

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan merupakan proses bertambahnya kematangan dan fungsi psikologis manusia. Setiap individu memiliki proses perkembangan yang berbeda-beda, sehingga antara individu yang satu dengan individu lainnya kemungkinan besar memiliki proses perkembangan yang berbeda-beda. Perkembangan terjadi sejak usia dini sampai dewasa bahkan sampai usia tua. Perkembangan tidak dapat diukur tetapi, dapat dirasakan.

Proses perkembangan manusia secara garis besar terdiri dari proses biologis, proses kognitif dan proses social emosional(Sit, dkk 2016). Proses biologis merupakan proses yang menghasilkan perubahan manusia. Seperti warisan gen yang diturunkan oleh kedua orang tua, serta perkembangan tubuh seperti berat badan, tinggi badan, perkembangan kecerdasan otak, ketrampilan motorik yang dimiliki serta perubahan hormon yang dialami pada saat masa pubertas.

Proses kognitif merupakan proses yang meliputi perubahan dalam pikiran, intelegensi serta bahasa manusia itu sendiri. Contoh dari proses kognitif seperti, pola pikir dalam memecahkan suatu masalah, kecerdasan dalam memahami dan mengendalikan situasi yang dihadapi, tata cara berbahasa yang digunakan, serta dapat menguasai kata.

Proses social emosional merupakan proses perubahan atau perkembangannya dalam berhubungan dengan orang lain, perubahan emosi serta perubahan dalam hal kepribadian yang dimiliki. Seperti bayi menangis ketika ia merasakan lapar, anak-anak akan berteman dengan teman sebayanya, serta perkembangan sikap sosial dan anti sosial yang dimiliki merupakan suatu proses perkembangan sosial emosional pada manusia.

Ketiga proses tersebut saling berhubungan dan muncul secara bersamaan didalam perkembangan anak karena ketiga proses tersebut terjadi dalam satu tubuh. Sehingga perkembangan sel-sel otak akan mendukung perkembangan kognitif, sosial dan emosional. Di dalam otak anak terdapat bagian-bagian yang dapat mengontrol kemampuan kognitif atau berpikir, kemampuan dalam bersosialisasi, serta kemampuan emosi terhadap orang lain.

Menurut para ahli, anak-anak memiliki tahapan perkembangan. Hurlock menyatakan, anak-anak memiliki 5 tahapan perkembangan yang akan dilewati. Pertama, masa prakelahiran (*prenatal*) yaitu periode saat dari janin sampai kelahiran. Pada periode prakelahiran ini ditandai dengan pembentukan sistem jaringan serta struktur organ-organ fisiknya.

Kedua, masa bayi dan 3 tahun pertama (*Atitama/toddler*) yaitu periode dari kelahiran sampai rentang usia 3 tahun. Pada periode ini, ketika anak baru dilahirkan, ia akan menangis sebagai tanda berfungsinya operasaan dan panca indra yang dimilikinya untuk penyesuaian

lingkungan baru yang akan dihadapi. Bayi akan mengalami masa pertumbuhan dan perkembangannya, ia akan mulai belajar untuk mengembangkan kemampuan motorik yang dimilikinya seperti tengkurap, merangkak, dan berjalan dibawah pengasuhan dan bimbingan dari orang disekitarnya terutama kedua orang tuanya.

Ketiga, masa awal anak-anak (*early childhood*) yaitu periode perkembangan yang terjadi dari usia 4 sampai 6 tahun. Pada periode ini anak-anak mulai bersosialisasi dengan orang lain walaupun masih terfokus dengan orang tua dan keluarganya, tetapi anak-anak akan mulai mencari teman sebanyanya untuk bermain dan menunjukkan sikap mandiri serta menunjukkan kemampuan mengontrol diri (*self control*).

