



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2020



**Model
Pengelolaan *Loosepart*
untuk Mengembangkan
Kreativitas Anak Usia Dini**





SURAT KETERANGAN
Nomor 0079/C2/KP/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Muhammad Hasbi, M.Pd.
Jabatan : Direktur Pendidikan Anak Usia Dini
Alamat : Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini
Gedung E, Lt. 7, Jl. Jenderal Sudirman, Senayan-Jakarta Pusat

Berdasarkan hasil validasi yang diselenggarakan secara daring pada tanggal 10-12 Desember 2020 menyetujui bahwa Pengembangan Model dengan judul:

No	Model
1	Model Layanan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) Jarak Jauh Melalui Kolaborasi Orang Tua Di Satuan PAUD
2	Model Rancang Bangun Media Belajar Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Kemampuan 4C dalam Lingkungan Keluarga
3	Model Penguatan Pendidikan Sosial dan Finansial melalui Pembelajaran di Rumah Bagi Anak Usia Dini
4	Model Pengenalan Keaksaraan Bagi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan <i>Loose Part</i> Saat Belajar Dari Rumah
5	Model Penguatan Pendidikan Karakter (Gotong Royong dan Kemandirian) Dari Rumah Berbasis Pembelajaran Jarak Jauh bagi Anak Usia 5-6 Tahun
6	Model Integrasi Permainan Tradisional dalam Upaya Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun
7	Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran STEAM Bagi Anak Usia Dini
8	Model Pengelolaan Lingkungan Main dengan Menggunakan <i>Loosepart</i> sebagai Media Pengembangan kreatifitas Anak
9	Model Mitigasi Terhadap Kecelakaan Di Satuan PAUD

yang dikembangkan oleh PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat dinyatakan layak untuk disebarluaskan dan diterapkan oleh Satuan Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini dan ke masyarakat dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran Program Pendidikan Anak Usia Dini.

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebaik – baiknya.

18 Januari 2021

Direktur Pendidikan Anak Usia Dini



Dr. H. Muhammad Hasbi
NIP 197306231993031001

MODEL PENGELOLAAN *LOOSEPART* UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Pengarah:

Kepala PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Penanggung Jawab:

Kepala PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Tim Pengembang:

Rochaeni Esa Ganesa. M.Pd.
Yedi Kusmayadi, S.Pd
Gianjar.S.Pd.
Dessy Juwitaningsih.S.P.
Agus Sofyan, M.Pd

Narasumber/Pakar:

Dr. Ali Nugraha, M.Pd.
Dr. Irma Yuliantina, M.Pd

Kontributor:

SPS Nurul Hikmah Kota Bandung
KB Growing Star Kota Bandung
KB Ceria Kota Bandung
RA Al-Furqon Kota Bandung



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PUSAT PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN PENDIDIKAN
MASYARAKAT (PP PAUD DAN DIKMAS)
JAWA BARAT 2020**

Lembar Pengesahan

MODEL PENGELOLAAN *LOOSE PART* UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Disetujui dan disahkan oleh Pakar:

Dr. Ali Nugraha, M.Pd



Mengetahui,
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat



Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd
Nip. 196101261988031002

Abstrak

Model Pengelolaan Looseparts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak merupakan model pengelolaan loose parts dalam penataan lingkungan bermain mulai dari merencanakan kebutuhan, pengadaan, penyimpanan, pemeliharaan, dan penginventarisan, pemanfaatan atau penggunaan serta evaluasi. Pengelolaan Lingkungan Main dengan *Loose parts* mengharuskan pendidik untuk memikirkan kemungkinan bagaimana seorang anak belajar serta mempertimbangkan bahan dan lingkungan seperti apa yang bisa digunakan anak pada saat bermain tersebut. Dengan demikian pengelolaan loose parts diharapkan dapat mendorong kreativitas anak secara maksimal.

Pengembangan Model ini dikembangkan dengan tujuan dapat memberikan acuan bagi pendidik dan pengelola untuk merancang pengelolaan lingkungan main dengan menggunakan looseparts. sekaligus memberikan wawasan dan pengetahuan terkait dengan jenis-jenis looseparts, penataan lingkungan main dengan menggunakan loose part serta proses pembelajarannya untuk mengembangkan kreatifitas anak. Pendekatan yang digunakan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. dengan Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan pencermatan dokumen.

Kegiatan ujicoba model dilakukan dengan 2 tahapan yaitu ujicoba konseptual di SPS Nurul Hikmah, dan ujicoba operasional di KB Growing strar, KB Ceria dan RA Al-Furqon. Untuk menjaga mutu dari proses ujicoba dan pengembangan maka dilakukan kegiatan pemantuan terhadap proses. Hasil ujicoba koseptual menghasilkan tahapan pengelolaan loose parts dari mulai perencanaan, penggunaan dan evaluasi. Sedangkan pada ujicoba operasional diperoleh penyempurnaan terhadap tahapan pengelolaan looseparts yang harus dilakukan pendidik dalam kegiatan bermain dalam bentuk panduan bagi para pendidik.

Penerapan pengelolaan loose parts di satuan PAUD dilakukan melalui 2 tahapan yaitu **pertama** perencanaan meliputi: identifikasi, pengadaan, penyimpanan dan pemeliharaan looseparts, **kedua** pemanfaatan dan penggunaan loose parts meliputi persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dengan dua tahan tersebut diharapkan pendidik dapat mengelola looseparts dengan tepat serta menggali semua pengalaman anak melalui kegiatan yang diberikan sehingga kreativitas anak dapat berkembang dengan baik sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dan kompetensi dasar yang diharapkan.

Kata Pengantar

Puji dan Syukur Penulis Panjatkan ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun model pengelolaan loosepart dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini tepat pada waktunya. Model ini berisi tentang bagaimana pengelolaan loosepart dalam penataan kegiatan main anak, dan bagaimana looseparts memberikan dampak bagi peningkatan kreativitas anak.

