

OPTIMALISASI KETERAMPILAN SENI ANAK USIA DINI SECARA HOLISTIK MELALUI *LOOSE PARTS*

Endang Umiyati¹, Sania Maulida², Yuvia Karlin Nazha³, Dewi Pratiwi⁴

^{1,2,3,4}PGPAUD, UNISNU Jepara

e-mail: ¹221340000@unisnu.ac.id, ²221340000247@unisnu.ac.id,

³221340000240@unisnu.ac.id, ⁴dewi@unisnu.ac.id

Abstrak. Keterampilan seni bagi anak memiliki peran penting dalam perkembangan kreatif, kognitif, dan emosional mereka. Penggunaan media *loose parts* seperti batu, kayu, kain, dan benda-benda alam lainnya dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengoptimalkan pembelajaran seni anak. **Penelitian ini bertujuan** untuk mengeksplorasi bagaimana media *loose parts* dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan artistik, yaitu seni melekatkan anak secara maksimal. **Metode** yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara dengan pendidik, dan analisis karya seni anak menggunakan media *loose parts*. **Hasil penelitian** menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* dapat mengoptimalkan kreativitas anak, memberi mereka kebebasan untuk bereksperimen dengan berbagai bentuk dan tekstur. Selain itu, media *loose parts* juga terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis anak. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan seni dengan *loose parts* menunjukkan peningkatan kemampuan mereka untuk berimajinasi, mengembangkan ide-ide baru, dan menerapkan konsep-konsep abstrak pada karya seni. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi media *loose parts* dalam pendidikan seni sangat dianjurkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan inspiratif bagi anak-anak. Penggunaan media lepas tidak hanya memperkaya pengalaman artistik anak, tetapi juga mendukung perkembangan holistik anak. Dengan demikian, para pendidik dan orang tua diharapkan mampu memanfaatkan media lepas sebagai alat pembelajaran untuk mengoptimalkan keterampilan artistik anak.

Kata Kunci: keterampilan holistik, anak usia dini, *loose parts*

Abstrak. Art education for children has an important role in their creative, cognitive and emotional development. The use of *loose parts* media, such as stones, wood, cloth and other natural objects, can be an effective means of optimizing children's art learning. This research aims to explore how *loose parts* media can be used to develop artistic skills, namely the art of attaching children to the maximum. The method used in this research is quantitative with a case study approach. Data was collected through direct observation, interviews with educators, and analysis of children's artwork using *loose parts* media. The research results show that the use of *loose parts* media can optimize children's creativity, give them the freedom to experiment with various shapes and textures, and encourage social interaction and collaboration. A part from that, *loose parts* media has also been proven to be effective in developing children's problem solving and critical thinking abilities. Children who engage in art activities with *loose parts* show improvements in their ability to imagine, develop new ideas, and apply abstract concepts to works of art. This research concludes that the integration of *loose parts* media in art education is high recommended to create a dynamic and inspiring learning environment for children. The use of *loose parts* not only enriches their artistic experience but also supports the child's holistic development. Thus, educators and parents are expected to be able to utilize loose media as a learning tool to optimize children's artistic skills.

Keywords: art education, early childhood, *loose parts*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, yang menjadi dasar penting bagi kehidupan di masa depan. Oleh karena itu, anak usia dini dapat disebut sebagai makhluk sosiokultural yang mengalami perkembangan fundamental yang akan memengaruhi kehidupan selanjutnya, dengan karakteristik yang beragam. Menurut Maghfiroh Shofia dan koleganya (2021), anak usia dini didefinisikan sebagai tahap pembinaan tumbuh kembang anak dari lahir hingga usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh. Proses ini mencakup semua aspek perkembangan, dengan memberikan stimulasi dan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan fisik, mental, serta keterampilan anak dalam berkarya.

Setiap anak memiliki keterampilan seni yang dapat diwujudkan dalam menghasilkan karya. Di samping itu ketekunan dan kerajinan sangatlah dibutuhkan mereka agar semakin terampil. Meskipun tingkat keterampilan mereka berbeda, tetapi dengan stimulasi yang tepat dapat membantu mengoptimalkannya. Suprapti & Pamungkas (2022) menyatakan bahwa keterampilan berhubungan dengan seni, dalam mengembangkan suatu keterampilan seni pada anak usia dini peran guru sangatlah penting dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan baik, menyesuaikan minat anak untuk menyesuaikan diri. Dengan demikian potensi seni pada anak harus dikembangkan secara optimal pada masa anak sejak dini.

