

Penerapan Bermain *Loose Parts* Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun

Anik Lestarineringrum¹, Intan Prastihastari Wijaya²

^{1,2}Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: anikl@unpkediri.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini nantinya akan mendeskripsikan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan permainan *loose parts* sebagai pilihan solusi kegiatan bermain yang mengandung konsep pengembangan pengetahuan dan pengalaman langsung anak sebagai proses tercapainya kemampuan memecahkan masalah. Pentingnya kemampuan memecahkan masalah sederhana akan berpengaruh pada pencapaian tahapan berpikir anak dengan baik apalagi dengan bermain *loose parts* akan menjadi lebih berkembang karena bereksplorasi langsung. Penelitian ini di desain menggunakan penelitian kualitatif berlandaskan filsafat *postpositivisme* karena obyek yang bersifat alamiah. Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara. Teknik analisis data menggunakan pengumpulan data dimana data diseleksi kemudian dianalisis secara deskriptif selanjutnya ditarik kesimpulan. Pemaparan data menunjukkan hasil ketika anak melakukan bermain mencoba bahan bermain *loose parts* anak dapat mengeksplorasi, memilih strategi bermain menyelesaikan masalah yang dihadapi dari bahan yang disiapkan secara bebas. Dari hasil penelitian ini disarankan bermain *loose parts* lebih dikembangkan juga terus memberikan kesempatan pada anak secara bebas dan luas melakukan dan menemukan sendiri dari bahan yang ada di sekitarnya.

Kata Kunci: *bermain loose parts; memecahkan masalah; anak 4-5 tahun*

ABSTRACT

The purpose of this study will be to describe the ability to solve problems in children aged 4-5 years using loose parts as a choice of play activities that contain the concept of developing children's knowledge and direct experience as the process of achieving problem-solving abilities. The importance of the ability to solve simple problems will affect the achievement of children's thinking stages well especially by playing loose parts will become more developed because of direct exploration. This study was designed using qualitative research based on the philosophy of postpositivism because objects are natural. Data collection uses observation, documentation, interviews. Data analysis techniques using data collection in which data are selected and then analyzed descriptively, then conclusions are drawn. The exposure of the data shows the results when children play playing trying to play loose parts, the child can explore, choose a play strategy to solve the problems faced from the material prepared freely. From the results of this study it is suggested playing loose parts more developed also continues to provide opportunities for children to freely and broadly do and find themselves from the materials around them.

Keywords: *play loose parts; solve the problem; children 4-5 years*

© 2020 Anik Lestarineringrum, Intan Prastihastari Wijaya
Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Setiap orang dewasa juga anak-anak akan menghadapi masalah pada kehidupan sehari-hari. Meskipun tingkat kesulitan tersebut tentunya berbeda, tetapi jika kemampuan ini tidak dikenalkan pada anak tentunya tidak terlatih menggunakan keterampilan pemecahan masalah dalam suasana sosial yang dihadapinya. Pemecahan masalah pada anak-anak masuk pada kemampuan kognitif dimana pada masa usia dini periode penting dan sensitif yaitu perkembangan kognitif. Menurut (Lipowska & Bluma, 2018) *cognitive functions include: memory, attention, visual-spatial, and executive functions, while complex cognitive processes include: thinking (abstract, cause and effect, creative thinking, and planning) and language functions.* Jelas terlihat pentingnya ranah kognitif dikembangkan pada anak distimulasi melalui kegiatan beragam agar berkembang optimal.

Bericara tentang pemecahan masalah pada anak usia dini merupakan sebuah bagian yang penting dari diri seorang individu anak yang akan ditentukan sendiri berdasarkan pengalaman dan pengembangan keterampilan berproses secara bertahap. Dimana pengembangan sebuah keterampilan memecahkan masalah harus distimulasi menggunakan kegiatan secara terus menerus dan memberikan kegiatan secara langsung sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Diamond, 2017). Tentunya proses berpikir akan tergabung otomatis saat melakukan aktivitas yang mendorong rasa ingin tahu anak untuk mencoba sesuatu.

