



Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Media *Loose Parts*

Julaiha

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

*Penulis koresponden, email: julaihaarianto@gmail.com

Abstract: *The writing of articles on creativity in early childhood through project-based learning with Loose Parts media aims to determine: (1) what is meant by creativity, project-based learning, and Loose Parts, and (2) how project-based learning with Loose Parts media affects creativity in early childhood. Secondary data was used in this article, with a literature study method. The data obtained was compiled, analyzed, and concluded to determine the effect of project-based learning with Loose Parts media on early childhood creativity. The results of the study show that project-based learning with Loose Parts media can foster creativity in early childhood. With Loose Parts, children can be creative according to their ideas because of its open, flexible, easily changeable nature, and can be combined with other objects. Through Loose Parts play activities, children become creators, not just users, and are more challenged to conduct in-depth investigations into a problem.*

Keywords: *Creativity, Early Childhood, Project-Based Learning, Loose Parts*

Abstrak: Penulisan artikel tentang kreativitas pada anak usia dini melalui pembelajaran berbasis proyek dengan media Loose Parts bertujuan untuk mengetahui: (1) apa yang dimaksud dengan kreativitas, pembelajaran berbasis proyek, dan Loose Parts, serta (2) bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis proyek dengan media Loose Parts terhadap kreativitas anak usia dini. Data sekunder merupakan jenis data yang digunakan dalam artikel ini, dengan metode studi pustaka. Data yang diperoleh dikompilasi, dianalisis, dan disimpulkan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis proyek dengan media Loose Parts terhadap kreativitas anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan media Loose Parts mampu menumbuhkan kreativitas anak usia dini. Dengan Loose Parts, anak dapat berkreasi sesuai ide mereka karena sifatnya yang terbuka, lentur, mudah diubah, dan dapat dipadukan dengan benda lain. Melalui kegiatan bermain Loose Parts, anak menjadi pencipta, bukan hanya pemakai, serta lebih tertantang untuk melakukan investigasi mendalam terhadap suatu masalah.

Keywords: Kreativitas, Anak Usia Dini, Proyek, Loose Parts

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini atau yang di singkat dengan PAUD ialah sebuah bentuk jenjang pendidikan sebelum anak-anak masuk ke jenjang pendidikan dasar dimana merupakan suatu upaya untuk membina anak usia dini yaitu usia 0 sampai dengan anak usia 6 tahun tahun hal ini dilakukan dengan memberikan stimulasi pendidikan untuk membantu anak melalui tahapan tumbuh kembang dari fisik dan rohani sehingga anak mempunyai kesiapan diri untuk dapat mengikuti tingkat pendidikan yang selanjutnya dan PAUD tersebut bisa di selenggarakan melalui beberapa jalur yaitu, jalur non formal, informal dan formal. Bentuk penyelenggaraan PAUD fokusnya lebih kearah

tumbuh kembang anak dan juga aspek perkembangan nya. Aspek perkembangan tersebut terdiri dari aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni dan nilai agama moral seni dimana aspek-aspek tersebut sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan keunikan anak. Untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut guru dan orang tua dapat melakukannya melalui pembelajaran yang memuat kegiatan bermain yang menyenangkan. Kegiatan bermain anak usia dini tidak hanya untuk memberikan kepuasan pada anak tentang rasa ingin tahunya yang kuat namun juga bagaimana anak mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.

Segala hal yang ada di sekitar anak mampu membangkitkan rasa ingin tahunya, ini membuat anak menjadi pribadi yang bersemangat dalam menggali hal-hal yang ada kaitannya dengan alam sekitarnya. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan bermain yang mampu membuat anak menggali lebih dalam lagi sebuah media bermain berupa alat serta bahan-bahan dan alat yang mereka gunakan.

Suasana yang terbuka saat anak bermain membuat anak mampu mengikuti imajinasi dan minat sehingga sebuah permainan yang akan mengalir ke segala arah sesuai dengan kreativitas yang muncul secara spontan. Kegiatan main yang dilakukan oleh anak usia dini bisa menggunakan macam-macam media karena pada dasarnya semua anak usia dini senang dengan permainan, dimana dan kapan mereka berada walau dalam kondisi apapun serta dengan benda-benda apa saja. Benda-benda yang dimainkan anak dapat berupa *Loose Parts* apa pun, baik dari alam, daur ulang, maupun barang buatan pabrik. Tersedianya *Loose Parts* memberikan anak kesempatan dalam mempergunakan material *Loose Parts* tersebut sesuai dengan apa ide yang muncul saat itu. (Dr. Yuliati Siantajani, 2020).