Seni anak adalah hasil karya yang mencerminkan pemikiran dan perasaan anak tentang dirinya dan lingkungannya (Ningsih, Bachtiar, & Indrawati, 2022). Isi atau objek karya seni ini berasal dari pengalaman nyata, cerita yang disampaikan orang lain, pengamatan terhadap lingkungan sekitar, serta upaya untuk mengekspresikan perasaan, pikiran, dan imajinasi anak. Keterampilan seni pada anak sangat penting dikembangkan agar mereka mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mengubah fungsi bentuk yang ada.

Aktivitas seni banyak dilakukan oleh anak usia dini secara mandiri maupun disebabkan stimulasi dari luar karena rasa ingin tahunya yang tinggi. Namun, seiring perkembangan zaman banyak anak yang mendapatkan fasilitas gadget sehingga mudah bosan dengan permainan yang monoton. Widyastuti (2022) menyatakan hal ini berdampak pada menurunnya kreativitas mereka dalam

berkarya. Oleh sebab itu, pendidik memiliki tanggung jawab besar untuk memilih dan menerapkan media pembelajaran yang menarik dan efektif guna meningkatkan keterampilan seni anak usia dini.

Seni rupa merupakan salah satu karya seni media yang memiliki daya tarik bagi anak-anak dan dapat mengembangkan kompetensi atau keterampilan anak. Dalam karya seni rupa memiliki peranan penting sebagai daya ekspresi, kreasi, kreativitas anak pada saat suasana belajar (Yayuk, 2023). Kegiatan karya seni rupa untuk anak usia dini salah satunya yaitu karya seni rupa dua dimensi meliputi menggambar bebas, melukis dengan jari, mencetak dan menempel suatu seni yang indah. Misalnya pada kegiatan menempel yang dapat mengoptimalkan suatu imajinasi dan kreativitas anak dalam membuat karya seni. Media yang kreatif dapat menciptakan suatu pembelajaran menyenangkan serta dapat menciptakan suatu keterampilan karya seni anak (Diana, Wulandari & Fahmi, 2023).

Media sebagai alat bantu dan pengantar suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan seorang guru dan anak didik. Media pembelajaran digunakan untuk dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak dalam mengekspresikan suatu ide/pikiran pada anak, sehingga dapat terciptanya suatu karya seni (Rupnidah & Suryana, 2022). Ada beberapa macam-macam media dalam proses, dalam mengoptimalkan keterampilan karya seni pendidik harus mampu memanfaatkan media yang baik yang dapat mengembangkan kreativitas seni pada anak, yaitu menerapkan pembelajaran dengan media *loose parts*.

Rohmatun, dkk (2021) menjelaskan bahwa media *loose parts* adalah media pembelajaran berbasis bahan alami yang memanfaatkan material dari lingkungan sekitar. Bahan-bahan ini dapat dipindahkan, digabungkan, dirancang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara, serta dimanfaatkan secara sengaja untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Contoh bahan alami yang digunakan meliputi batu-batuan, biji-bijian, daun kering, pelepah pisang, dan ranting kayu. Konsep media ini memungkinkan anak untuk menciptakan kreasi tanpa batas, sehingga mampu meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka dalam menuangkan ide-ide serta menanamkan kesadaran terhadap lingkungan sekitar. Menurut Yasinta dan Efrida (2021), media *loose parts*

adalah material bebas yang memiliki beragam fungsi, yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara.

Media *loose parts* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kekurangan dari media *loose parts* meliputi (Haryanto & Twiningsih, 2024):

- a) Persiapan kurang. Media-media tersebut memerlukan perhatian khusus sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Guru yang menggunakan media tersebut hendaknya memperhatikan sikap anak terhadap bagian yang lepas.
- b) Pencapaian tujuan pembelajaran memerlukan persiapan yang matang. Cara ini biasanya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang efektif.