Konsep sebuah pemecahan masalah sebagai bagian tak terpisahkan yang memiliki kekhasan di masing-masing manusia distimulasi oleh lingkungan. Penelitian yang dilakukan oleh (Kenn, 2017) menunjukkan bahwa rancangan lingkungan akan mendorong serta meningkatkan sebuah pemecahan masalah anak sejak dini. Mengapa sejak dini tentunya anak akan dipersiapkan pada kehidupan selanjutnya dimulai dari kesiapan lingkungan yang diberikan kepadanya sejak awal dalam hal penerimaan materi informasi pengetahuan dan pengalaman sebanyak mungkin.

Kegiatan mengeksplorasi sesuai rancangan penyiapan lingkungan tentunya pada anak usia dini berkonsep bermain dalam pemenuhan kebutuhan belajarnya. Seorang pendidik secara berkesinambungan merancang kegiatan bermain pada anak tentunya juga melihat karakteristiknya. Seperti penelitian yang dilakukan (Setyowati, 2018) merancang permainan kreatif pada anak menggunakan mencari harta karun difokuskan pada kemampuan memecahkan masalah. Penjabaran kesimpulan yang diberikan rancangan permainan kreatif ini terbukti dapat meningkatkan kognitif anak khususnya kemampuan memecahkan masalah. Saat anak bermain dalam kegiatan ini otak anak dioptimalkan untuk berpikir, berimajinasi untuk menemukan benda yang sudah disampaikan oleh gurunya. Meskipun sepertinya sulit tetapi pada praktiknya dikemas pada kegiatan menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Setyaningtyas, Wahyuningsih & Munif,

2019) mengembangkan kesulitan bermain matematika dari *brain based learning* dalam memberikan pengalaman secara nyata memahamkan konsep sederhana kehidupan diselesaikan masalah dari tahapan berpikir secara matematika yaitu logis serta sistematis. Kesempatan belajar yang menciptakan lingkungan menyenangkan dan menantang meskipun kontek matematika ternyata dapat melahirkan situasi dalam pembelajaran anak akan aktif dan tergugah untuk terus mencoba.

Konsep bermain menyenangkan juga diterapkan oleh (Masyah, Sumarsih & Delferi, 2017) memberikan bermain tebak gambar dengan memahamkan langkah pemecahan masalah yang akan dihadapi anak kemudian anak akan bertahap melakukan proses pengamatan, berpikir untuk menemukan jawaban terkait menebak gambar yang disembunyikan oleh gurunya. Menghubungkan pikiran dengan kerja otak sampai menemukan jawaban yang tepat juga berproses sebagai peningkatan kemampuan memecahkan masalah. Saat anak bermain tebak gambar anak tertawa senang karena seperti bermain sulap dimana setelah dilihat anak gambar akan disembunyikan dengan cepat oleh gurunya apabila anak tidak mampu mengingat secara cepat makan tidak dapat menebak gambarnya.

Saat dilakukan observasi di TK Labschool UN PGRI Kediri khususnya pada anak kelompok A pada bulan Februari 2020 selama 1 Minggu dari 14 anak terdapat 9 anak ketika diminta bertanya atau mengajukan pertanyaan belum

menunjukkan berkembang tetapi memiliki kecenderungan ketergantungan saat gurunya memberi contoh dan bimbingan secara terus menerus saat pengenalan bermain *loose parts*. Sementara 4 anak memiliki tingkat kritis menjawab serta aktif dalam bermain menemukan sendiri dari bahan main yang disiapkan gurunya serta sisanya 1 anak memiliki kecenderungan mau mencoba tetapi mudah bosan setelah ke tahapan membuat sebuah karya. Pemilihan pengenalan bermain *loose parts* ini tentunya berdasarkan pada harapan pembelajaran kreatif dimana menurut Caser dan Robinson, (dalam Prameswari & Lestariningrum, 2020) menguatkan sebuah manfaat saat menerapkan bermain *loose parts* salah satunya akan membuat anak menjadi kreatif dan imajinatif sebagai kebutuhan keterampilan abad 21 sebagai indikator kemampuan memecahkan masalah.