Sifat anak kreatif yang selalu ingin mencari jawaban terhadap sebuah permasalahan ini dapat kita akomodir dengan proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan pembelajaran proyek. Pendekatan ini menginvestigasi mendalam tentang suatu topik yang akan dipelajari anak. Kegiatan ini bisa dilakukan oleh kelompok kecil ataupun kelas secara keseluruhan, namun bisa juga dilakukan oleh anak secara individual. Dimana kuncinya dari pendekatan proyek ini adalah upaya yang dilakukan oleh anak sendiri bagaimana mencari jawaban tentang suatu topik yang akan diangkat oleh anak, guru atau guru yang bekerja dengan anak (Katz, 1994, p.1). Sehingga dalam pendekatan proyek ini anak akan mengalami proses dalam mencari tahu melalui suatu proses penyelidikan dengan di dampingi oleh guru. (Dr. Yuliati Siantajani, 2020)

Pembelajaran proyek ide utamanya adalah masalah-masalah dunia nyata yang menarik minat anak dan membuat provokasi pemikiran anak saat mereka menerapkan pengetahuan baru yang diperoleh dalam konteks pemecahan masalah. Pembelajaran proyek ini membantu anak untuk dapat terampil dan berpikir dan kerja sama yang diperlukan anak dalam dunia kerja. Pembelajaran dalam proyek lebih menekankan proses dari hasil. Karena ini merupakan hakikat pembelajaran yang sangat penting, karena pembelajaran terintegrasi sehingga terjadi koneksi dengan dunia nyata dan otentik serta bermakna bagi anak.

Motivasi yang tinggi sebenarnya mampu memunculkan kreativitas anak, imajinasi dan rasa ingin tahunya. Seorang anak yang kreatif akan senang dengan memecahkan masalah kemudian mencoba untuk mencari serta menemukan jawaban dari permasalahan tersebut inilah yang disebut dengan anak yang memiliki kreativitas. Anak yang kreatif selain itu juga mereka miliki sikap terbuka terhadap sesuatu masalah permasalahan yang muncul itu selalu dipikirkan lagi dan kemudian disusun kembali untuk mencoba mencari hubungan baru. Mereka juga memiliki sikap yang

senang berekspresi, sikap natural, buka pribadi yang penurut, mereka fleksibel dan tidak bersifat dogmatis. (Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, dan Lia Rahmawati, 2020).

Banyak cara untuk dapat kita lakukan untuk melihat kreativitas anak antara lain dapat dilihat dalam aktivitas bermain yang dan belajar yang menyenangkan dengan menggunakan media *Loose Parts* dimana sebuah kegiatan pembelajaran di rancang hingga membuat anak mampu berpikir kreatif melalui kegiatan main yang mengeksplorasi berbagai macam benda dan bahan.

Loose Parts merupakan benda yang mudah di jumpai kita dilingkungan sehari-hari, apalagi di alam kita Indonesia yang begitu sangat kaya. Sehingga *Loose Parts* dapat dijadikan sebuah energi pembaharu dalam kegiatan bermain anak usia dini selain itu *Loose Parts* dapat menjadi bahan belajar yang sangat diperlukan oleh anak usia dini karena dapat menciptakan lingkungan yang lebih kaya untuk anak dapat bermain sesuai dengan idenya.

Dari hasil penjabaran tersebut di atas penulis sangat tertarik dalam menggali tentang apakah ada pengaruh bagaimana pembelajaran yang berbasis proyek dengan media *Loose Parts* terhadap kreativitas anak usia dini.

METODE

Dari beberapa topik permasalahan di dalam pendahuluan tersebut maka dibentuklah pertanyaan penelitian yaitu 1). Apa yang dimaksud dengan kreativitas, pembelajaran berbasis proyek dan *Loose Parts* dan 2). Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis proyek dengan media *Loose Parts* terhadap kreativitas anak usia dini. Data sekunder merupakan data yang digunakan oleh penulis dalam artikel ini dan Studi Pustaka adalah metode pengumpulan data yang digunakan penulis. Sedangkan untuk metode yang akan digunakan untuk penulisan artikel ini adalah studi literatur. Data yang telah diperoleh oleh penulis akan dilakukan kompulasi, kemudian hasil kompulasi tersebut di analisis dan akhirnya diberi kesimpulan tentang apakah ada pengaruh pembelajaran berbasis proyek dengan media *Loose Parts* dapat berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Anak Usia Dini merupakan kelompok usia 0 sampai dengan 6 tahun. Pada usia ini anak mengalami kemajuan otak yang sangat pesat. Karena anak banyak menemukan hal baru dari lingkungannya. Selain otak anak fisik anak pun pada masa ini berkembang sangatlah pesat, anak sudah mampu memfungsikan anggota tubuhnya dengan baik. Sehingga masa yang berharga saat ini tidak bisa dilewatkan dengan begitu saja karena proses ini terjadi hanya satu kali seumur hidup. Sehingga demi kelangsungan hidup anak dimasa mendatang maka anak-anak harus banyak memperoleh stimulasi yang bermakna. Sehingga pendidikan anak usia dini pada masa ini dapat memfasilitasi anak untuk mendapatkan stimulasi dalam tahapan perkembangannya dengan memberikan anak pendekatan pembelajaran yang mampu mengembangkan semua aspek perkembangan anak seperti bahasa, nilai agama dan moral, kognitif, seni, sosial emosional serta fisik motorik (Zakiyatul Imamah dan Muqowim, 2020).