Kelebihan media *loose parts* diantaranya meliputi (Mawarti, 2024):

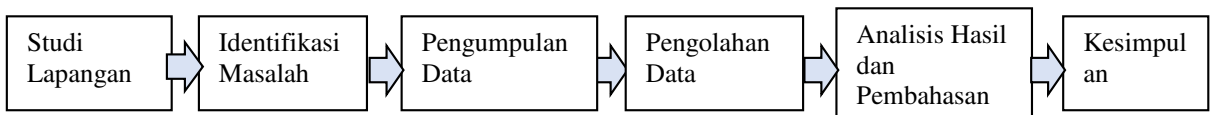
- a) Media *loose parts* ini ada tujuh jenis. Diantaranya adalah bahan alam, plastik, logam, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca dan keramik, serta kemasan yang akan digunakan di kemudian hari. Media memungkinkan kreativitas yang tiada habisnya dalam kegiatan pembelajaran dan merangsang kreativitas anak
- b) Media bagian *loose parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek: pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, keterampilan motorik halus, keterampilan motorik kasar, sains, perkembangan bahasa, seni, berpikir logis, matematika, teknik, teknologi.
- c) Media *loose parts* tidak hanya dapat meningkatkan tingkat kreativitas dan imajinasi bermain anak, tetapi juga meningkatkan sikap kooperatif dan kemampuan bersosialisasi anak.
- d) Media *loose parts* dapat digunakan sebagai bahan permainan pembelajaran dan alat bantu pendidikan anak usia dini untuk menciptakan suasana belajar dan bermain yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi dan minat belajar.

Media *loose parts* memungkinkan penggunaannya sesuai dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing anak. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika media ini dapat membantu mengoptimalkan kreativitas seni anak secara tak terbatas. Selain itu, bahan-bahan yang digunakan mudah ditemukan di sekitar lingkungan tanpa memerlukan biaya besar. Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memahami cara mengoptimalkan kreativitas seni

pada anak serta mengidentifikasi media pembelajaran yang tepat untuk mendukung tujuan tersebut.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data dengan dideskripsikan, dibuktikan, dikembangkan dan ditemukan pengetahuan, teori, untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam kehidupan manusia (Sugiyono: 2012). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Adapun metode penelitian yang dilakukan secara bertahap sebagaimana yang di gambarkan sebagai berikut:



Bagan 1. Tahap penelitian kuantitatif

Pada tahap awal, peneliti melakukan eksplorasi awal di lokasi penelitian untuk memahami konteks, karakteristik subjek, dan fenomena yang akan diteliti. Tujuan utamanya adalah mengidentifikasi area penelitian yang relevan, menyesuaikan rencana penelitian dengan kondisi nyata di lapangan dan mengumpulkan informasi awal sebagai dasar penyusunan kerangka kerja penelitian. Setelah studi lapangan, peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti. Masalah ini harus jelas, spesifik, dan dapat diuji secara empiris. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi: 1) menelaah literatur untuk menemukan kesenjangan penelitian sebelumnya; 2) menentukan fokus penelitian berdasarkan kebutuhan lapangan; dan 3) merumuskan tujuan penelitian dan hipotesis (jika diperlukan).

Tahap berikutnya adalah pengumpulan data. Pada proses pengumpulan data peneliti menentukan populasi dan sampel penelitian, menentukan instrumen, serta menentukan validitas instrumen. Setelah pengumpulan data yang dilakukan berikutnya adalah pengolahan data. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan software SPSS. Berikutnya adalah tahap analisa data. Pada tahap ini, data yang telah diolah dianalisis menggunakan teknik statistik yang sesuai, seperti uji T, regresi, atau analisis korelasi. Setelah analisa data adalah pembahasan

dilakukan dengan menginterpretasikan hasil analisis statistik, membandingkan hasil penelitian dengan teori serta menyimpulkan.

Tahap akhir penelitian adalah menyusun kesimpulan yang menjawab tujuan dan masalah penelitian. Kesimpulan ini harus bersifat ringkas, relevan, dan didukung oleh data empiris. Selain itu, peneliti memberikan rekomendasi praktis dan akademis berdasarkan temuan. Rekomendasi praktis yang dapat peneliti berikan adalah pengembangan kreativitas anak penggunaan *loose parts* dan mendukung pembelajaran holistik di PAUD. Sedangkan rekomendasi akademis yang peneliti maksud adalah penelitian lebih lanjut tentang dampak media *loose parts*, pengembangan teoritis serta kurikulum PAUD dengan menyusun panduan atau model implementasi penggunaan loose part.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 Tahun di RA Insan madani. Daripopulasi tersebut diambil 10 anak sebagai sampel penelitian. Tujuan penelitian yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran untuk mengoptimalkan keterampilan seni pada anak di RA Insan Madani. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru dan pengelola lembaga. Dokumentasi melibatkan pengumpulan bukti seperti gambar, catatan, dan informasi yang fakta. Instrumen observasi penelitian yang digunakan yaitu ceklist, hasil karya, catatan anekdot dan foto berseri.