Selain itu alasan pemilihan bermain ini akan mengurangi peran LKA dalam pembelajaran pada anak dan konsep pembelajaran pendekatan saintifik benar-benar akan menjadi kebiasaan anak dalam kehidupan sehari-harinya. Kita ketahui pendekatan saintifik pada anak usia dini memiliki komponen menurut Eka, (dalam Widiastuti, Tegeh & Ujianti, 2018) mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa menumbuhkan saintifik menyenangkan akan membawa anak memiliki capaian mengamati, lalu menanya selanjutnya mau mencoba dengan mengumpulkan sebanyak-banyaknya informasi dimana proses menalar akan terbentuk diakhir dapat mengambil kesimpulan untuk dikomunikasikan. Bermain *loose parts*

sudah tentu memiliki tahapan saintifik yang sangat terlihat karena guru saat itu hanya sebagai fasilitator saja sehingga peran dominan guru minimal berkurang.

Saat anak bermain dalam suasana menyenangkan dan terbuka menggunakan bahan *loose parts* yang disiapkan oleh gurunya akan secara otomatis dapat memunculkan rasa ingin tahu anak untuk mencoba berimajinasi dan berkarya kreativitas mengalir dari seegala arah. Proses munculnya spontan itulah kemampuan memecahkan masalah berdasarkan pola pikir anak mulai terasah. Menurut (Siantajani, 2020) salah satu hal stimulasi yang penting ketika bemain *loose parts* adalah kemampuan memecahkan masalah dan mengambil resiko. Hal ini tentunya sangat erat kaitannya dengan proses saintifik, kerja otak anak apabila berani melakukan tahapan kognitifnya sesuai tahapan perkembangannya akan membuat anak menjadi penemu karena mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapinya.

Seorang anak yang terasah kemampuan memecahkan masalah maka dapat membuat keputusan yang sehat dalam dirinya, mereka akan lebih bahagia, lebih percaya diri dan lebih mandiri, hal ini karena mereka terbiasa tidak mudah frustrasi atau kecewa dengan proses yang dilalui saat melakukan ada kegagalan. Sebenarnya penulis juga pernah melakukan penelitian bemain *loose parts* ini pada anak usia KB yaitu 3-4 tahun dimana hasil menunjukan menurut (Shabrina & Lestariningsrum, 2020) *Loose parts play also lead to different effects on children, it*

depends on how teachers adjust the condition to the children's environment. Intinya ketika bermain ini diterapkan berbeda usia dan juga situasi lingkungan makan akan memiliki perbedaan efek pada anak. Dimulai dari berpikir logis kemudian sekarang akan difokuskan pada bagaimana anak memecahkan masalah sederhana dalam dirinya.

Standart tingkat perkembangan anak kemampuan memecahkan masalah cakupan kognitif dalam Permendikbud 137 Tahun 2014 menegaskan bahwa anak belajar memecahkan masa akan mencakup penyelesaian masalah sehari-hari mulai dari sederhana dengan cara yang tidak kaku atau fleksibel dan harapannya dapat diterima oleh lingkungan sosial dimana anak berada sebagai hasil penerapan pengetahuan serta pengalaman yang dimilikinya dalam konteks yang ditemukan baru. Sesuai skema Piaget dikutip Ramli, (dalam Setyowati, 2018) cakupan perkembangan kognitif dalam proses menemukan informasi baru dari mengolah informasi dari asimilasi, akomodasi menjadi struktur pengetahuan anak.

Menurut Catron dan Allen, (dalam Widiastuti, Tegeh & Ujianti, 2018) kemampuan anak memecahkan masalah berasal dari aktivitas berkesinambungan antara fisik dan psikis dimana perlu distimulasi dari beragam kegiatan sifatnya penyelidikan dimana anak akan menemukan membangun konsep pengetahuan dari berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dari apa yang disiapkan lingkungan di sekitar anak. Ditegaskan (Trianto, 2011) upaya atau cara