Kreativitas adalah sebuah kemampuan bagaimana pemecahan masalah dengan sangat rinci dan bagaimana cara mengkomunikasikan hasil. Menurut Ausbel dalam Luluk Asmawati 2017 bahwa kreativitas juga merupakan suatu kemampuan dimana terdiri dari satu keaslian, kelancaran, keluwesan, penafsiran dan redefinisi. (Asmawati, 2017)

Hurlock, 1985:132 menjelaskan pengertian kreativitas adalah cara berpikir yang sintesis atau imajinatif tentang bermacam-macam pengalaman yang dahulu dimana kemudian dijadikan

sebagai bahan membuat hal baru. Kemudian Santrock (1997:305) dia menyatakan tentang kreativitas yang merupakan kemampuan berpikir seseorang yang paling baru tentang bagaimana cara menyelesaikan suatu masalah. Kemudian Pendapat yang lain dari Csikszentmihalyi (1996:1-2) tentang Kreativitas adalah bagaimana suatu yang lain dari yang lain atau unik, memiliki kebaruan dan kemenarikan dalam penyelesaian masalah. Lalu Mussen dan Rosenzweig menyatakan bahwa kreativitas adalah segala sesuatu penciptaan baru yang mana berhubungan dengan kemampuan kognisi atau kemampuan berpikir dalam Jalaludin Rakhmat, 1998:68. (Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, dan Lia Rahmawati, 2020). Lalu berdasarkan beberapa pendapat di atas dapatlah disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan seorang individu dalam menciptakan suatu kebaruan baik itu berupa sebuah ide maupun sebuah gagasan tentang suatu hasil yang nyata sebagai sebuah produk dari proses berpikirnya.

Seorang yang kreatif adalah yang dapat menemukan dan menciptakan kebaruan dari suatu hal yang berbeda dari apa yang sudah ada dahulu. Sehingga kreativitas seseorang tersebut sangatlah erat hubungannya dengan kemampuan seseorang untuk mengubah, menggabungkan, atau memodifikasi sesuatu atau hal yang dapat menciptakan bentuk lain yang baru. Objeknya kreativitas sangatlah banyak mulai dari bentuk barang yang abstrak contohnya kemampuan seseorang untuk berkomunikasi atau mengungkapkan bahasanya, kemampuan seseorang menalar atau menganalisis sesuatu hingga kemampuan untuk membuat imajinasi menjadi hal yang konkret atau nyata seperti benda-benda yang di jumpai di sekitar baik itu barang bekas maupun barang yang baru. Sehingga semua benda tersebut dapat menjadi alat bagi anak dalam menyalurkan hasrat ingin tahunya sampai dengan kreativitasnya dari benda tersebut.

Kreativitas merupakan kemampuan yang istimewa dari seseorang yang mana lebih banyak di dominasi oleh kuatnya imajinasi serta kemampuan mencipta. Sehingga kreativitas bukanlah potensi khusus yang bisa diwariskan oleh seseorang dalam garis keturunan ataupun dari persilangan genetik namun bisa terbentuk oleh proses pengalaman seseorang, proses belajar, imajinasi serta cara berpikirnya. Selain itu kreativitas juga dapat dibentuk oleh seseorang dari mulai pembiasaan, sering melakukan latihan, melakukan pengulangan terus menerus dan mengikuti pelatihan atau pendidikan yang memang di rancang khusus. (Wahyudi, 2016). Jadi Kreativitas adalah suatu kemampuan seseorang untuk menggabungkan, memodifikasi dan menciptakan yang baru.

Interaksi dengan lingkungan mampu memunculkan sebuah keunikan pribadi individu itu sendiri sehingga inilah yang dimaksud dengan kreativitas dalam aspek pribadi. Jadi hanya kadar dan bidang yang berbeda-beda dalam setiap individu anak yang mempunyai bibit kreatif tersebut. Kemampuan berpikir kreatif ini terdiri dari orisinalitas, kemampuan mengelaborasi, lancar dan lentur dalam segala hal. Yang dimaksud dengan orisinalitas disini adalah bagaimana anak mampu untuk menciptakan ide-ide baru dan luar biasa serta mampu memecahkan masalah dengan di luar kebiasaan, mampu melakukan suatu hal atau situasi dengan suatu cara yang di luar kebiasaan pula. Anak kreatif mampu menciptakan gagasan yang jarang di berikan oleh orang lain. Sedangkan untuk pengertian elaborasi adalah kemampuan untuk dapat merincikan dan kekayaan dari suatu gagasan tersebut. Sehingga dapat mengembangkan gagasannya secara luas dan mempunyai caranya sendiri dalam memberikan penilaian pada suatu ide inilah yang membedakan antara orang kreatif dengan orang-orang pada umumnya. Sedangkan untuk lancar dalam pengertian ini adalah anak mampu membangkitkan atau menciptakan banyak ide. sehingga orang kreatif ini mempunyai banyak ide yang sebagian besar seorang anak memiliki kesempatan menemukan ide-idenya yang terbaik. Kemudian yang terakhir adalah lentur atau kelenturan atau fleksibilitas yang mampu memandang

sebuah masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Sehingga mudah menciptakan banyak ide, mudah mendapatkan informasi yang diperlukan, dan selalu berbasis pada suatu keahlian, kemurnian dan penemuan tertentu. (Maryati, 2017)

