dan sekolah hendaknya lebih kreatif dan aktif dalam membuat kegiatan yang bisa merangsang perkembangan anak, dan dapat memanfaatkan barang-barang bekas sebagai properti jika merasa kekurangan properti. Semoga penelitian ini dapat membantu pembaca dalam menambah wawasan terkait dengan metode belajar anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Novita. Dkk. *"Efektivitas pembelajaran berbasis Steam dengan media loose part terhadap kreativitas anak usia dini"*. Jurnal buah hati, Vol 10, No 02, 2023.
- Farikhah, Aziyatul, dkk. *"Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui permainan loose part"*. Jurnal pendidikan anak usia dini, Januari-Juni 2022, Vol 3, No 1.
- Ismaini Dwi, Indri, dkk. *"Analisis penerapan metode loose part untu mengembangkan kreativitas anak usia dini"*. Jurnal of Childhood education, 2022, Vol 6, No 1, hlm.113-122
- Musfiroh, Tadkiroatun *"Kreativitas Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pendidikan"*
Dosen FBS UNY / Pusdi PAUD lemlit UNY, Kab. Sleman.
- Nurjannah, Eka Novita. *"Pembelajaran steam berbasis loose part untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini"*. Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu anak usia dini, Media informasi Paud, 2020, Vol 5, No 1
- Nurjanah, Siti, dkk. *"Pengaruh media loose part terhadap kreativitas dan motorik halus anak usia dini"*. Jurnal Obsesi, Jurnal Pendidikan anak usia dini, 2023, hlm 3519-3436, Vol 7, No 3.
- Purnama, Dr. Sigik. dkk. *"Penelitian tindakan kelas Untuk Anak Usia Dini"* PT REMAJA ROSDAKARYA, Bandung. Maret 2020.
- Safitri, dkk *"Penerapan media Loose part untuk kreativitas anak usia dini"*. Kiddo, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol 2 No 1, 2021, hal 3612.
- Tajqiya, Lina, dkk. *"Efektivitas model steam berbantuan media loose part untuk meningkatkan kognitif anak usia dini"*. Jurnal As - SABIQUN Pendidikan Islam anak usia dini, Januari 2024, Vol 6, No 1.

Yuandana, Tarich, S,PD., M.Pd, " *Teori dan praktek pengembangan kreativitas anak usia dini*". Juron Pucangrejo, Sawahan, Madiun, CV. Bayfan Cendikia Indonesia, Oktober 2023.