dalam mengembangkan kemampuan anak memecahkan masalah sederhana memberikan kesempatan anak seluas-luasnya menjadi penemu bermakna secara mandiri dan juga pendekatan yang digunakan melalui pengaktifan kerja otak melalui optimalisasi pancha inderanya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Utami & Pusari, 2018) merancang bermain balok sebagai alternatif kegiatan berain mengembangkan aspek kognitif khususnya memecahkan masalah. Saat anak bermain balok terjadi proses berhubungan mencari jalan sebuah solusi atau tindakan menuju situasi yang diharapkan. Saat balok dimainkan anak menemukan sebuah bentuk baru dari aktivitasnya memiliki kesempatan seluas-luasnya sesuai struktur kognitifnya berada pada tahapan pra-operasional. Sementara *Loose parts create richer environments for children to play, giving them the resources they need to do what they need to do* (Casey & Robertson, 2016) menguatkan betapa pentingnya makna bermain pada anak yang akan meningkatkan pengalaman anak-anak dan kesempatan untuk dirinya berkembang sesuai kebutuhannya.

Inti dari capaian kemampuan memecahkan masalah dijabarkan oleh Hendriana, (dalam Handayani, 2017) yaitu bagaimana anak akan melatih kemampuan dalam berpikir dimana hasil berpikir itu berupa gabungan dari pengalaman pengetahuan yang diperoleh dengan keterampilan yang dicapainya sehingga apabila terjadi masalah sifatnya tidak teratur atau spontan dapat diaplikasikan dan menemukan logis, kritis dan kreatif solusi

pemecahan yang tepat. Pentingnya pertimbangan pengembangan pengetahuan secara nyata memfasilitasi pemikiran kritis dengan membantu memori anak bekerja untuk sebuah pemahaman menganalisis sederhana agar tercapainya kemampuan memecahkan masalah yang diharapkan. Dikuatkan pentingnya domain *problem solving* dibangun sejak dini juga ditulis dalam penelitian (Greiff.at.al, 2014) kemampuan ini akan sangat mendukung terhadap keterampilan abad ke-21 sehingga membekali anak dengan kemampuan memecahkan masalah disamping pengetahuan umum akan membuat anak sukses pada kehidupannya nanti karena memiliki kesiapan yang lebih baik pada masa sesuai zamannya.

Hasil rumusan masalah dan juga beragam kajian penelitian yang sudah dijabarkan sebelumnya pentingnya mengkaji tentang pengembangan kemampuan memecahkan masalah menggunakan konsep bermain yang lingkungan mendukung kekayaan material yang ada yaitu bermain *loose parts* yang akan memberikan pengalaman belajar beragam dan bermakna karena ada di kendali anak secara seutuhnya bebas, fleksibel dan tidak terstruktur tetapi menstimulasi berpikir logis, berpikir kritis dan memecahkan masalah. Sehingga tujuan penelitian yang akan dilakukan mendeskripsikan terkait penerapan bermain *loose parts* dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah anak usia 4-5 tahun di TK Lab School Universitas Nusantara PGRI Kediri.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini akan menerapkan metode kualitatif dimana akan mengacu pada filsafat *postpositivisme* sebagai acuan peneliti karena obyek yang dilihat kondisi secara alamiah atau langsung. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2020 sampai Maret Minggu ke- 2 tahun 2020 sebelum masa pandemi covid 19 berlangsung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti berupa observasi disusun lembar pengamatan, wawancara kepada anak saat melakukan kegiatan dan juga bukti dokumentasi hasil karya anak dan juga saat anak melakukan proses kegiatan bermain *loose parts*. Yang menjadi sumber data utama adalah anak TK A Labschool UN PGRI Kediri sejumlah 14 anak usia 4-5 tahun, pendidik dan dokumen buku kegiatan anak yang berkaitan dengan pengambilan data di penelitian ini.

Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian yang dilakukan menggunakan analisis kualitatif dari Miles and Huberman yaitu dengan mereduksi data (*data reduction*), menyajikan data (*data display*) terakhir dengan menarik kesimpulan (*concluding data/ verification*).