Dalam penyusunan model ini, tentunya penulis banyak mendapat tantangan dan hambatan akan tetapi dengan bantuan dari berbagai pihak segala permasalahan dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan model ini, semoga dukungan dan bantuannya mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari model ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari bentuk penyusunan maupun isi materi. Kritik dan saran dari pembaca dan pengguna model ini sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan model selanjutnya.

Akhir kata semoga model ini dapat memberikan manfaat kepada kita semua khususnya bagi para pendidik PAUD dalam mengimplementasikan kegiatan bermain yang menyenangkan dalam meningkatkan kreativitas anak.

Bandung Barat, Desember 2020
Kepala PPPAUD dan Dikmas,



Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.
NIP.196101261988031002

Daftar Isi

Abstrak.....	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
BAGIAN I PENGELOLAAN LOOSE PARTS	1
A. Apa pengelolaan?.....	1
B. Apa itu Loose parts ?	5
C. Mengapa pengelolaan lingkungan dengan menggunakan Loose parts penting?.....	6
D. Bagaimana penataan lingkungan main menggunakan loosparts? .	7
BAGIAN II KREATIVITAS ANAK USIA DINI.....	10
A. Apa kreativitas anak usia dini?.....	10
B. Mengapa penting meningkatkan kreativitas anak usia dini?.....	13
C. Bagaimana meningkatkan kreativitas anak?.....	16
BAGIAN 3 PENGELOLAAN LOOSE PARTS DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK.....	19
A. Perencanaan	20
B. Pemanfaatan/ penggunaan Loose parts	24
C. Evaluasi penggunaan Loose parts.....	29
BAGIAN 4	31
PENUTUP	31
Daftar Pustaka	32

BAGIAN I

PENGELOLAAN *LOOSE PARTS*

A. Apa pengelolaan?

Satuan PAUD merupakan lembaga pendidikan yang diharapkan dapat memberikan pengetahuan, kecakapan ketrampilan dan sikap dasar yang diperlukan untuk pembentukan dan pengembangan karakter anak. Oleh karena itu peningkatan mutu satuan merupakan salah satu wacana penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Upaya untuk meningkatkan mutu satuan tersebut tentunya perlu diawali dengan peningkatan kualitas pengelolaan dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan komponen-komponen penting dalam pengelolaan tersebut.

Menurut D. Sudjana (2010:17) pengelolaan atau manajemen adalah kemampuan dan keterampilan untuk melakukan suatu kegiatan, bersama orang lain atau melalui orang lain dalam mencapai tujuan organisasi. Dipertegas oleh Hersey dan Blanchard (1982) dalam D. Sudjana (2010:17) yang artinya pengelolaan merupakan kegiatan yang dilakukan bersama dan melalui orang-orang serta kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan organisasi. (Suyatni, 2015)

Menurut George R. Terry (1960:4), *"Management is a distinct proses consisting of planning, organizing, actuating, and controlling performance to determine and accomplish stated objectives by the use*

of human being and other resources". Artinya, manajemen atau pengelolaan adalah sebuah proses yang khas terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan serta evaluasi yang dilakukan untuk mencapai tujuan bersama dengan memberdayakan sumber daya manusia dan sumber daya lainnya.

Berdasarkan pengertian tersebut disimpulkan bahwa pengelolaan merupakan serangkaian kegiatan merencanakan, mengorganisasikan, menggerakkan, mengendalikan dan mengembangkan terhadap segala upaya dalam mengatur dan mendayagunakan sumber manusia, saran dan prasarana secara efisien dan efektif untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan.

Dalam dunia pendidikan selain sumber manusia, sarana dan prasarana pun memegang peranan yang tidak kalah pentingnya dalam ketercapaian tujuan sebuah satuan. Sarana pendidikan adalah salah satu sumber daya yang menjadi tolok ukur mutu satuan yang perlu ditingkatkan terus menerus seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan. Menurut Ketentuan Umum Permendiknas (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional) No. 24 tahun 2007. Sarana adalah perlengkapan pembelajaran yang dapat dipindah-pindah. sarana pendidikan berdasarkan Pedoman Media Pendidikan yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan adalah semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar, baik

yang bergerak, maupun tidak bergerak, agar pencapaian tujuan pendidikan dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien. Menurut Ibrahim Bafadal (2003: 2) sarana pendidikan adalah semua perangkat peralatan, bahan dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan di sekolah.

Dari pengertian diatas disimpulkan bahwa pengelolaan sarana dan prasarana diartikan sebagai kegiatan, menata, mulai dari merencanakan kebutuhan, pengadaan, penyimpanan, pemeliharaan, penginventarisan dan penghapusan serta penataan lahan, bangunan, perlengkapan dan perabot sekolah secara tepat guna dan tepat sasaran.

Secara umum, berdasarkan kajian hasil lapangan tujuan pengelolaan sarana pendidikan adalah memberikan pelayanan secara profesional di bidang sarana pendidikan dalam rangka terselenggaranya proses pendidikan secara efektif dan efisien. Secara rinci, tujuan pengelolaan sarana adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengupayakan pengadaan sarana belajar melalui perencanaan dan pengadaan yang hati-hati dan seksama. artinya, melalui manajemen sarana belajar diharapkan semua perlengkapan yang didapatkan oleh lembaga adalah sarana yang berkualitas dalam mendukung proses pembelajaran , sesuai dengan kebutuhan sekolah, dan dapat diperoleh dengan dana yang efisien.
2. Untuk mengupayakan pemakaian sarana secara tepat dan efisien.

3. Untuk mengupayakan pemeliharaan sarana belajar, sehingga keberadaannya selalu dalam kondisi siap pakai apabila diperlukan pada saat proses pembelajaran.