Keempat, masa anak-anak tengah (*middle childhood*) yaitu periode anak berusia 7 sampai 9 tahun, atau secara akademis pada anak-anak dari kelas 1 sampai 3 SD. Pada periode ini anak-anak akan mulai bersosialisasi dan kehidupan sosialisasinya akan diwarnai dengan berteman secara berkelompok dengan sesama jenisnya, selain itu anak pada periode ini akan membentuk kepribadiannya seperti konsep diri secara fisik, sosial, serta akademis untuk mendukung rasa percaya dirinya.

Kelima, masa anak akhir (*late childhood*) yaitu periode anak berusia 10-12 tahun, atau secara akademis pada anak-anak yang duduk dibangku kelas 4-6 SD. Pada periode ini ketrampilan seperti membaca, menulis dan berhitung sudah dikuasainya. Pada masa ini juga anak-anak secara formal berhubungan dengan dunia secara luas lagi dan mulai

memiliki dorongan untuk masuk kedalam kelompok yang seusianya untuk membentuk kelompok karena mulai merasa nyaman berada dilingkungan sebayanya

Berdasarkan penjelasan tahapan perkembangan anak diatas, diharapkan orang tua memahami bahwa tahapan perkembangan anak saling berkaitan dan berurutan sesuai umurnya. Melalui tahapan perkembangan anak ini orang tua juga akan lebih mudah memahami dan memberikan stimulasi yang tepat sesuai umur anak.

2. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu hal penting dalam kehidupan manusia khususnya pada anak usia dini. Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki oleh anak usia dini yang harus dikembangkan dan distimulasi sejak dini. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini ini sangat penting karena sangat berpengaruh sekali dalam perkembangan aspek-aspek anak usia dini, agar kecerdasan dan kemampuan berpikir anak berkembang dengan baik. Sehingga anak dapat menciptakan suatu produk menggunakan kecerdasan berpikirnya dan bakat kreativitasnya pun akan berkembang.

Kreativitas menurut Santrock (2002) yaitu kemampuan seseorang untuk berpikir dan menemukan cara-cara yang baru dan unik untuk memecahkan suatu masalah.

Anak usia dini merupakan individu yang unik, ketika potensi kreativitas yang dimiliki dikembangkan dengan baik, maka anak mampu

untuk berpikir secara unik dan menemukan sesuatu yang baru untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapinya.

Kreativitas merupakan hasil dari proses berpikir kreatif. Menurut Sternberg (2003) berpikir kreatif merupakan pemikiran-pemikiran baru yang dapat menghasilkan suatu ide, sehingga ide yang dihasilkan dapat bernilai.

Setiap anak memiliki potensi kreativitas yang berbeda-beda, tergantung dari proses berpikir kreatif anak itu sendiri. Sebagai orang tua maupun guru seharusnya dapat memberikan stimulasi agar proses berpikir kreatif anak berkembang dengan baik sehingga anak tersebut dapat menciptakan suatu ide baru yang bernilai.

Kreativitas merupakan produktivitas dari individu yang dihasilkan dari penemuan baru dalam proses berpikirnya dalam bidang ilmu dan teknologi serta dalam semua bidang usaha yang dikuasai manusia lainnya (Munandar, 2009)

Kebutuhan manusia akan kreativitas mulai terasa dimasa sekarang ini. Perkembangan teknologi yang sangat pesat, sehingga menuntut manusia untuk beradaptasi secara cepat. Oleh sebab itu, anak usia dini perlu dipersiapkan untuk menghadapi kemajuan teknologi agar bisa beradaptasi secara kreatif dan dapat memecahkan masalah yang dihadapinya secara imajinatif.

Kreativitas dapat ditinjau dari berbagai aspek yang saling berkaitan tetapi berbeda dalam segi penekanannya. Untuk

mengembangkan konsep kreativitas pada anak usia dini, dapat dilihat dari beberapa definisi tentang kreativitas berdasarkan teori 4P (Munandar,2009). Teori 4P ini meliputi pribadi (*person*), proses (*process*), produk (*product*) dan pendorong (*press*). Dari keempat P ini saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Pribadi (*person*) merupakan tindakan yang kreatif yang muncul karena kepribadiannya dalam proses interaksinya dengan lingkungan, sehingga muncul pribadi yang kreatif yang membawa dirinya untuk menjalani proses kreatif. Kreativitas merupakan kombinasi yang khas antara ciri-ciri psikologis yaitu intelegensi, gaya kognitif serta kepribadian/motivasi. Dari ketiga ciri-ciri psikologi tersebut saling berkesinambungan sehingga dapat membantu dan memahami individu untuk berpikir kreatif (Sternberg, 1988).