Tabel 1 Hasil Percakapan Guru Dengan Anak Saat Main Loose Parts

No.	Pertanyaan	Jawaban Anak	Analisis Kemampuan Memecahkan Masalah
1.	Apa yang kamu gunakan untuk membuat? (capaian tahapan mengetahui, mengingat)	2 anak MB, 8 anak BSH dan 4 anak BSB	Anak mampu mengingat nama-nama tentang benda yang dibuatnya menghasilkan karya sesuatu, ada 2 anak yang capaian mulai berkembang karena masih kebingungan menyebutkan benda yang ada di depannya baru diarahkan guru anak bisa melakukan
2.	Ceritakanlah apa yang kamu buat? (capaian tahapan	1 anak MB, 6 anak BSH	Anak mengalami capaian keberanian mengkomunikasikan apa yang dibuatnya tetapi ada 1 anak yang memerlukan bimbingan lebih karena

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain Loose Parts Untuk Anak Usia 4-5 Tahun

Penerapan bermain *loose parts* yang akan dimainkan anak sebenarnya tidak memerlukan instruksi secara khusus. Ketika guru sudah menyiapkan alat bahan secara bebas secara alamiah insting rasa ingin tau anak akan memainkannya sesuai dengan ide imajinasi yang terpikirkan di otaknya. Anak akan menemukan benda-benda yang menarik minatnya dengan cepat untuk mewakili yang ada di pikirannya bahkan dengan cepat seharusnya apabila ide tidak sesuai dengan alat bahan yang ditemukan anak dapat secara flaksibel merubah idenya. Bahkan dengan adanya teman bermain disebelahnya saat pengamatan dilakukan membuat anak berpikir lebih cepat untuk menemukan solusi karya apa yang akan dibuatnya. Peneliti mengobservasi beberapa hal terkait cerminan kemampuan memecahkan masalah anak saat berhadapan langsung dengan bahan *loose parts* yang dibiarkan oleh guru. Dari butir pengamatan wawancara pada anak saat melakukan kegiatan main dapat dilihat seperti di tabel dibawah ini:

memahami)	dan 7 anak BSB	kurang berani bercerita tentang hasil yang dibuat. Saat ini ditunjukkan bahwa kemampuan memecahkan masalah anak terkait memori proses membuat karyanya bisa terlihat
3. Apa yang dapat kamu lakukan dari karya yang telah dibuat? (capaian tahapan menerapkan)	3 anak MB, 7 anak BSH dan 4 anak BSB	Anak saat dilanjutkan pertanyaan tahapan setelah karyanya jadi ada 3 anak yang belum berkembang ternyata dari pertanyaan ini anak yang memiliki kreatifitas tinggi dengan menyebutkan beragam nama benda dari satu karyanya tanpa bantuan guru ada 4 anak. Sehingga guru perlu terus melakukan stimulasi tahapan ini agar anak lebih optimal lagi
4. Apa perbedaan /persamaan karya yang kamu buat dengan temanmu? (capaian tahapan menganalisis)	10 anak BSH dan 4 anak BSB	Anak terlihat sangat mencapai indikator kemampuan pemecahan masalah dari pertanyaan ini karena anak melihat secara langsung/konkret hasil yang dibuatnya dan temannya sehingga bisa mengomentari terkait ada yang beda atau sama dengan karya yang dibuatnya
5. Apa lagi yang dapat kamu kerjakan? (capaian tahapan mengevaluasi)	6 anak MB, 4 anak BSH dan 4 anak BSB	Anak pada tahapan pertanyaan ini ternyata banyak yang mencapai mulai berkembang karena masih banyak yang menanyakan kembali pada guru apa yang akan dikerjakan selanjutnya. Mereka melihat semua bahan sudah digunakan sehingga perlu waktu berpikir menentukan keputusan hanya 4 anak yang tahapan mandiri menentukan keputusan dengan cepat ketika dilontarkan pertanyaan ini
6. Mengapa kamu 3 anak MB, memilih bahan itu? 7 anak (capaian tahapan merancang)	7 anak BSH dan 4 anak BSB	Anak pada tahapan pertanyaan ini lebih bisa merancang jawaban menentukan keputusan saat diberikan pertanyaan mengapa memilih bahan yang disukai 7 anak menjawab karena senang, tertarik dengan cepat sementara ada 4 anak yang lebih detail menjelaskan pemilihan bahan dapat membuat banyak hal seperti satu bahan bisa menjadi bola, kelereng, telur sehingga jawaban lebih kompleks struktur kognitifnya bagus