Instrumen observasi pada penelitian ini berisi indikator keterampilan seni anak usia dini yang dapat dikembangkan melalui media *loose parts*. Sebagai media pendidikan menyediakan peluang bagi anak untuk mengeksplorasi berbagai elemen dasar seni, seperti bentuk, warna, tekstur, dan komposisi, sehingga keterampilan seni dapat berkembang secara optimal. Berikut adalah penjelasan sistematis terkait indikator yang terdapat pada instrumen penelitian.

Tabel 1. Indikator Keterampilan Seni Anak Usia Dini

No.	Aspek	Indikator	Skor 1-4
1	Ekspresi Diri	Mampu merancang bentuk-bentuk yang mencerminkan perasaan atau gagasan pribadi mereka	

No.	Aspek	Indikator	Skor 1-4
2	Kreativitas dan Inovasi	Mampu membuat sesuatu yang baru atau orisinal	
3	Kemampuan Mengelola Warna	Mampu memilih, menggabungkan, dan mencocokkan warna untuk menciptakan efek visual tertentu	
4	Pengembangan Komposisi dan Tata Letak	Kemampuan untuk menyusun objek dalam bentuk atau pola yang harmonis.	
5	Fleksibilitas dalam Berkreasi	Kemampuan untuk menggunakan bahan dengan cara yang berbeda dan beradaptasi dengan perubahan dalam proses berkarya.	

Keterangan skor:

Skor 1: Anak belum mampu menunjukkan kemampuan dalam indikator

Skor 2: Anak mampu menunjukkan kemampuan dalam indikator dengan bantuan

Skor 3: Anak mampu menunjukkan kemampuan dalam indikator secara mandiri

Skor 4: Anak mampu menunjukkan kemampuan dalam indikator secara mandiri dan membantu temannya

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Data keterampilan seni anak usia dini dikumpulkan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media *loose parts*. Uji statistik dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan signifikan dalam keterampilan seni anak usia dini setelah penggunaan *loose parts*.

1. Analisis Deskriptif

Pada tahap awal, analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai nilai pretest dan posttest keterampilan seni anak usia dini. Hasil nilai rata-rata pretest adalah 52,4, dengan standar deviasi 5,2. Skor minimum yang diperoleh adalah 45, sedangkan skor maksimum adalah 60. Nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 78,6 dengan standar deviasi 4,8. Skor minimum yang diperoleh setelah perlakuan adalah 70, dan skor maksimum adalah 85.

**Tabel 2. Statistik Deskriptif Keterampilan Seni Anak Usia Dini
Sebelum dan Sesudah Perlakuan**

Statistik	Pret est	Postte st
Rata-rata	52,4	78,6
Standar Deviasi	5,2	4,8
Skor Minimum	45	70
Skor Maksimum	60	85

2. Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas pada data pretest dan posttest untuk memastikan data terdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan **Kolmogorov-Smirnov** menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,071 pada pretest dan 0,083 pada posttest, yang berarti data berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, digunakan uji-t berpasangan (Paired Sample T-Test). Hasil uji-t menunjukkan nilai t sebesar 9,875 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), menunjukkan terdapat peningkatan signifikan dalam keterampilan seni setelah perlakuan menggunakan media *loose parts*.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Uji Statistik	t	df	Sig. (2- tailed)
Pretest- Posttest	9,8 75	29	0,000

4. Interpretasi Efek

Nilai Effect Size dihitung untuk mengetahui seberapa besar efek perlakuan *loose parts* pada peningkatan keterampilan seni. Menggunakan rumus Cohen's d:

$$d = \frac{\text{mean posttest} - \text{mean pretest}}{\text{standar deviasi pretest}}$$

Nilai **Cohen's d** sebesar 2,88 menunjukkan bahwa efek dari penggunaan *loose parts* dalam meningkatkan keterampilan seni anak usia dini termasuk dalam kategori *sangat besar*.

5. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan seni anak usia dini. Rata-rata skor *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan *pretest* menunjukkan adanya peningkatan keterampilan seni setelah anak diberi kesempatan untuk berkreasi menggunakan berbagai macam bahan *loose parts*.

Penggunaan *loose parts* memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi dengan berbagai bentuk, tekstur, dan warna, yang pada gilirannya mendorong kreativitas dan keterampilan seni mereka (Nurliana, Bachtiar & Ichsan, 2022). Hal ini sejalan dengan teori *constructivism* yang menyatakan bahwa anak belajar secara aktif melalui eksplorasi lingkungan dan bahan-bahan yang ada di sekitarnya. Berdasarkan teori ini pula keterampilan seni pada anak usia dini yang dapat dikembangkan melalui media *loose parts* mencakup beberapa aspek utama untuk merangsang kreativitas, ekspresi diri, dan apresiasi estetika yang ada di sekitar mereka.

Indikator pertama pada keterampilan seni dalam bermain *loose parts* adalah kemampuan merancang bentuk-bentuk yang mencerminkan perasaan atau gagasan pribadi mereka. Ketika anak-anak menggunakan *loose parts* dalam kegiatan seni, mereka memiliki kebebasan untuk memilih dan menyusun benda-benda yang tersedia—misalnya, batu, kerikil, daun, atau benda lain yang mudah ditemukan (Wardhani, dkk, 2021). Karena bahan ini fleksibel dan tidak memiliki bentuk atau tujuan tertentu, anak-anak dapat merancang apa saja sesuai keinginan mereka tanpa harus mengikuti pola atau instruksi yang baku.

Utami & Eliza, (2022) menyatakan inilah yang membuat *loose parts* sangat bermanfaat dalam membantu anak usia dini mengekspresikan perasaan dan gagasan pribadi. Mereka belum mampu mengungkapkan emosi atau ide melalui kata-kata dengan sempurna. Namun, dengan adanya media mereka bisa menggambarkan perasaan mereka. Anak dapat menyusun bentuk seperti lingkaran atau pola yang rapi dan teratur, yang bisa menunjukkan perasaan

tenang atau bahagia. Mereka juga dapat memilih benda berwarna cerah yang mencerminkan suasana hati positif. Anak belajar mengekspresikan perasaan sedih atau marah dengan warna yang lebih gelap atau menyusun pola yang acak dan tidak beraturan yang mencerminkan perasaan frustrasi atau sedih.

Dengan bebas mengatur bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari bahan-bahan ini, anak-anak belajar mengekspresikan dan memahami perasaan mereka sendiri. Proses ini juga mendorong mereka untuk mengeksplorasi kreativitas mereka secara lebih dalam, karena tidak ada batasan bagi kreativitas mereka. Hasilnya, mereka menghasilkan karya yang unik dan sangat personal, yang merupakan representasi dari ide dan perasaan mereka.

Indikator kedua adalah kemampuan membuat sesuatu yang baru atau orisinal. Bermain dengan *loose parts* memberi anak kesempatan untuk mengeksplorasi dan menggabungkan objek-objek yang tersedia dengan cara yang kreatif dan inovatif (Afika & Wathon, 2023). Karena *loose parts* tidak memiliki bentuk atau fungsi yang baku, benda-benda seperti batu, daun, ranting, dan bahan-bahan alami lainnya dapat disusun sesuka hati anak. Hal ini membuka ruang untuk menciptakan karya yang sepenuhnya sesuai imajinasi dan ide mereka, tanpa terikat aturan atau instruksi ketat.

Contoh karya yang orisinal adalah ketika anak bermain dengan batu dan daun, mereka mungkin menyusun batu-batu itu dalam pola lingkaran, lalu menambahkan daun di sekelilingnya untuk membuat bentuk menyerupai bunga. Atau, anak bisa menggunakan ranting-ranting kecil sebagai "pagar" di sekitar batu-batu yang disusun seperti jalan, atau menggabungkan semua bahan menjadi bentuk hewan atau rumah. Dengan menyusun objek-objek ini, anak belajar bahwa mereka bisa membuat sesuatu yang baru dan unik hanya dari bahan sederhana yang ada di sekitar mereka. Bagi guru dan orang tua, karya-karya ini bisa memberikan wawasan berharga tentang emosi atau ide-ide yang ada dalam diri anak. Dengan bertanya kepada anak tentang hasil karya mereka, kita dapat memahami lebih jauh apa yang anak rasakan atau pikirkan, serta mengapresiasi proses kreatif mereka.