Pada satuan PAUD sarana yang disiapkan tentunya adalah sarana yang dapat mendukung tercapainya standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Penataan sarana yang tepat merupakan sumber utama yang diperlukan agar fungsional, aman dan atraktif saat digunakan. Secara fisik sarana harus menjamin adanya kondisi higienis dan secara psikologis dapat menimbulkan minat belajar anak. Hampir dari separuh waktunya anak, bermain dan belajar di satuan. Karena itu penataan lingkungan belajar atau bermain harus aman, sehat dan menimbulkan partisipasi positif bagi anak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2006), arti dari kata lingkungan adalah suatu tempat yang mempengaruhi pertumbuhan manusia. Sedangkan belajar adalah berubahnya tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman. Berdasarkan pengertian di atas, maka lingkungan belajar adalah tempat berlangsungnya kegiatan belajar yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku anak.

Bermain bagi anak usia dini adalah belajar, maka cara belajar anak usia dini dilakukan melalui bermain. Bermain artinya suatu kegiatan yang menyenangkan yang dapat membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Sehingga dari perpaduan kata "lingkungan" dan "bermain", secara sederhana dapat dirumuskan pengertian lingkungan bermain, yaitu suatu tempat atau suasana kegiatan yang

menyenangkan untuk membantu anak mencapai perkembangannya secara optimal baik fisik, intelektual, sosial, emosional, dan moralnya.

Dari penjelasan tersebut dan berdasarkan kajian lapangan dapat disimpulkan bahwa pengelolaan dapat diartikan sebagai kegiatan dalam penataan lingkungan bermain mulai dari merencanakan kebutuhan, pengadaan, penyimpanan, pemeliharaan, dan penginventarisan. Penataan lingkungan main merupakan salah satu faktor penentu dalam membangun kemampuan dasar dan pengembangan perilaku anak, artinya adalah penyediaan dan penataan lingkungan bermain bagi anak hendaknya menjadi prioritas yang perlu di perhatikan untuk mendorong munculnya kreativitas anak pada saat bermain.

B. Apa itu Loose parts ?

Loose parts atau jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah bagian lepas terbuka merupakan sumber daya alam atau sintetis yang dapat digunakan lebih dari satu cara, sehingga memungkinkan anak-anak untuk bereksperimen melalui permainan. (Rebecca A Spencer¹, 2019)

Sally Haughey menyatakan bahwa *Loose parts* adalah bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Dapat berupa benda alam maupun sintetis. (Siantajani, 2020).

Berdasarkan kajian lapangan loose parts merupakan fasilitas yang diperlukan dalam proses bermain, berupa benda atau bahan

yang sifatnya terbuka berasal dari lingkungan sekitar, bisa buatan pabrik maupun yang dibuat dan dimodifikasi sendiri, dapat digunakan pada saat bermain lebih dari satu cara, bisa digabungkan, dipindahkan, ataupun digunakan sendiri agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

C. Mengapa pengelolaan lingkungan dengan menggunakan Loose parts penting?

Memahami konsep pengelolaan lingkungan merupakan hal yang sangat penting bagi guru. Seperti yang sudah di bahas bahwa pengelolaan merupakan kegiatan, menata, mulai dari merencanakan kebutuhan, pengadaan, penyimpanan, pemeliharaan, penginventarisan dan penghapusan serta penataan lahan, bangunan, perlengkapan dan perabot satuan secara tepat guna dan tepat sasaran.

Pengelolaan lingkungan main dengan menggunakan dengan *Loose parts* memungkinkan anak untuk menciptakan pengalaman bermain mereka berdasarkan ide dan tujuan mereka. Bermain dengan bahan main *Loose parts* dapat mendorong anak untuk menjelajahi lingkungan mereka, mengambil risiko selama bermain, dan mengembangkan kepercayaan diri dan motivasi.

Beberapa penelitian telah mengeksplorasi manfaat dari bermain dengan bahan main *Loose parts* luar ruangan dalam pengaturan tahun-tahun awal, menemukan berbagai manfaat kognitif dan sosio-emosional, termasuk kebahagiaan di satuan pendidikan, manfaat sosial dan peningkatan eksplorasi, permainan kreatif dan dramatis. Ada juga catatan bahwa bermain dengan bahan *Loose parts* memiliki

potensi untuk mendorong perkembangan fisik juga, melalui dorongan bermain aktif dan pengembangan literasi fisik dan keterampilan gerakan fundamental. Yang penting, bahwa anak-anak lebih suka bermain dengan bahan main *Loose parts* daripada bermain dengan mainan terstruktur. (Rebecca A Spencer¹, 2019).

Ada banyak alasan mengapa lingkungan bermain perlu menggunakan *Loose parts*, yaitu:

- a. *Loose parts* kaya dengan nutrisi sensorial.
- b. *Loose parts* dapat digunakan oleh anak sesuai pilihan anak.
- c. *Loose parts* dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara.
- d. *Loose parts* mendorong kreatifitas dan imajinasi.
- e. *Loose parts* mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi dibandingkan mainan jadi buatan pabrik.
- f. *Loose parts* dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak.
- g. *Loose parts* dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak.
- h. *Loose parts* mendorong pembelajaran terbuka.
- i. Anak memilih *Loose parts* dibandingkan mainan modern.

D. Bagaimana penataan lingkungan main menggunakan loosparts?

Lingkungan adalah guru ketiga bagi anak. Dari lingkungan, anak banyak belajar dan memperoleh pengalaman. Karena itu lingkungan main dengan menggunakan *Loose parts* akan sangat menarik minat; mendorong dan membantu anak bereksplorasi, bereksperimen;

memanipulasi benda dan alat main secara bermakna, menyenangkan dan menantang kemampuan berfikir yang membuat kegiatan pembelajaran semakin menyenangkan dan dapat menstimulasi semua perkembangan anak.