Penjelasan tahapan wawancara dari tabel 1 diatas merupakan rancangan pertanyaan yang dirancang peneliti di lembar wawancara berdasarkan pola komunikasi melatih kemampuan memecahkan masalah

dengan berpikir tingkat tinggi (*High order of thinking skills*) mengacu pada Taksonomi Blomm , (dalam Siantajani, 2020) berpikir kognitif 6 tingkatan mulai mengetahui/mengingat, memahami,

menerapkan, menganalisa, mengevaluasi dan merancang. Ternyata tanpa disadari anak juga mampu menyelesaikan masalah lewat percakapan yang kita susun saat anak melakukan kegiatan main karena seperti berbicara biasa tetapi mereka dilakukan observasi penilaian tanpa mereka sadari. Cara sederhana memberikan konsep pembelajaran terkait *problem solving* saat anak merasa aman, menyenangkan melakukan aktivitas kita diterima anak tanpa dibebani dengan sebuah target menghafalkan secara alamiah mengalir jawaban yang menunjukkan pola berpikir kerja otaknya berkembang.

Pendapat (Catron & Allen 1999; Lestarineringrum 2018) menegaskan kegiatan bermain merupakan sebuah rangkaian proses tak terpisahkan dalam diri anak ketika berproses menemukan masalah yang berkaitan dengan pengembangan kognitifnya. Penjelasan ini tentunya juga menguatkan penerapan bermain yang dilakukan ternyata berdampak efektif dalam tahapan kerja otak anak bahkan bermain *loose parts* ini merupakan bahan yang

sering dijumpai anak di lingkungan sekitar sehingga benar-benar dikenali anak secara konkret.

Tulisan (Caldwell, 2016) menuliskan bahwa mengapa memilih bermain dengan *loose parts* pada poin nomor satu mengatakan akses bahan akan membantu eksplorasi anak dalam permainan menuju *problem solving*, dikuatkan tulisan (Anna, 2019) *There are so many benefits to providing open ended loose part resources. You will be providing children with an enabling environment full of interesting objects that support creativity and invention.* Oleh karena itu jangan ragu untuk menerapkan bermain ini sebagai pengembangan pembelajaran kreatif pada anak usia dini. Semakin luas berbagai kemungkinan yang kita berikan kepada anak maka semakin kuat motivasi mereka dan semakin kaya pengalaman mereka.

Hasil capaian jawaban anak sesuai tabel 1 apabila ditampilkan dalam diagram batang maka akan seperti dibawah ini:



Gambar 1: Diagram batang capaian kemampuan memecahkan masalah sederhana

Berdasarkan paparan diagram batang pada pertanyaan nomor 2 yaitu menceritakan apa yang telah dibuat memiliki capaian berkembang sangat baik terbanyak 7 anak yang sudah bisa melampaui, selanjutnya pada pertanyaan membedakan/mengetahui persamaan karya yang dimiliki dengan teman memiliki

capaian berkembang sesuai harapan tertinggi yaitu 10 anak, untuk pertanyaan apa yang dibuat anak capaian 8 anak yang berkembang sesuai harapan, pertanyaan tentang apa yang dilakukan di karya dan alasan memilih bahan di pertanyaan nomor 6 memiliki capaian sama 7 anak yang berkembang sesuai harapan, untuk

pertanyaan nomor 5 adalah capaian yang sangat harus distimulasi karena memiliki 6 anak yang masih dalam tahapan mulai berkembang hal ini dikarenakan faktor penyiapan bahan membutuhkan penambahan jumlah supaya ketika anak akan melakukan apa lagi sudah ada pilihan bahan.

Hal ini dikuatkan dengan tulisan di blok PAUD Ar-Rahman Jombang (LPI Ar-Rahman, 2020) yang menerapkan pembelajaran dengan *loose parts* dengan tujuan salah satunya mengembangkan pemecahan masalah dimana anak bisa lebih kreatif, bebas melakukan eksplorasi

membongkar sesukanya bahan yang disediakan, dimana bahan ini bersumber dari lingkungan sekitar supaya tidak mengalami kekurangan bahan berimajinasi serta mengajarkan pemahaman barang bekas ataupun yang ada disekitar apabila di daur ulang maka dapat dijadikan alat bahan kegiatan bermain dalam pengembangan potensi anak melalui belajar kreatif dari barang yang semula tidak berguna.