Sejarah kreativitas telah didefinisikan sebagai penggunaan seni dan kerajinan yang terutama digunakan untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran, namun banyak literatur saat ini telah dialihkan dari pandangan ini, menunjukkan bahwa kreativitas berkembang melalui pemikiran kritis, pemecahan masalah dan fleksibilitas, menyiratkan bahwa keterampilan ini sangat penting bagi orang dewasa. kehidupan dan membutuhkan pengasuhan hati-hati melalui berbagai pengalaman yang kaya (Asbury dan Rich, 2008; Oncu, 2015; Beloglovsky dan Daly, 2015; Harford, 2016; Hallett, 2016; White, 2017). Selanjutnya Brown (2003) mencari tahu tentang bagaimana pentingnya memfasilitasi keterampilan berpikir anak dengan lingkungan yang fleksibel. Kemudian Sejalan pula bagaimana tinjauan Kualifikasi dan Kurikulum Otoritas (2004) tentang kreativitas ini disoroti tentang pentingnya memberi anak-anak keterampilan yang relevan, memungkinkan mereka untuk bereksperimen dan mengeksplorasi lingkungan mereka melalui permainan, meskipun LPP tidak secara khusus disebutkan dalam ulasan ini etosnya tetap sama. Selain itu, Kerangka Kerja Tahap Dasar Tahun Awal (Early Years Foundation Stage Framework - EYFS) (DFE, 2017) mereka mendukung bahwa sebuah kreativitas merupakan bagian dari salah satu dari tujuh bidang pembelajaran yang mana mengatur praktisi yang terlibat dengan anak-anak dengan menyediakan macam-macam media serta materi yang memungkinkan anak-anak untuk dapat bereksplorasi, bisa mengimplementasikan, lalu menciptakan ide mereka sendiri. Sejalan dengan itu, Karakteristik Pembelajaran Efektif (CoEL) (DFE, 2012; DFE, 2017) berfokus pada cara-cara berbeda di mana anak-anak belajar dengan mengeksplorasi objek, membuat prediksi dan memilih cara untuk melakukan sesuatu, yang semuanya berdampak pada kemampuan mereka untuk melakukan refleksi kritis. (Marsden, 2018)

Menurut Bloomberg (1973), kreativitas adalah total keterampilan dalam kategori berpikir divergen. Kategori ini telah didefinisikan sebagai orisinalitas, Fleksibilitas, elaborasi dan kefasihan. Orisinalitas menghasilkan ide-ide unik. Fleksibilitas adalah perubahan cara pandang terhadap masalah. Elaborasi merinci ide-ide yang ditambahkan. Faizi, Azari, dan Maleki melakukan penelitian tentang pengaturan desain yang meningkatkan kreativitas anak. Kefasihan adalah kemampuan untuk menghasilkan dan jumlah ide tentang topik tersebut. Menurut hasil studi, lingkungan adalah stimulasi yang sangat kaya yang telah diberikan kepada anak dan keaktifan partisipasi anak dalam kegiatan main bersama dengan bahan alami secara positif telah membuat kreativitas anak meningkat. Kemudian penelitian selanjutnya oleh Yildiz melakukan penelitian dengan total 24 anak untuk meneliti efek pendidikan kreativitas program pada perkembangan sosial dan kognitif anak. Dalam studi yang ia lakukan dengan anak usia empat lima tahun, ia memberikan program pendidikan kreativitas kepada 12 anak yang ia tentukan sebagai kelompok eksperimen. Sebagai hasil penelitian, dia menemukan perbedaan yang signifikan antara suatu kelompok yang mendapat perlakuan dan yang tidak mendapatkan perlakuan program pendidikan kreativitas dalam mendukung anak-anak yang menerima program pendidikan kreativitas di bidang perkembangan kognitif dan perkembangan sosial. Cheung juga melakukan penelitian tentang pengaruh dari kegiatan gerakan kreatif diterapkan pada anak prasekolah pada kreativitas anak. Dia belajar di tiga taman kanak-kanak dengan 12 anak yang menerima pendidikan di taman kanak-kanak tersebut dan dengan 3 guru kelas. Ia mempraktikkan kegiatan gerakan kreatif berdasarkan empat prinsip dasar: memperkenalkan tema, memperoleh dan mengeksplorasi keterampilan gerak, kreasi-ekspresi, dan apresiasi kinerja. Menurut temuan penelitian, kreativitas anak dapat didukung dan ditingkatkan