Lingkungan bermain dengan menggunakan *Loose parts* perlu direncanakan, ditata, dimanfaatkan, dan dirawat secara cermat sesuai dengan jenis bahan main *Loose parts* agar anak tertarik beraktivitas dan mampu mendukung pencapaian hasil belajar yang telah ditetapkan bersama. *Loose parts* dikelompokkan menjadi 7 jenis, yaitu:

- a. Bahan dasar alam: batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dll
- b. Plastik : sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong, dsb
- c. Logam: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok & garpu, aluminium, plat mobil, kunci, dsb
- d. Kayu dan bambu: potongan bambu, potongan kayu, balok, dll
- e. Kaca dan keramik: potongan kaca, botol kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, dsb
- f. Benang dan Kain: kapas, kain perca, tali, pita, karet, dsb
- g. Bekas kemasan: kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur, dsb



Sumber gambar: Dokumen PP-PAUD Dikmas Jawa Barat

Loose parts dapat diperoleh anak di lingkungannya dan akan mendorong anak memilih sendiri media belajarnya sesuai dengan kebutuhannya, untuk itu *Loose parts* perlu ditata semenarik mungkin, letakan ketujuh jenis *Loose parts* tersebut ke dalam wadah-wadah, bisa juga kedalam rak atau loker dan kelompokkan dalam jumlah yang cukup.

Pada saat akan dimainkan anak, pendidik dapat menatanya menjadi sebuah ragam main di tempat/sudut yang telah ditentukan. *Loose parts* yang ditata dalam satu ragam main tidak hanya satu jenis saja tetapi dapat digabungkan dari beberapa jenis loosepart. Penataan benda yang dipilih dan di tata (dipajang) di kelas harus dapat mengundang anak untuk menggunakannya, memberikan ide apa yang yang harus dikerjakan atau dibuat, menyebabkan sesuatu terjadi/tercipta, dan memberikan dorongan untuk melakukan pada saat pembelajaran.



Sumber gambar: Dokumen PP-PAUD Dikmas Jawa Barat

BAGIAN II

KREATIVITAS ANAK USIA DINI

A. Apa kreativitas anak usia dini?

Kretivitas menurut Prather dan Gundry dalam Suharnan (2011), sering disebut berpikir kreatif (*creative thinking*) atau berpikir inovatif (*innovative thinking*). Kreativitas jika dikaitkan dengan kemampuan seseorang maka kreativitas itu berkaitan dengan daya cipta. Buzan dalam Suharnan (2011), kreativitas dapat disebut sebagai kecerdasan kreatif (*creative intelligence*); yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru yang menarik dan bernilai bagi pemecahan suatu masalah. Produk yang dihasilkan dapat berupa hasil karya cipta yang inovatif.

Berbicara kreativitas anak, menurut Erick Erikson (Mariyana 2008), anak pada masa usia tiga setengah tahun sampai enam tahun merupakan masa penting untuk mengembangkan kreativitasnya. Lebih lanjut Erikson mengatakan bahwa masa ini adalah masa pembentukan sikap *initiative versus guilt* (inisiatif dihadapkan pada rasa bersalah). Anak-anak yang mendapat lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik, akan mampu mengembangkan sikap kreatif; antusias untuk bereksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, serta berani mencoba dan mengambil resiko. Namun, semua itu bergantung pada lingkungan belajar anak; apakah memang kondusif untuk mencapai perkembangan tersebut.

Ciri-ciri anak kreatif menurut Supriadi (Rachmawati dan Kurniati 2010) yaitu: (1) Anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar, (2) Anak mempunyai inisiatif yang besar, (3) Anak selalu tertarik pada kegiatan kreatif, (4) Anak kaya akan imajinasi, (4) Anak mempunyai rasa percaya diri dan mandiri.

Berdasarkan ciri - ciri tersebut di atas dapat diuraikan, bahwa seorang anak dapat disebut kreatif jika anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar, contohnya ketika ia menemukan benda-benda dan alat permainan yang menarik perhatiannya, anak akan memperhatikan, mengamati, mencium, merabanya, dan jika perlu anak akan memainkan dan membuat sesuatu melalui benda atau alat permainan tersebut, dengan rasa keingintahuannya itu, terkadang anak tidak peduli apakah ia akan menjadi kotor, basah, panas, ataupun sakit.

Menurut Hatimah Ihat (Susanto, 2014) mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

1. Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi:
 - a. Berpikir luwes yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif.
 - b. Berpikir orisinil yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.
 - c. Berpikir terperinci yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci.

- d. Berpikir menghubungkan yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.

2. Aspek sikap, yang meliputi:

- a. Rasa ingin tahu yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru.
- b. Ketersedian untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.
- c. Keterbukaan yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain.
- d. Percaya diri yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi.
- e. Berani mengambil resiko yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan hasil ide/gagasan maupun temuannya.

3. Aspek karya, yang meliputi:

- a. Permainan yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan.
- b. Karangan yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada. Dari ciri-ciri yang telah dijelaskan di atas, akan dapat membantu kita selaku sebagai orang tua atau pendidik/guru untuk mengidentifikasi

anak/peserta didik kita. Sehingga kreativitas yang terdapat di dalam dirinya dapat dikembangkan secara optimal. Sebab jika hal ini terabaikan oleh lingkungan sekitarnya, maka mereka akan mengalami hambatan dalam mengembangkan diri/potensinya dikemudian hari.



Sumber gambar: Dokumen PP-PAUD Dikmas Jawa Barat

B. Mengapa penting meningkatkan kreativitas anak usia dini?

Menumbuhkan kreativitas pada anak usi dini sangatlah penting, jika anak usia dini sering mendapatkan rangsangan atau stimulus yang tepat maka *sinaps sinaps* yang ada dalam batang otak mereka akan semakin terhubung dan mereka akan semakin cepat memproses sebuah informasi baru yang mereka dapatkan. Menurut Mariyana (2008), untuk itu meningkatkan kreativitas anak sejak dini

memberikan manfaat bagi pengembangan nilai-nilai kreativitas anak, yaitu:

1. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar, penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Misalnya tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Dan tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya daripada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu.
2. Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
3. Prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
4. Nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau

berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok.