Indikator keterampilan seni dalam bermain menggunakan *loose parts* adalah kemampuan memilih, menggabungkan, dan mencocokkan warna untuk

menciptakan efek visual tertentu (Karyadi & Rosa, 2023). Media *loose parts* sering kali mencakup benda-benda dengan berbagai warna yang dapat dikombinasikan. Anak-anak belajar memilih dan memadukan warna, misalnya dengan menyusun batu berwarna atau potongan kain. Ini membantu mereka memahami prinsip warna dalam seni, seperti kontras dan harmoni warna, yang memperkaya kemampuan mereka untuk menciptakan karya seni yang estetis.

Indikator keempat keterampilan seni anak dalam bermain *loose parts* adalah kemampuan untuk menyusun objek dalam bentuk atau pola yang harmonis (Muawanah, & Harjani, 2024). Kemampuan ini meliputi mengelompokkan, menata, dan menyusun elemen-elemen tertentu (seperti warna, ukuran, dan bentuk) secara estetis, membuat pola atau desain yang mencerminkan pemahaman terhadap keteraturan, keseimbangan, simetri serta mengekspresikan kreativitas dengan mempertimbangkan keselarasan visual. Pada anak usia dini, keterampilan ini merupakan bentuk awal dari pengembangan seni visual dan estetika.

Loose parts adalah media fleksibel berupa benda-benda kecil (alami atau buatan) yang dapat dimanipulasi secara bebas, seperti batu, kerikil, tutup botol, kayu, atau daun. Keunggulan *loose parts* dalam pengembangan keterampilan menyusun objek baru ialah memberikan kebebasan eksplorasi tanpa batas, melatih keterampilan motorik halus melalui manipulasi objek, merangsang imajinasi dan kreativitas anak. Untuk itu sebagai guru dan pendidik perlu memberikan kesempatan eksplorasi, tantangan, dan arahan untuk memaksimalkan potensi anak dalam bidang seni.

Keterampilan menyusun pola yang harmonis meliputi beberapa kategori. Yang pertama keseimbangan keseimbangan visual. Anak mampu menyusun objek dengan proporsi yang seimbang (misalnya, bagian kiri dan kanan sama besar). Pola terlihat rapi tanpa tumpang tindih. Selanjutnya pemilihan warna atau bentuk yang selaras. Anak memilih warna atau bentuk yang saling melengkapi. Contoh: merah dan kuning dalam susunan melingkar untuk membuat bentuk bunga. Selain itu simetri dan repetisi dalam menyusun pola yang simetris atau mengulang pola tertentu. Contoh: barisan segitiga dengan warna berulang (merah, biru, merah, biru). Yang terakhir adalah ekspresi kreativitas yakni anak

menunjukkan ide orisinal dalam menciptakan pola atau desain. Contoh: Membentuk bentuk abstrak seperti bintang atau matahari dengan batu kecil.

Indikator terakhir terkait keterampilan seni dalam bermain *loose parts* adalah kemampuan untuk menggunakan bahan dengan cara yang berbeda dan beradaptasi dengan perubahan dalam proses berkarya (Putri, Wulandari & Febriastuti, 2021). Keterampilan ini ditunjukkan dengan fleksibilitas anak dalam memanfaatkan berbagai bahan (*loose parts*) untuk menciptakan karya, berpikir kreatif dan inovatif saat menghadapi tantangan atau perubahan dalam proses berkarya dan kesiapan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan penggunaan bahan tanpa batasan tertentu.