melalui kegiatan gerakan kreatif. Rizi, Yarmohamadiyan, dan Gholami penelitiannya tentang belajar dengan 60 anak yang meneruskan di taman kanak-kanak dimana hal ini dilakukan dalam rangka mengetahui apakah ada pengaruh permainan kelompok terhadap perkembangan kreativitas pada anak usia enam tahun. 30 dari anak-anak ditentukan sebagai kelompok yang dilakukan perlakuan dan 30 dijadikan sebagai kontrol. Kelompok yang diberi perlakuan dilatih melalui permainan kelompok dan kedua kelompok berpartisipasi dalam *post-test* setelah menyelesaikan program pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor kreativitas anak meningkat secara positif karena adanya pelatihan bermain kelompok. Telah ditentukan bahwa keterampilan kreatif anak dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain kelompok. Alfonso-Benlliure, Melendez, dan Garcia-Ballesteros melakukan mengevaluasi efek dari program intervensi kreativitas yang dikembangkan untuk anak-anak prasekolah. Program intervensi kreativitas diterapkan pada 44 anak usia 60-71 bulan yang melanjutkan ke Taman Kanak-kanak. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa kualitas kreativitas pada produk anak berkembang karena adanya program intervensi kreativitas. Ziedziewicz, Oledzka, dan Karwowski melakukan pembelajaran dengan 128 anak yang melanjutkan ke taman kanak-kanak, untuk meneliti perkembangan kreativitas pada anak-anak berusia Di antara 4 dan 6 tahun. Anak-anak dibagi menjadi dua kelompok sebagai eksperimen dan kontrol. Mereka menerapkan program buku doodle-kreatif pada 67 anak dalam kelompok eksperimen selama lima minggu. Menurut hasil penelitian, program buku doodle secara positif meningkatkan imajinasi dan pengembangan kreativitas anak-anak berusia empat hingga enam tahun. Garigordobil dan Berruoco meneliti tentang efek program bermain yang diterapkan pada anak-anak prasekolah terhadap kreativitas anak. Berdasarkan hasil penelitian, mereka menetapkan bahwa program bermain efektif dalam mengembangkan perilaku kreatif anak, selain itu pelaksanaan desain pendidikan kreativitas yang dilaksanakan guna mengetahui peningkatan kemampuan pada anak di usia prasekolah dapat diungkapkan bahwa kegiatan seperti bermain, drama. Selain kegiatan di atas yang mampu meningkatkan suatu kreativitas adalah kegiatan tentang literasi. Selain itu dapat dikatakan bahwa kekayaan lingkungan yang merangsang yang tercipta di dalam kelas dan faktor yang membantu kreativitas mempengaruhi kreativitas individu anak secara baik (Dere, 2019).

Pendekatan proyek oleh Dewey dalam Anisa Yunita Sari dan Retno Dwi Astuti menyatakan bahwa sebagai sebuah model pembelajaran *learning by doing* yang artinya tentang bagaimana proses belajar yang didapatkan dengan melalui kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh kelompok maupun individu, dengan itu diartikan bahwa cara anak melakukan sebuah pekerjaan yang sesuai rangkaian dan langkah perilaku tertentu (Moeslichatoen, 2004:137). Pengetahuan yang di dapat anak tersebut adalah hasil dari percobaan mereka sendiri, anak dapat ingat suatu pengalamannya tersebut, kemudian membangun pemahaman yang mendalam lagi tentang bagaimana menumbuhkan keingintahuan anak, dan bagaimana dia memperoleh suatu penghargaan bagi dirinya sendiri bagi anak. (Anisa Yunita Sari dan Retno Dwi Astuti, 2017)

Sebuah pembelajaran harusnya berangkat dari keinginan anak yang terus menerus dapat digali dan menghasilkan manfaat bagi anak, yaitu: 1) mampu mengembangkan kemampuan dan kekuatan individu anak. 2) Mampu memecahkan masalah dengan kreatif dan mampu memikirkan masalah secara fleksibel. 3) Membuat anak memiliki rasa dari sebuah proses belajar tersebut. 4) Kegiatannya dapat memunculkan keterbiasaan anak untuk dapat berpikir yang lebih tinggi lagi dan bisa melakukannya dengan proses berpikir. 5) Daya ingat anak akan pembelajaran yang pernah dialaminya lebih meningkat lagi. 6) Kemampuan berpikir yang terus di tingkatkan. 7) Perilaku anak nanti di kelas yang akan datang mampu di kurangi (Siantajani, 2020)

Untuk menggali secara mendalam suatu masalah, *team*, lalu mengkomunikasikan atau memaparkannya sebagai sebuah temuan akhir dalam bentuk hasil diperlukan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Sehingga terbentuklah beberapa keterampilan dari hasil pendekatan ini yaitu kemampuan seseorang memecahkan masalahnya, kemampuan berpikir kritis, mampu mengolaborasi, mampu mengorganisir diri sendiri dan mampu mengkomunikasikannya. Oleh karena itu, dengan memberikan lingkungan belajar yang kolaboratif untuk anak dalam membangun pengetahuan. Selain itu, anak tidak hidup sendiri dalam dunia ini, ia harus mampu beradaptasi dengan lingkungannya sehingga anak harus mempunyai kemauan agar anak mampu melakukan kerja sama dengan anak lain atau orang dewasa lainnya dalam mengembangkan proses pengetahuannya. Untuk mendukung dan menjabarkan tentang pemikiran anak pendekatan pembelajaran berbasis proyek dianggap paling tepat dalam hal ini. Karena bukan hanya pengetahuan, konsep, dan pembelajaran yang diutamakan dalam pemikiran anak, namun juga bagaimana pemahaman dan kesadaran sosial, etika, estetika dan emosional anak itu sendiri. Sehingga pendekatan ini mendukung perkembangan emosional dan perkembangan sosial anak, dan bagaimana ia menciptakan suatu keberhasilan dalam proses proyek tersebut sehingga tercipta kesadaran diri yang positif dan kepercayaan diri. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek pendidikan mengembangkan kemandirian, pengetahuan, dan keterampilan berpikir yang dibutuhkan anak untuk membantu mereka memproses belajar untuk masa depan, sehingga pendekatan ini cocok untuk semua aspek perkembangan anak.