Selain manfaat di atas berdasarkan permendikbud no 137 tahun 2014 bahwa dengan mengembangkan kreativitas anak dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak seperti: menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, menunjukkan inisiatif dalam memilih permainan, dan mempresentasikan benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Sedangkan pada permendikbud 146 tentang kurikulum 2013 PAUD di jelaskan bahwa dengan mengembangkan kreativitas dapat mendorong meningkatnya kemampuan anak pada kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilannya, meliputi:

1. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD.2.2)
2. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap kreatif (KD.2.3)
3. Memiliki prilaku yang mencerminkan percaya diri (KD.2.5)
4. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian (KD.2.8)
5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif (KD.3.5)
6. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif (KD. 4.5)

Dari penjelasan di atas, disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas harus dilakukan sejak usia dini agar kelak mereka dapat menciptakan suatu hal yang baru dikemudian hari, baik itu berupa produk dalam bentuk gagasan yang dapat diterapkan untuk pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Di samping itu anak dapat

mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Namun sebaliknya, orang yang kurang kreatif tidak akan mampu menciptakan suatu hal yang baru dan kurang dapat mengaktualisasikan dirinya dalam kehidupan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Spock (Hurlock, 1978:6) bahwa orang yang sangat berpikir literal mempunyai kegunaan terbatas bagi dunia dan kemampuan terbatas untuk memperoleh kegembiraan.

C. Bagaimana meningkatkan kreativitas anak?

Kreativitas merupakan sebuah bagian penting dan tak terpisahkan dalam proses pendidikan seorang anak. Terutama pada masa sekarang, keberhasilan seseorang tidak lagi ditentukan pada nilai-nilai akademis semata, melainkan pada kemampuan dalam mengambil keputusan,, kreativitas dalam berkarya, moralitas, dan yang lainnya.

Menurut hasil studi pendahuluan, ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, antara lain sebagai berikut:

1. Ciptakan ruangan yang kondusif

Untuk merangsang imajinasi dan kreativitas anak, ciptakanlah lingkungan bermain yang bersih, aman dan nyaman untuk anak. Seperti menjauhkan benda-benda yang berbahaya dan sebagainya

2. Memberika kesempatan kepada anak untuk bermain dan bereksplorasi

Bermain dapat menjadi media untuk mengembangkan kreativitas anak. Rumah dan sekolah adalah tempat bermain yang mengasyikan bagi anak, berikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan berpetualang di lingkungan rumah dan sekolah bersama dengan teman-temannya, tidak hanya mengacak-ngacak mainan saja tapi berikan dukungan juga untuk bermain bersama membersihkan dan membereskan mainannya

3. Memberikan dorongan dan menghindari larangan

Bijaklah dalam melarang, karena seringkali larangan akan menghambat kreativitas anak. Berikan dorongan kepada anak untuk melakukan kegiatan yang diinginkannya. Misalnya pada saat anak memegang gunting, kita tidak perlu melarangnya tetapi ajarkan bagaimana cara memegang gunting dan berikan bahan yang akan anak gunting.

4. Berikan apresiasi pada anak

Kata pujian seringkali memotivasi anak untuk terus berkarya, sekalipun karya yang mereka buat masih jauh dari yang diharapkan. Namun dengan pujian yang diberikan akan membuat anak melakukan lagi pekerjaan tersebut dengan semangat baru dan tentunya akan lebih baik dari sebelumnya.

5. Berikan pertanyaan kreatif

Berikan pertanyaan-pertanyaan kreatif dan dorong anak untuk berekspresi baik secara verbal maupun non- verbal. Seperti, "Coba, nak, beritahu Bunda, bagaimana cara kamu memainkan mainan ini?" atau "Apa yang akan terjadi jika kran air tidak ditutup?". Perhatikan jawaban anak, walaupun tidak seluruhnya benar, tapi itu berusaha untuk berpikir

6. Hindari Kata salah

Kadang reaksi atau imajinasi anak tidak selalu sama dengan anak sepantarnya. Misalnya, ia menggambar mobil dengan roda segitiga. Jika hal ini terjadi, usahakan guru atau orangtua tidak berkata "SALAH" akan imajinasinya. Guru atau orangtua bisa berkata "Menarik sekali. Kira-kira mobilnya bisa jalan tidak jika rodanya berbentuk seperti itu..." Dengarkan penjelasannya. Siapa tahu ia membuat gambar itu karena misalnya, rodanya rusak.

7. Berikan informasi sebanyak banyaknya

Berikan informasi tentang hal-hal baru untuk menambah wawasan dan pengetahuan anak, bisa dengan mendongeng, membacakan buku bercerita, mengunjungi museum atau mengajak ke tempat-tempat bermain yang mampu menumbuhkan kreativitas anak,