Kemampuan untuk menggunakan bahan dengan cara yang berbeda dan beradaptasi dengan perubahan dalam proses berkarya dapat diamati melalui ciri-ciri berikut ini (Sobri, dkk 2019):

- a) Fleksibilitas dalam menggunakan bahan. Anak dapat mengubah fungsi bahan sesuai kebutuhan karya. Contoh: Menggunakan daun sebagai "atap rumah" atau "hiasan pakaian" dalam karya seni.
- b) Eksplorasi multiguna. Anak menemukan dan menggunakan benda dengan cara yang tidak biasa (*out-of-the-box thinking*). Contoh: Batu kecil sebagai alat menggambar di tanah atau untuk menghias pola.
- c) Adaptasi terhadap perubahan. Anak tidak mudah menyerah saat bahan atau kondisi tidak sesuai rencana awal. Mereka dapat mengganti bahan yang tidak tersedia dengan alternatif lain.
- d) Pemecahan masalah kreatif. Anak mampu menemukan solusi sendiri dalam proses berkarya. Contoh: Jika bahan yang diinginkan habis, anak mencari bahan lain yang memiliki fungsi serupa.

KESIMPULAN

Penelitian tentang penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran menempel pada anak usia dini menunjukkan beberapa temuan penting peningkatan Kreativitas dan Imajinasi anak-anak menunjukkan peningkatan kreativitas dan imajinasi saat menggunakan media *loose parts*. Mereka bebas menciptakan karya seni dengan berbagai bentuk dan bahan yang tersedia. Pengembangan motorik halus

aktivitas menempel dengan media *loose parts* membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Mengambil, menempatkan, dan menempelkan bagian-bagian kecil meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Interaksi sosial Anak-anak terlibat dalam interaksi sosial yang positif saat bekerja sama menggunakan media *loose parts*. Mereka belajar berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan teman-teman sebaya. Pembelajaran Mandiri: Media *loose parts* mendorong anak-anak untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat mengeksplorasi, mencoba berbagai cara, dan menemukan solusi sendiri tanpa banyak intervensi dari guru. Penggunaan media *loose parts* membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga anak-anak lebih termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas dan berpartisipasi aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afika, W., & Wathon, A. (2023). Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Loose Parts. *Sistim Informasi Manajemen*, 6(1), 193-210.
- Diana, Z., Wulandari, R., & Fahmi, F. (2023). Analisis Media Loose Part Dalam Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 148-153.
- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Loose parts* untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9290-9299.
- Haryanto, F. T., & Twiningsih, A. (2024). Implementasi Media Loose Parts pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 54-64.
- Karyadi, A. C., & Rosa, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media Loose Part. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 76-82.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Mawarti, F. H. (2024). Implementasi Media Looseparts Untuk Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aba Jambu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(3), 117-136.

- Muawanah, S. R., & Harjani, H. J. (2024). Analisis Pembelajaran STEAM Menggunakan Loose Parts Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 445-454.
- Ningsih, R., Bachtiar, M. Y., & Indrawati, I. (2022). Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Seni pada Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Project Based Learning TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya Jawa Timur. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 304-309.
- Nurliana, N., Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 451-460.
- Primawati, Y. (2023). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2), 1-10. Primawati, Y. (2023). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2), 1-10.
- Putri, M. A., Wulandari, C., & Febriastuti, A. R. (2021). Implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbahan loose part dalam mengembangkan ketrampilan abad 21 pada anak usia dini. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 118-130.
- Rohmatun, S., Setiyani, E., Rohfirsta, F., Fitamaya, D., Nisa, R., & Zulfahmi, M. N. (2021). Penerapan loose parts terhadap kreativitas anak usia dini selama belajar dari rumah. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(2), 129-136.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD agapedia*, 6(1), 49-58.
- Sobri, M., Nursaptini, N., Widodo, A., & Sutisna, D. (2019). Pembentukan karakter disiplin siswa melalui kultur sekolah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 61-71.
- Suprapti, E., & Pamungkas, J. (2022). Peningkatan keterampilan seni terhadap potensi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6215-6224.
- Utami, C. P., & Eliza, D. (2022). Pengaruh Loose Parts Play Terhadap Pengenalan Konsep Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Ceria Pasaman Barat. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(2), 183-191.
- Wardhani, W. D. L., Misyana, M., Atniati, I., & Septiani, N. (2021). Stimulasi perilaku sosial anak usia dini melalui media loose parts (bahan lepasan). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1894-1904.

Widyastuti, A. (2022). Merdeka Belajar dan Implementasinya: Merdeka GuruSiswa, Merdeka DosenMahasiswa, Semua Bahagia. Elex Media Komputindo.