Proses (*proces*) merupakan proses dari seorang individu dalam menemukan suatu masalah yang dihadapinya sampai menemukan solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Tahapan dari proses kreatif menurut Wallas (1926) yang masih diterapkan sampai saat ini untuk pengembangan kreativitas meliputi, tahap persiapan, inkubasi, illuminasi dan verifikasi. Untuk menghasilkan kreativitas, setiap individu mengalami proses kreativitas dengan 4 tahapan tersebut.

Produk (*product*) merupakan hasil pemikiran baru dari proses kreativitas yang djalaninya. Barron (1962) menyatakan ‘kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru’. Sebagaimana dengan Haefele (1962) ‘kreativitas adalah kemampuan untuk

membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna social. Dari definisi yang dikemukakan oleh Haefele ini, menunjukkan bahwa produk yang diciptakan tidak harus baru, tetapi terdapat kombinasinya.

Penorong (*Press*) teori “press” atau “pendorong” dalam kreativitas menekankan 2 faktor yaitu dorongan internal yaitu dari dalam diri sendiri untuk menciptakan produk secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari dorongan social lingkungan disekitarnya maupun psikologis.

Berdasarkan pendapat tentang kreativitas yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir kreatif sehingga menghasilkan gagasan baru yang sebelumnya tidak ada yang dapat diterapkan untuk pemecahan suatu masalah.

3. Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan bagian dari dunia anak, untuk mengembangkan potensi kreativitas yang dimilikinya, anak membutuhkan ruang gerak yang luas, area main yang dibebaskan, alur berpikir dan tingkat sosial emosional yang terbimbing.

Kreativitas pada anak usia dini melibatkan antara otak, perasaan dan gerak. Sehingga orang tua dan guru sebisa mungkin dapat menciptakan suasana dan kegiatan anak yang menyenangkan melalui kegiatan bermain.

Anak merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, begitu juga dengan potensi kreativitas

yang mereka miliki. Menurut Suyanto (2005) beberapa ciri-ciri anak yang kreatif meliputi, anak senang mempelajari lingkungan yang ada di sekitarnya. Anak mengamati, melihat dan memegang segala sesuatu untuk dieksplorasi secara luas. Selain itu anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga anak akan mengajukan berbagai pertanyaan. Anak juga akan mengungkapkan secara spontan mengenai apa yang ada dalam pikiran dan perasaannya. Anak akan lebih senang untuk melakukan eksperimen terhadap segala sesuatu, sehingga ia akan membongkar dan mencoba-coba segala hal yang ada disekitarnya. Anak yang kreatif jarang merasa bosan, karena ia jarang sekali diam dan ada saja kegiatan yang akan dilakukan, serta anak kreatif memiliki imajinasi yang tinggi.

Dari beberapa ciri-ciri anak kreatif yang dikemukakan diatas, Hatimah (dalam Sutanto,2014) mengungkapkan lagi beberapa ciri-ciri anak yang kreatif. Pertama, anak akan mempunyai gagasan atau ide berpikir yang kreatif, yang meliputi: a) berpikir luwes yaitu anak tidak akan kaku saat memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan dan dapat memeberikan jawaban lain dengan pengertian yang sama, selain itu anak juga mampu berinisiatif. b) berpikir orisinil yaitu anak mampu untuk berpikir dan mengungkapkan suatu jawaban yang baru yang ada dalam pikirannya, serta anak dapat berimajinasi terhadap berbagai benda yang ada disekitanya. c) berpikir terperinci, anak mampu mengungkapkan ide yang beragam, anak mempu mengerjakan dan menyelesaikan tugas dengan tekun, teliti dan terperinci. d) berpikir menghubungkan, anak mampu

menghubungkan antara masa yang telah dilaluinya dengan masa kini, sehingga ia mempunyai ingatan yang cukup kuat untuk mengingat kejadian masa lalu.