Sumber gambar: Dokumen PP-PAUD Dikmas Jawa Barat

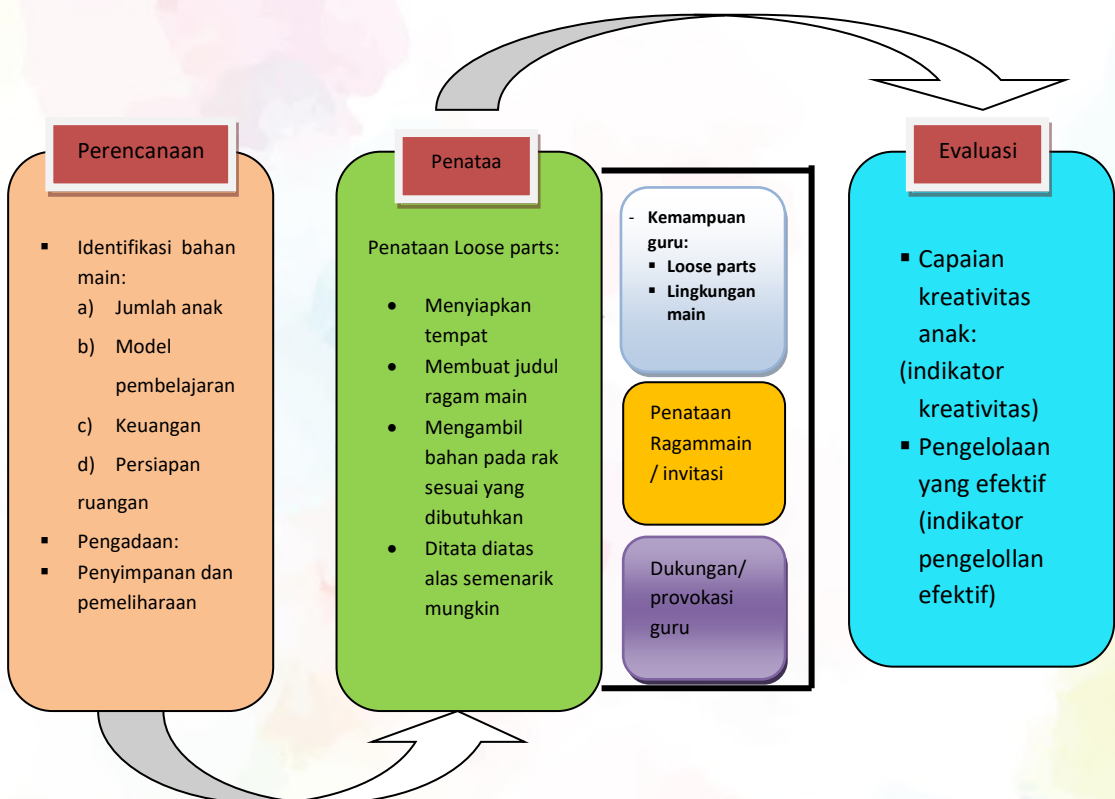


BAGIAN 3

PENGELOLAAN LOOSE PARTS

DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK

Pengelolaan Lingkungan Main dengan menggunakan *Loose parts* mengharuskan pendidik untuk memikirkan kemungkinan bagaimana seorang anak belajar serta mempertimbangkan bahan dan lingkungan seperti apa yang bisa digunakan anak pada saat bermain tersebut. Pengelolaan lingkungan main menggunakan *Loose parts* dapat dilakukan pendidik dengan menggunakan model penataan yang tepat yang dapat mendorong kemampuan anak untuk berkarya sekreatif mungkin.



Untuk itu berdasarkan hasil lapangan, pendidik perlu memperhatikan tahapan-tahapan sebagai berikut:

A. Perencanaan

1. Identifikasi Loose parts

Mengawali pengelolaan lingkungan main dengan loose parts hal pertama yang perlu dilakukan adalah mengadakan identifikasi kebutuhan *Loose parts* di lembaga PAUD. Pendidik perlu mendata jenis *loose parts* apa saja yang dibutuhkan untuk anak. Jenis bahan main ini tentunya dapat disesuaikan dengan kemampuan dan tujuan yang ingin dicapai anak pada saat melakukan kegiatan main.

Data kebutuhan ini dirinci sebagai bahan pertimbangan dalam rencana pengadaan bahan main. Hal –hal terkait dengan perencanaan meliputi:

- a. Jumlah anak dalam kelompok usia
- b. Kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan
- c. Persiapan ruangan yang akan dijadikan tempat penyimpanan bahan main

2. Pengadaan Loose Parts

Pengadaan *Loose parts* dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. *Mengumpulkan bahan yang sudah tidak terpakai*

Bahan main dapat juga diperoleh dari hasil mengumpulkan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar yang sudah tidak terpakai tetapi bersih, tidak berbahaya buat anak dan dapat

dimanfaatkan sebagai bahan main seperti botol plastik, paralon, kayu, benang, golongan tisu dan jenis benda lainnya

b. Membuat

Pengadaan bahan main dapat juga dilakukan melalui kegiatan perancangan dan pembuatan yang disiapkan secara khusus oleh pendidik atau pengelola untuk kegiatan pembelajaran tertentu. Misalnya guru dapat membuat playdough, ublek, dan lain sebagainya.

c. Memodifikasi

Pengadaan bahan main adakalanya tidak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh karena itu pendidik perlu modifikasi atau menyesuaikan dengan kebutuhan saat itu. Contoh: botol bekas yang sudah dipotong untuk diambil atasnya atau bawahnya saja, dan sebagainya.

d. Pembelian

Pembelian merupakan suatu kegiatan pengadaan bahan main melalui transaksi pembelian. Untuk pembelian lembaga PAUD perlu menyediakan sejumlah dana. Apabila dana yang tersedia terbatas pendidik dapat memilih bahan main mana saja yang perlu dijadikan prioritas utama. Pembelian juga dapat dilakukan secara bertahap sesuai dengan kemampuan anggaran yang tersedia.

e. Hibah/sumbangan

Penyediaan bahan main dapat juga diperoleh dari hadiah, hibah, pemberian ataupun sumbangan dari berbagai pihak bisa dari pemerintah, swasta ataupun perorangan. Sumbangan atau bantuan yang diterima bisa saja tanpa diminta terlebih

dahulu, namun ada juga yang dilakukan melalui permohonan atau permintaan kepada pihak terkait. Jika demikian pengelola atau guru harus aktif mencari berbagai informasi untuk memperoleh bantuan tersebut

3. Penyimpanan dan pemeliharaan Loose parts

Pendidik perlu memilah dan membedakan bahan main mana yang perlu disimpan dan dipelihara dengan baik dengan jenis bahan main yang tidak perlu pemeliharaan. Untuk bahan yang perlu pemeliharaan dan penyimpanan perlu ditata dan disimpan teratur sesuai dengan jenisnya. Dikelompokkan dan diberi label nama. Disimpan pada rak atau lemari yang mudah dijangkau oleh anak sehingga anak akan mudah mengambil dan menyimpannya. Untuk bahan main yang bentuknya kecil dapat disimpan pada kotak yang tertutup agar lebih aman terutama untuk anak usia dibawah 3 tahun seperti: manik-manik, biji-bijian, dan sebagainya.