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek bisa diterapkan pada semua tingkat pendidikan, dari pendidikan anak usia dini sampai kepada pendidikan tinggi. Pelaksanaan pendidikan anak berdasarkan karakteristik masa kanak-kanak, seperti menggali dan mencari tahu sesuatu karena keingintahuannya. Selain itu, pendekatan ini membuat anak terlibat secara langsung melakukan pengamatan dalam situasi langsung, namun dengan dukungan dan bimbingan dari guru yang bertugas untuk memberikan penguatan dalam pembelajaran tersebut. Anak dan guru merupakan sebuah faktor penentu keberhasilan pendekatan ini. Tahapan pertama yang harus dilakukan adalah, guru menentukan topik berdasarkan pada umpan balik sebuah kegiatan belajar dari keinginan anak kemudian guru membantu anak untuk melakukan observasi atau pengamatan. Tahapan yang kedua anak-anak bekerja dalam kelompoknya untuk mengerjakan suatu proyek, kemudian tahapan terakhir setelah hasil proyeknya selesai mereka menampilkannya secara berkelompok.

Pendekatan berbasis pembelajaran proyek ini sifatnya fleksibel dan mampu memberikan kegiatan belajar yang bermakna bagi anak. Agar anak dapat mendalami serta mengintegrasikan antara sains, matematika, seni dan bahasa maka diperlukan pendekatan ini. Diharapkan dengan adanya pendekatan ini memungkinkan bagi anak-anak memperoleh keterampilan sosial maupun komunikasi. Anak-anak dapat dilibatkan dalam proyek ini untuk menyusun konsep, berdiskusi, mengonsultasikan dengan pakar, dan sebagainya. Lain dari pada itu banyak hal yang dapat dilakukan dan dialami anak dari melakukan pembelajaran proyek ini, anak mampu mengungkapkan gagasannya, tanggung jawabnya, dan yang paling penting. Tiga prinsip konstruktif dalam pendekatan proyek yaitu Pembelajarannya dalam konteks yang khusus, dalam kegiatan pembelajaran anak terlibat secara aktif, anak-anak dapat mencapai tujuan mereka dalam berbagi pengetahuan, interaksi sosial, dan membuat sebuah definisi. Sehingga secara umum disimpulkan bahwa dengan melakukan pendekatan pembelajaran proyek anak dapat belajar melalui pengalamannya, mampu bereksplorasi, dan mampu menginvestigasi secara mendalam terhadap suatu masalah. Karena pendekatan ini memberikan suatu kesempatan kepada anak untuk

menentukan sendiri topik yang dia inginkan dan mengakomodir minatnya. (Niken Farida and Harun Rasyid, 2018)

Anak-anak belajar secara berbeda. Oleh sebab itu, penting sekali untuk dipahami bagi para guru dalam mengembangkan dan menerapkan pendekatan tersebut. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek tidak terbatas pada pengetahuan atau informasi, tetapi melalui bantuan guru, siswa diberi kesempatan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan sosialnya selama kegiatan pembelajaran. Pembelajaran melalui membaca saat ini belum cukup, masih perlu upaya lebih untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan, seperti dalam pemecahan masalah, kolaborasi, dan inovasi yang sedang berkembang di abad ke-21. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang berdasarkan pada suatu proyek merupakan desain pembelajaran yang dianggap efektif untuk proses pembelajaran, seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan kerja sama.

Kemudian berbagai penelitian terdahulu tentang pembelajaran berbasis proyek dengan metode STEM yang telah di buktikan oleh peneliti telah memberikan pengaruh dalam beberapa aspek. Aspek petualangan, keingintahuan, imajinasi, dan tantangan yang merupakan unsur kreativitas dapat di ukur dengan pembelajaran berbasis proyek STEM (Lou, Chou, Shih, & Chung, 2017) dalam Sofi Hanif, et.al, (Sofi Hanif, Agus Fany Chandra Wijaya dan Nanag Winarno, 2019).

Loose Parts digambarkan oleh nicholson 1971 dalam Yuliatia Siantajani sebagai “Variabel” yang menyediakan berbagai material dan bentuk , fenomena fisik serta bau-bau seperti listrik, magnet, dan gratifikasi, suara, musik, reaksi kimia, tanaman, konsep, ide. Dimana semua anak senang bermain. Bereksperimen, menemukan dan menjadi bahagia dan senang. Sehingga dapat dipahami apa yang dikatakan oleh nicholson tentang *Loose Parts* yaitu bahan atau apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi oleh anak sehingga tanpa dia sadari anak dapat menemukan sesuatu dari sebuah proses permainan. Kemudian menurut Sally Haughey, pendidiri Fairy Dust Teaching, tentang pengertian *Loose Parts* yang di artikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, terpisah, bisa di satukan kembali, dibawa kemana saja, kemudian bisa digabung, disejajarkan, di pindah pindahkan dan bisa digunakan sendiri oleh anak sehingga bisa digabungkan dengan benda-benda lain yang bisa berupa bahan alam maupun dari bahan buatan. (Dr. Yuliatia Siantajani, 2020)