Kedua, anak mempunyai aspek sikap, yang meliputi : a) anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga ia akan menanyakan berbagai hal yang menurutnya asing serta senang mencoba hal-hal yang baru. b) anak bersedia untuk menjawab berbagai pertanyaan yang diberikan oleh guru dan akan tertarik untuk memecahkan suatu masalah yang baru. c) keterbukaan artinya anak akan senang dengan pengalaman orang lain dan senang untuk berargumentasi. d) percaya diri yaitu anak memiliki keberanian untuk mengungkapkan berbagai ide yang dipikirkannya, mempunyai pendirian yang kuat sehingga tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain dan memiliki kebebasan untuk berkreasi. e) berani mengambil resiko yaitu anak akan memiliki rasa untuk berusaha selalu berhasil terhadap apa yang sedang dikerjakan, berani mencoba hal baru dan berani mempertahankan sesuatu.

Ketiga, anak mempunyai aspek karya, yang meliputi : a) permainan yaitu anak mampu dan berani untuk memodifikasi berbagai mainan untuk disusun menjadi mainan yang baru. b) karangan yaitu anak mampu membuat karangan berupa tulisan maupun cerita dan dapat menggambar berbagai hal baru serta memodifikasi sesuatu yang sudah ada sebelumnya.

Dengan demikian, anak yang tergolong kreatif akan menunjukkan beberapa ciri-ciri yang telah disebutkan. Anak yang kreatif akan terlihat lebih menonjol dibandingkan dengan anak yang lain dan anak yang kreatif akan cenderung lebih aktif dalam berbagai hal, seperti yang dikemukakan oleh Munandar (2009) beberapa ciri-ciri anak yang memiliki kreativitas yaitu rasa ingin tahu yang luas sehingga anak sering mengajukan pertanyaan, mampu melihat berbagai permasalahan dari berbagai sudut pandang sehingga anak berani menyatakan pendapat terhadap suatu permasalahan yang sedang dihadapinya, selain itu anak mempunyai daya imajinasi yang tinggi sehingga anak mempunyai rasa keindahan yang mendalam dalam suatu bidang seni yang diminatinya.

Lebih lanjut lagi (Putri, 2013) mengemukakan pendapatnya bahwa seorang anak dikatakan kreatif jika ia menunjukkan ciri-ciri seperti, anak cenderung aktif, mau bereksplorasi, bereksperimen, bermain-main, mau mengajukan pertanyaan, selain itu anak mampu menggunakan imajinasinya saat bermain peran. Serta anak dapat berkonsentrasi saat mengerjakan kegiatan dalam waktu yang cukup lama.

Dari ciri-ciri anak kreatif diatas, peneliti menyimpulkan dan membuat indikator untuk penilaian aspek kreativitas anak untuk mengoptimalkan potensi kreativitas yang dimilikinya yaitu : aktif, responsive, imajinatif, antusias dan cekatan.

B. Media Loose parts

1. Media Belajar Anak Usia Dini

Konsep pembelajaran bagi anak usia dini harus dilakukan menggunakan kegiatan yang menyenangkan yang dikenal dengan istilah bermain sambil belajar seperti bermain melompat, berlari, melakukan eksperimen kecil, bereksplorasi dan yang lainnya. Pembelajaran anak usia dini harus dirancang melalui metode bermain sambil belajar agar pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan daya konsentrasinya akan meningkat. Berbagai upaya para pendidik untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT,1977) media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media merupakan segala alat yang dapat menyampaikan pesan dan disajikan untuk membantu siswa dalam belajar (Gagne,1970).

Sejalan dengan pengertian media diatas menurut Khadijah (2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat untuk mengkomunikasikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan agar dapat mengembangkan perhatian dan pikirannya agar terfokus pada pembelajaran.