Perhatikan juga tingkat kelembaban ruang udara, simpan bahan-bahan tersebut ditempat yang terkena sinar matahari, tempat yang lembab dapat menumbuhkan jamur yang akibatnya dapat merusak bahan main. Lebih jelasnya dalam pelaksanaan penyimpanan dan pemeliharaan *Loose parts* hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Diruang kelas, guru dapat melakukan bentuk- bentuk perawatan dan penyimpanan sebagai berikut :

- *Loose parts* disimpan di tempat yang memenuhi syarat, tidak lembab, cukup ventilasi, dan diatur rapi dalam lemari atau rak mainan.
- Perhatikan jenis-jenis bahan tersebut seperti kertas-kertas dalam lemari atau rak, bahan lainnya disimpan di tingkat yang sesuai dan aman.
- Pemeliharaan bahan dari kayu dilakukan secara berkala dengan menyemprotkan obat anti serangga atau rayap, bisa juga dimeni, dicat, diplitur atau dipernis.
- Bahan yang terbuat dari plastik dilakukan dengan melindunginya dari benda panas, membersihkannya dengan alat pembersih yang lembut.
- Bahan di kain seperti selendang dapat dicuci atau diganti apabila sudah kusam atau lusuh, ditempatkan dalam lemari tertutup, diberi kapur barus atau kamper

Sumber gambar: Dokumen PP-PAUD Dikmas Jawa Barat



2. Di luar ruangan kelas dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut :

- Bahan/material ditempatkan pada tempat yang bebas banjir dan apabila ada kerusakan segera diperbaiki umpamanya ada bagian besi yang tajam secepatnya diperbaiki atau dijauhkan, bila ada kayu yang berpaku atau tajam segera di pisahkan atau dirapihkan.
- Bak pasir hendaknya selalu bersih dari kotoran-kotoran dan ditutup, pasirnya selalu ditambah apabila diperlukan.
- Bak air hendaknya diperhatikan kebersihannya.
- Ban bekas, papan, kayu atau bambu harus ditempatkan pada tempat yang bebas banjir dan dijaga kebersihannya.

B. Pemanfaatan/ penggunaan Loose parts

Penggunaan loose parts yang sudah disiapkan guru akan bermakna untuk anak apabila guru mampu mengelola dan menatanya dengan baik, saat ini banyak sekali bahan main yang luput dari perhatian pendidik hal ini disebabkan pendidik tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan teknis untuk menggunakan bahan main tersebut.

Pengelolaan Lingkungan Main dengan menggunakan *Loose parts* mengharuskan pendidik untuk memikirkan kemungkinan bagaimana seorang anak belajar dan mempertimbangkan bahan dan lingkungan seperti apa yang bisa digunakan anak pada saat bermain sehingga dapat meningkatkan kreatifitas anak.

Untuk itu berdasarkan hasil uicoba di lapangan pendidik perlu memperhatikan tapan-tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan

Sebelum melakukan penataan loose parts pendidik dapat melakukan hal sebagai berikut:

- a. Mengatur ruangan, mana ruangan yang akan digunakan untuk Kegiatan pembukaan, inti (kegiatan bermain) dan penutup (kegiatan setelah main).dengan memperhatikan faktor keamanan, kesehatan dan kenyamanan
- b. Menetapkan ruang mana saja yang memerlukan meja dan ruang mana saja yang memerlukan karpet.
- c. Jika ruangan cukup luas, ruangan dapat dibagi menjadi beberapa ruang bermain dengan menggunakan rak sebagai pembatas ruangan. Namun rak yang digunakan tidak menghalangi pandangan pendidik dan mengganggu arus kegiatan main.
- d. Menempatkan bahan main dalam wadah sesuai kelompok jenis *Loose parts*, yaitu: Bahan alam, plastik, kayu/bambu, kaca/keramik, kain/benang, logam dan kemasan.

Sumber Gambar:Dokumen Pribadi



- e. Bahan main, alat dan perabotan ditata secara konsisten sehingga memudahkan anak untuk menemukan kebutuhannya dan mengembalikan ke tempat semula
- f. Bahan main, alat dan perabotan ditata secara konsisten sehingga memudahkan anak untuk menemukan kebutuhannya dan mengembalikan ke tempat semula
- g. Menyusun perencanaan pembelajaran (RPPM dan RPPH) yang mengacu kepada program semester yang sudah di susun oleh lembaga masing-masing
- h. Menentukan kegiatan main selama satu minggu sesuai dengan tema yang akan dibahas, kegiatan main yang dipilih dalam satu minggu minimal memuat 20 kegiatan main untuk 5 kali pertemuan, jadi dalam satu kali pertemuan pendidik menyiapkan minimal 4 kegiatan.
- i. Menyiapkan bahan *Loose parts* untuk di tata sesuai dengan kegiatan main yang akan dilaksanakan dihari itu.



Sumber gambar: Dokumen PP-PAUD Dikmas Jawa Barat

2. Pelaksanaan

Penataan lingkungan main dapat disesuaikan dengan kegiatan main yang akan dilakukan, dengan sebagai berikut:

- a. Siapkan ruangan yang akan digunakan anak untuk bermain
- b. Tetapkan pojok atau sudut sebelah mana yang akan dijadikan tempat kegiatan main
- c. Berikan alas pada sudut atau pojok yang akan digunakan tempat kegiatan main tersebut bisa dengan menggunakan kain, karpet, triplek atau bahan lain yang bisa digunakan sebagai alas
- d. Ambil bahan lepasan atau *Loose parts* dengan berbagai jenis bahan main kemudian letakan dan tata pada alas tersebut
- e. Apabila benda-benda yang akan digunakan bentuknya kecil gunakan wadah yang sesuai dengan banyaknya jenis bahan lepasan yang akan digunakan.
- f. Tatalah bahan tersebut semenarik mungkin sehingga anak tertarik untuk memainkannya
- g. Letakkan buku cerita atau gambar pada kegiatan main yang sudah ditata untuk memancing ide dan gagasan anak
- h. Berikan nama kegiatan main dengan kalimat yang dapat mendorong anak untuk memainkannya sesuai dengan imajinasi dan gagasannya. Contoh: dapatkah membuat rumah dengan benda ini?, ayo kita buat kue ulangtahun, hiaslah wajahmu supaya lebih cantik, dan sebagainya.
- i. Persiapkan kalimat provokasi dengan pertanyaan –pertanyaan terbuka yang dapat diajukan kepada anak sebagai dukungan main anak, agar anak terdorong dan terinspirasi untuk terus kreatif dalam ide-idenya. Contoh kalimat provokasi: apa yang ingin kamu buat dengan benda-benda ini?, apa yang kamu

amati tentang....?, apa lagi yang ingin kamu tambahkan? Dan sebagainya?