Kemudian menurut Nicholson (1971) dalam Carla Gull, Jessica Bogunovich, Suzanne Levenson Goldstein dan Tricia Rosengarten menyebutkan bahwa teori *Loose Parts* merupakan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas melalui penggunaan bahan yang dapat dimanipulasi, diubah, dan diciptakan melalui kegiatan main sendiri. Permainan ini memungkinkan anak untuk bermain di luar ruangan secara bebas dan aktif dengan melakukan percobaan sendiri sehingga mampu menciptakan kreativitas dan juga mampu mengembangkan keterampilan kognitif, sosial dan emosional anak. Ginsburg 2007 dalam Carla Gull, Jessica Bogunovich, Suzanne Levenson Goldstein dan Tricia Rosengarten. Karena menurut Tremblay et al., 2015 dalam Carla Gull et al., kesempatan yang diberikan kepada anak untuk aktif bermain di luar ruangan dengan lingkungan alamnya merupakan sesuatu yang bermakna untuk perkembangan anak yang sehat dan meningkatkan kesempatan anak untuk mengambil bagian dalam permainan mandiri di semua lingkungan, tidak hanya di rumah atau sekolah. Houser, Roach, Stone, Turner, dan Kirk (2016) dalam Carla Gull et al berpendapat bahwa *Loose Part* adalah istilah yang ambigu; namun, sama pendapatnya dengan Nicholans tentang *Loose Parts* adalah sebagai suatu alat atau bahan yang bermacam-macam yang digunakan dengan berbagai macam cara yang pada akhirnya anak dapat melakukan eksperimen kemudian menemukan sesuatu yang bermakna dari permainan tersebut. Sehingga dalam The International Journal of Early Childhood Environmental Education, 6 (3), hlm.

51 dapat di simpulkan bahwa definisi dari *Loose Parts* secara lebih spesifik bahwa *loose part* memungkinkan untuk dapat mengimplementasikan secara lebih besar dan dapat mengomunikasikan lebih dalam serta lebih profesional lagi dalam topik yang dibahas. Sehingga diperoleh definisi *Loose Parts* sebagai bagian yang alami atau buatan. (Carla Gull, Jessica Bogunovich, Suzanne Levenson Goldstein dan Tricia Rosengarten, 2019).

Loose Parts adalah bahan yang dapat dipindahkan ke seluruh ruangan dan digunakan tanpa henti. Itu Penggunaan bahan lepas memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat cara yang tidak terbatas dalam membuat kreasi. Bagian yang longgar dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, koordinasi tangan, dan mata, baik pengembangan motorik kasar maupun motorik halus, dengan bahasa dan kosa kata penguasaan, berpikir matematika, berpikir ilmiah, berpikir emosional, mengenal huruf, pengembangan sosial. *Loose Parts* tersedia di alam kita tidak perlu membeli di toko. *Loose Parts* banyak terletak di lingkungan sekitar kita. *Loose Parts* menciptakan kemungkinan kreatif yang tidak terbatas dalam kegiatan belajar dan mampu mengundang anak-anak untuk berkreaitivitas dengannya. Bagian-bagian *Loose Parts* merupakan bagian yang bisa dipindah-pindah, disatukan, dibawa atau di angkat kemana saja, didesain kembali dengan berbagai cara. Sehingga bisa melalui pengalaman langsung anak inilah guru mampu mengajak anak untuk mengeksplorasi berbagai macam materi tersebut dalam pembelajaran di kelas maupun di lingkungan luar kelas bersama-sama anak dalam suatu kegiatan bermain. Guru-guru dapat melakukan berbagai aktivitas dengan 7 komponen *Loose Parts* dengan melakukan percobaan, menghubungkan bagian-bagian yang berbeda tersebut, lalu mengolaborasikannya dengan komponen bahan *Loose Parts* yang lain dengan menggunakan keterampilan berpikir kritis serta imajinasi guru dalam mengembangkan proses belajar mengajar dengan bahan *Loose Parts* tersebut. Lingkungan luar yang alami adalah lingkungan untuk menemukan *Loose Parts* dari penyediaan ruang bermain yang ditujukan untuk anak-anak (Flannigan & Dietze, 2018) dalam Rahardjo 2019. Menggabungkan bahan ajar *Loose Parts* di kelas anak usia dini dapat memberikan kesempatan luar biasa bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka menggunakan bahan alami, sintetis, dan dapat didaur ulang. *Loose Parts* dapat menjadi insentif untuk melakukan komunikasi yang bermakna dan mampu memberikan dorongan interaksi di antara siswa. Melalui *Loose Parts*, anak-anak tidak perlu waktu lama untuk melakukan komunikasi satu sama lain dalam kelompok mereka. Berbicara tentang *Loose Parts* akan lebih jauh menumbuhkan rasa saling menghormati dalam kelas multikultural (Smith-gilman, 2018) dalam rahardjo 2019 siswa akan mengungkapkan pengalamannya sendiri di sekolah, beberapa di antaranya berasal dari anggota lingkungan budaya yang berbeda di sekolah multi-etnis. Pertukaran ide siswa mencerminkan kesadaran akan peran masa depan mereka dalam membantu anak-anak menjadi multi-anggota komunitas budaya. (Rahardjo, 2019).