Ibrahim dkk (2006) juga menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa bahan pembelajaran sehingga dapat menarik minat, perhatian,

pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Hal yang perlu diingat bahwa penggunaan media belajar tidak akan efektif jika penggunaannya tidak tepat dan tidak sejalan dengan isi maupun tujuan dari pembelajaran yang diajarkan. Jadi penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diajarkan.

Ragam media atau materi pembelajaran saat ini memiliki banyak sekali ragamnya yang mengacu terhadap teknologi yang saat ini berkembang. Media pembelajaran yang sering digunakan seperti papan tulis, buku, dan lain-lain. Pada masa covid 19 ini media yang sering digunakan seperti video pembelajaran, atau video pembelajaran interaktif yang akan menunjang pembelajaran dari rumah. Para pendidik seringkali menggunakan beberapa media yang mudah dicari disekitar lingkungan anak untuk dijadikan media pembelajaran.

2. Media *Loose parts*

Teori *loose parts* pertama kali dikembangkan oleh Simon Nicholson pada tahun 1971 yang merupakan pemberian kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas yang ia miliki melalui penggunaan benda-benda atau material yang dapat diubah, dimanipulasi dan dibuat sendiri (Gull dkk., 2019)

Menurut Nurjanah (2021), *loose parts* merupakan benda lepasan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan mengkombinasi, membuat susunan, merakit dan lain sebagainya sesuai

keinginan anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Media *loose parts* merupakan media berbasis bahan alam dimana menurut Yukananda (dalam Okatari, 2017) disebut bahan alam karena berasal dan disiapkan dari lingkungan sekitar dan dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Bahan alam tersebut berupa batu-batuan, ranting, kayu, biji-bijian, daun kering dimana sudah dipikirkan terkait keamanannya jika digunakan untuk dalam pembelajaran untuk anak.

Loose parts merupakan bahan yang terbuka dapat dipindahkan, dibawa, dipisahkan, dirancang ulang dan disatukan serta digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain dengan berbagai cara. Media *loose parts* dapat berupa benda-benda dari alam maupun benda sintetis.

Loose parts dapat menstimulasi perkembangan kreativitas yang dimiliki anak dalam aktivitas pembelajaran karena dalam penggunaan media *loose parts* anak dapat membuat kreasi tanpa batas dalam pembelajaran.

Media *loose parts* terdiri dari 7 jenisnya, yang meliputi: a) bahan alam, yang terdiri dari batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan bahan alam lainnya. b) logam, yang terdiri dari, kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu serta bahan logam lainnya. c) plastic, yang meliputi sedotan, botol dan tutup botol plastic, pipa paralonm selang, ember serta corong. d) kayu dan bambu, meliputi seruling, tongkat, balok, kepingan

puzzle serta bahan lainnya. e) benang dan kain, seperti kapas, kain perca, tali, pita, karet dan lain sebagainya. f) kaca dan keramik, seperti botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kacamata dan lain-lain. g) bekas kemasan, yang meliputi kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur dan lainnya.

Berbagai jenis media *loose parts* diatas dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak. Dengan berbagai jenis *loose parts* tersebut dapat meningkatkan minat anak dalam pembelajaran sehingga anak akan lebih merasa ingin tahu, berkesplorasi terhadap bahan *loose parts*, melakukan eksperimen dan mengembangkan kreatifitasnya.

3. Manfaat Media *Loose parts*

Penggunaan *loose parts* bagi anak dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat, secara garis besar penggunaan *loose parts* dapat memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengembangkan rasa ingin tahu anak sehingga muncul potensi kreativitas yang dimilikinya.

Manfaat dari penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran anak yaitu *loose parts* akan meningkatkan kreasi yang tidak ada batasnya bagi diri anak sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kreatifitasnya. Selain itu ada beberapa manfaat lain dari penggunaan media *loose parts*. Pertama, media *loose parts* dapat meningkatkan tingkat imajinatif anak dalam suatu permainan yang kreatif. Kedua, dengan media *loose parts* ini

dapat meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak terhadap lingkungan dan orang lain yang ada disekitarnya.