Sumber gambar: Dokumen PP-PAUD Dikmas Jawa Barat

- j. Setelah semuanya siap dan tertata dengan benar, pendidik bersiap untuk melakukan kegiatan pembelajaran
- k. Penataan *Loose parts* ini sebaiknya di lakukan pendidik satu hari sebelum pendidik melakukan kegiatan pembelajaran.



Sumber gambar: Dokumen PP-PAUD Dikmas Jawa Barat

C. Evaluasi penggunaan Loose parts

Kegiatan evaluasi merupakan tugas dan tanggung jawab pendidik. Kegiatan evaluasi ini dilakukan pada dua unsur yaitu penggunaan loose parts itu sendiri dan capaian perkembangan anak pada saat bermain. Evaluasi penggunaan *Loose parts* dilakukan untuk melihat efektifitas penggunaan *Loose parts* apakah sudah cukup baik atau perlu perbaikan. Indikator yang dilihat pada penggunaan *loose parts* adalah sebagai berikut:

1. Ragam/jenis loose parts yang digunakan pada saat bermain
2. Warna, bentuk dan jumlah loose parts yang disiapkan
3. Tata letak loose parts dilihat dari wadah yang digunakan, posisi dan komposisi
4. Menambah atau mengganti jenis loose parts dalam setiap pertemuan agar menambah variasi dan tidak membuat anak bosan.



Sumber gambar: Dokumen PP-PAUD Dikmas Jawa Barat

Sedangkan aspek-aspek yang akan dievaluasi untuk melihat ketercapaian perkembangan anak dilakukan pada proses pembelajaran dengan menggunakan *Loose parts* mencakup indikator kreativitas anak adalah sebagai berikut:

1. Anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar
2. Anak mempunyai inisiatif yang besar
3. Anak selalu tertarik pada kegiatan kreatif
4. Anak kaya akan imajinasi
5. Anak mempunyai rasa percaya diri dan mandiri

Semua indikator kreativitas anak tersebut mendukung untuk membangun sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan dimiliki anak, yang tertuang dalam Kompetensi dasar (permendikbud 146 tahun 2014) sebagai berikut:

1. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD 2.2)
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (KD.2.3)
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan percaya diri (KD.2.5)
4. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian (KD.2.8)
5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif (KD.3.5)
6. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif (KD. 4.5)

Penilaian terhadap loose parts, penataan dan penggunaannya serta ketercapaian kreativitas anak perlu dilakukan melalui pengamatan langsung pada proses pembelajaran berlangsung. Sehingga berdasarkan hasil pengamatan tersebut guru dapat merancang kegiatan bermain dengan menggunakan loose parts sesuai dengan minat, kekuatan dan kebutuhan anak. Dan anak akan menjadi semakin tahu, semakin bisa dan semakin kreatif.

BAGIAN 4

PENUTUP

Banyak sumber belajar dan alat permainan di lembaga PAUD, salah satunya adalah *Loose parts* sebagai material yang dapat digunakan untuk merangsang perkembangan anak pada saat bermain, baik bermain di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Keberhasilan kegiatan bermain anak terletak kepada bagaimana kemampuan pendidik dalam mengelola *Loose parts* secara efektif dan efisien.

Cherry Clare menyatakan bahwa untuk memotivasi anak menyukai belajar sangat dipengaruhi oleh lingkungan dimana dia belajar. Oleh karena itu pengelolaan looseparts pada khususnya dan sumber belajar pada umumnya perlu ditata rapi dan menarik, sehingga dapat mendorong anak untuk lebih kreatif dan bermain dengan bergembira.

Daftar Pustaka

- Ibrahim Bafadal. (2004). Manajemen Perlengkapan Sekolah, Teori & Aplikasinya. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Siantajani Yuliati, M. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Rebecca A Spencer¹, .., ..-L. (2019). Educator perceptions on the benefits and challenges of loose parts play in the outdoor environments of childcare centres. *AIMS Public Health*, 461-476. doi:10.3934/publichealth.2019.4.461.
- Suyatni. (2015). Pengelolaan Program Pendidikan Anak Usia Dini Pada Kelompok Bermain. *jurnal.untan.ac.id*.
- Sudjana D (2000), Manajemen Program Pendidikan, Falah Production, Bandung.
- <http://repository.unp.ac.id/22206/1/SUMBER%20BELAJAR%20PENDIDIKA%20ANAK%20USIA%20DINI%20-Seminar%20Internasional Darmansyah.pdf>
- <https://www.paud.id/Cara-Menyimpan-Dan-Merawat-Media-Pembelajaran-Paud/>
- Dirjen Dikdasmen Depdikbud. (1996). Pengelolaan Sekolah. Jakarta: Depdikbud. _____. (1997). Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan di Sekolah. Jakarta:

Depdikbud. _____. (1999). *Panduan Manajemen Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud.


Depdiknas. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.


Jl. Jayagiri No. 63 Kec. Lembang
Kabupaten Bandung Barat
Jawa Barat 40391

Phone: 022 2786017

Fax: 022 2787474

e-mail: pauddikmasjabar@kemdikbud.go.id

 @pauddikmasjabar

 @pppauddikmasjabar

 PP Paud dan Dikmas Jawa Barat