Penelitian terdahulu tentang bagaimana pemikiran kritis dan proses pengembangan kreativitas dalam diri anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis *STEAM and Loose Part* oleh Zakiyatul Imamah dan Muqowim menemukan bahwa anak-anak lebih mudah menerima dan menggunakan material loose part dan pembelajaran yang basis utamanya tentang *STEAM and Loose Part* ini mampu memasukkan 6 aspek perkembangan anak yaitu dengan dan mengembangkan serta mendorong bagaimana cara berpikir anak yang mampu menimbulkan kreativitas dalam diri anak telah di tunjukkan dalam kemampuan anak memecahkan masalah dengan cara bertanya yang kreatif, mampu menerima semua sudut pandang atau pendapat temannya yang berbeda-beda dan mereka berani membuat keputusan dengan mengambil segala resiko yang sudah dipilih anak

sebelumnya dengan mempertimbangkan segala dampak negatif dan positifnya bagi diri mereka sendiri. (Zakiyatul Imamah dan Muqowim, 2020).

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kreativitas anak yang berkembang dimasa usia dini dengan pembelajaran yang berdasarkan suatu proyek dibantu oleh media *Loose Parts* merupakan sebuah penulisan tentang bagaimana sebuah pendekatan pembelajaran dengan proyek yang mana merupakan sebuah pembelajaran yang berangkat dari semua pemikiran anak yang terus digali dan dapat bermanfaat bagi anak dalam kehidupannya sehari-hari. Kegiatan proyek ini lebih menekankan pada sebuah proses daripada hasil. Inilah hakikat pembelajaran yang sangat penting dimana anak mencari tahu melalui proses menyelidiki dengan di dampingi oleh guru. Ini terlihat dari beberapa penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan di sinergikan dengan metode STEAM dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Sehingga jika pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media *Loose Parts* dimana media ini mampu dimainkan anak sesuai keinginan anak dengan sifatnya yang terbuka sehingga lentur, mudah untuk diubah-ubah kemudian di tambahkan dengan benda lain dan bisa dimodifikasi oleh anak sehingga dengan bermain menggunakan *loose parts* anak-anak akan menjadi pencipta tidak hanya menjadi pemakai saja, anak-anak menjadi lebih tertantang untuk menginvestigasi secara mendalam terhadap suatu masalah. Melalui pembelajaran proyek inilah anak mampu memiliki keterampilan untuk berpikir dan melakukan kerja sama dalam kegiatan bermain di lingkungan anak hingga nanti ia memasuki lingkungan masyarakat yang lebih luas seperti dunia kerja dimana dunia kerja ini lebih banyak berbasis proyek yang mana setiap pekerjaan ada waktu yang ditentukan untuk menyelesaikannya. Hal ini sejalan dengan keinginan kita untuk menyiapkan anak usia dini dalam dunia pendidikan selanjutnya dan dalam persaingan dunia yang semakin maju. Hasil pengkajian dari penulisan ini saya harapkan bisa digunakan oleh pembaca sebagai bahan informasi dan sebagai literatur untuk penelitian selanjutnya

REFERENSI

- Anisa Yunita Sari dan Retno Dwi Astuti. (2017). Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Media Of Teaching Oriented and Children (MOTORIC)* <https://doi.org/10.31090/paudmotoric.v1i1.547> .
- Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, dan Lia Rahmawati. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun melalui pembelajaran jarak jauh berbasis steam dengan media loose parts. *Jurnal Buah Hati* <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>, 76.
- Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *Pendidikan anak Usia Dini* <https://doi.org/10.21009/IPUD.111> , 148.
- Carla Gull, Jessica Bogunovich, Suzanne Levenson Goldstein dan Tricia Rosengarten. (2019). Definitions of Loose Parts in Early Childhood Outdoor Classrooms:A Scoping Review. *The International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(3), p.37.
- Dere, Z. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. *Universal Journal of Educational Research* 7(3): 652-658,DOI: 10.13189/ujer.2019.07030.
- Dr. Yuliati Siantajani, M. (2020). *Loose Parts* . Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Marsden, C. (2018). *A case study approach: Investigating how loose part play impacts on children's creativity and the knowledge practitioners have to effectively enhance learning and development*. Inggris: University Center Doncaster.

- Maryati, F. D. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui metode proyek di RA Cendikia AL Madani Ngambur Oesisir Barat. *Repository UIN Raden Intan Lampung*.
- Niken Farida and Harun Rasyid. (2018). The Effectiveness of Project-based Learning Approach to Social Development of Early Childhood. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 296*.
- Rahardjo, M. M. (2019). How to use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group Discussion ini indonesia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 13 Edisi 2 November 2019* <https://doi.org/10.21009/JPUUD.132.08> , 312.
- Siantajani, Y. (2020). *Konsep dan Praktek STE(A)M di PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Sofi Hanif, Agus Fany Chandra Wijaya dan Nanag Winarno. (2019). Enhancing Students' Creativity through STEM Project-Based Learning . *Journal Of Science Learning*, 51.
- Wahyudi, A. (2016). *Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas Anak*. Yogyakarta: Gava Media.
- Zakiyatul Imamah dan Muqowim. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang Jurnal Studi Islam, Gender dan Anak* <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>, 275.
- Zakiyatul Imamah dan Muqowim. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM dan Loose Part. *Yinyang Jurnal Studi Islam, Gender dan Anak* <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>, 264