Ketiga, anak menjadi lebih aktif secara fisiknya, karena ia akan menggunakan panca indaranya untuk mengeksplorasi berbagai media *loose parts* yang ada disekitarnya. Keempat, mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika anak berada di ruangan terbuka.

Kelima, anak akan mendapatkan pengalaman bermain yang banyak mengandung kualitas yang memungkinkan anak-anak untuk sepenuhnya terlibat, serta dapat memberikan inspirasi terhadap kemampuan kreativitas yang mereka miliki (Wyse, 2004; Mc Clintic, 2014; Daly dan Beloglovsky, 2015; Houser et al. 2016; Gibson et al. 2017).

Keenam, penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran menjadi lebih hemat daripada media yang lain, hal ini dikarenakan media *loose parts* yang murah dan mudah didapatkan dilingkungan sekitar anak. Ketujuh, penggunaan media *loose parts* menjadi lebih menarik dari waktu ke waktu, seiring dengan meningkatnya ketrampilan anak-anak dalam menggunakannya, karena media *loose parts* dapat di desain ulang setiap harinya.

Sebagaimana penjelasan manfaat dari *Loose parts* diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *loose parts* juga dapat meningkatkan ketrampilan inkuiri sehingga anak dapat fokus pada berpikir bukan pada mainannya, memiliki rasa ingin tahu, berpikir kritis sehingga anak dapat

membandingkan, menjelaskan mengapa sesuatu dapat terjadi, dan dapat memikirkan pemecahan masalah secara kreatif. Aspek kreativitas yang diambil peneliti untuk dijadikan indikator dalam penelitian ini yaitu aktif, responsive, imajinatif, antusias dan cekatan.

4. Ragam Permainan Anak Dalam Media *Loose parts*

Konsep penggunaan media *loose parts* dapat menjadi media anak untuk lebih dekat dengan alam karena konsep pembelajarannya dapat memungkinkan anak-anak untuk belajar di luar ruangan terutama dilingkungan alam. Permainan yang dimainkan anak dalam pembelajaranpun dapat terlepas dari iklim, budaya, kelas, jenis kelamin, tingkat perkembangan ataupun usia. Anak-anak menjadi dekat dan terhubung antara satu sama lain karena pertumbuhan dan kebutuhan mereka akan identitas, keterikatan, dan rasa kedekatan satu sama lain dalam kegiatan yang sedang dilakukannya. Hal ini menjadi kesempatan untuk mengembangkan rasa saling memiliki dan kebersamaan dan lebih dekat dengan alam.

Berbagai jenis permainan yang dapat dilakukan menggunakan *loose parts* dapat dimainkan didalam maupun diuar ruangan. Permainan yang dimainkan diluar maupun didalam ruangan menggunakan *loose parts* membuat anak dapat menggugah rasa ingin tahu anak sehingga anak akan tertarik terhadap permainan yang akan dimainkannya, anak dapat menjajaki berbagai kemungkinan seperti menguji coba ide yang berbeda dan mulai memeriksa bahan-bahan yang akan digunakan dalam permainan.

Selanjutnya anak akan bereksperimen dan bertanya untuk memperluas ide-ide berbeda yang muncul, anak juga akan mendengarkan ide-ide yang diusulkan orang lain. Anak akan berpikir kreatif, mulai memikirkan dan membagi hasil perubahan yang diinginkan dan mulai memaknai permainan yang sedang dimainkannya.

White (2014) dalam karya Appleton (1975), Sobel (2008) dan Pelo (2013) memperhatikan kesamaan dalam ide-ide mereka, dari tahun yang berbeda dan pekerjaan dengan anak-anak dan remaja dari berbagai usia, ia mengusulkan agar temanya bisa digabungkan untuk memberikan kerangka acuan. Kerangka ini dapat membantu orang tua untuk memahami bagaimana anak bermain, untuk mengembangkan keterikatan anak dengan alam dan untuk memberikan lingkungan yang menarik dengan bermain menggunakan *loose parts*.

Beberapa permainan *loose parts* yang dapat dimainkan yaitu bermain eksplorasi, bermain eksperimen, bermain pembangunan dan bermain peran. Dalam permainan eksplorasi ini, anak menggunakan panca inderanya untuk bermain eksplorasi, anak juga menjadi pemimpin, orang tua atau guru mendengarkan dan membebaskan anak untuk bereksplorasi.

Bermainan eksplorasi ini membantu anak untuk mengembangkan pengetahuan, imajinasi dengan menggunakan panca inderanya seperti melihat, menyentuh, dan mengamati secara langsung tentang apa yang sedang diamati secara spontan, anak juga dapat mengambil keputusan tentang apa yang sedang dilakukannya. Permainan eksplorasi ini dapat

dilakukan secara langsung dengan cara mendekatkan anak dengan benda-benda alam. Bermain eksplorasi memungkinkan anak untuk mengenal berbagai makhluk, bau, bunyi, warna, bentuk serta ukuran dari benda alam yang dilihatnya. Dengan eksplorasi anak juga dapat membuat, meniru dan membuat duplikasi dari benda alam sesuai dengan kemampuan dan imajinasinya. Contoh dari bermain eksplorasi menggunakan media *loose parts* yaitu anak diminta untuk melihat benda alam dilingkungannya kemudian disediakan beragam *loose part* baik dari bahan alam, kunci dari permainan eksplorasi yaitu anak diminta untuk membuat apa yang ia lihat dan temukan pada saat eksplorasi, misalnya anak tertarik untuk membuat bunga yang ada di halaman rumahnya menggunakan media *loose parts* seperti biji-bijian, kerikil, ranting, tutup botol serta bahan *loose parts* lainnya.

Bermain eksperimen juga menjadi salah satu permainan yang dapat dimainkan menggunakan media *loose parts*. Bermain eksperimen merupakan kegiatan pembelajaran yang mendorong anak untuk meningkatkan kemampuan menemukan, mencari fakta, mendiskusikan sehingga anak dapat memasuki tahap kemampuan yang lebih tinggi. Contohnya, guru mendemonstrasikan cara membuat air mancur menggunakan media *loose parts* seperti botol bekas, sedotan dan air. Anak akan mengamati bagaimana cara membuatnya kemudian mempraktekan apa yang telah dilihatnya untuk membuat air mancur menggunakan botol bekas dan sedotan.

Bermain pembangunan, dalam permainan ini anak-anak dapat menunjukkan kemampuan awal mereka dalam berimajinasi dan menghadirkan sesuatu yang ada dalam pikirannya untuk membuat suatu karya yang nyata. Awal dari bermain membangun yaitu dari bermain simbolik yang sederhana. Bermain simbolik adalah menjadikan suatu benda menjadi benda lain. Contohnya balok dijadikan mobil, sendok dijadikan kunci, dan pensil bisa dijadikan pesawat terbang. Penggunaan media *loose parts* dalam permainan pembangunan ini dapat membantu anak untuk lebih bisa menuangkan apa yang ada dalam pikirannya karena orang tua atau guru mendukung penyediaan media yang beragam menggunakan media *loose parts*.

Bermain peran, dalam bermain peran ini juga menggunakan imajinasi dan bermain simbolik. Anak akan berimajinasi menggunakan benda *loose parts* yang disediakan untuk bermain peran. Contohnya bermain peran menjadi koki, batu kerikil menjadi bahan makanan untuk dimasak, bola disimbolkan menjadi bakso atau telur, ranting dapat digunakan untuk mengaduk bahan makanan yang sedang dimasak. Bermain peran ini, anak tidak hanya berbicara tentang benda-benda yang dimainkannya, tetapi sudah berbicara tentang dirinya sendiri untuk mendalami peran yang sedang dimainkannya.

Berbagai jenis permainan diatas yang dapat dimainkan menggunakan *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak. pengembangan kreativitas anak dapat terbentuk dengan terpenuhinya fasilitas anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen di lingkungan main anak.