Untuk mendukung hasil capaian perekembangan anak dapat dilihat dokumentasi kegiatan saat anak melakukan aktivitas bermain dengan *loose parts* seperti di bawah ini:



Gambar 2: Kegiatan Bermain *Loose Parts*

Anak yang memiliki kemampuan memecahkan masalah segera dapat memutuskan untuk memilih bahan material yang disiapkan dan juga langsung menuangkan idenya dalam sebuah bentuk karya sesuai imajinasinya. Apabila dikaitkan dengan tahapan Taksonomi Bloom terkait

pertanyaan saat wawancara kegiatan bermain dokumentasi ini menunjukkan yang kemampuan mengamati, memahami dan menerapkan sudah bisa dicapai anak dengan baik. Saat anak berkumpul bersama menguatkan imajinasi yang dimilikinya.



Gambar 3: Guru Melakukan Wawancara Saat anak Bermain

Tanpa disadari anak ketika bermain guru mengajak bercakap ngobrol santai sambil mengajukan pertanyaan dimana mengetahui tahapan capaian kemampuan anak menyelesaikan solusi yang ditemukan dari

masalah yang dihadapinya yaitu menciptakan sesuatu dari bahan yang disiapkan guru secara bebas.



Gambar 4: Anak yang mampu mengkombinasikan material

Hasil dokumentasi ini menunjukkan bagaimana anak memiliki kemampuan mengkombinasikan, menciptakan karya menggunakan bahan lebih dari satu bahan karena mampu mengkombinasikan sesuai pengalaman yang pernah diperolehnya secara langsung kemudian diwujudkan dengan pemilihan bahan yang ada saat wawancara juga mampu bercerita dengan logis, berurutan. Hal ini menguatkan bahwa ketika anak mengalami sendiri hasil pengetahuan atau perolehan informasinya dikuatkan oleh (Coward, 2016) *Children thrive on the exploration and discovery that shapes their knowledge and understanding of how and why things work*. Dimana informasi yang anak kumpulkan dengan cara mengalami langsung akan tersimpan lama dalam memorinya sebagai bekal kemudian hari diulang kembali pada situasi berbeda, memungkinkan anak memproses dan memahami apa yang telah mereka pelajari.

SIMPULAN

Simpulan yang dapat diberikan berdasarkan paparan hasil penelitian beserta pembahasan yaitu, peningkatan kemampuan memecahkan masalah sederhana menggunakan penerapan bermain *loose parts* terbukti efektif anak secara langsung terlibat menemukan sendiri bahan dipilih sesuai ide pikirnya disesuaikan dengan imajinasinya sehingga belajar memecahkan masalah atau menemukan solusi sederhana dari masalah yang dihadapinya. Dari hasil penelitian ini disarankan bermain *loose parts* lebih dikembangkan secara kontinyu dapat memberikan kesempatan seluasnya pada anak secara bebas menemukan pengetahuan dan luas melakukan eksplorasi dari bahan yang ada di sekitarnya tidak hanya pada kemampuan memecahkan masalah tetapi bisa pada pengembangan aspek anak lainnya yang harus terus diupayakan stimulasinya dengan kegiatan bermain menyenangkan sesuai tahapan perkembangan dan capaian usianya.

REFERENSI

- Anna,. 2019. *Getting to grips with loose parts play.* <https://www.pacey.org.uk/news-and-views/pacey-blog/march-2019/getting-to-grips-with-loose-parts-play/>
- Bidzan-Bluma I, L. M. (2018). *Physical Activity and Cognitive Functioning of Children: A Systematic Review. Int J Environ Res Public Health*, 5(4), 800
- Caldwell, J. 2016. *Loose Parts*. Oct 5, 2016/Reggio Inspired. <https://fairydustteaching.com/2016/10/loose-parts/>
- Coward, C. 2016. *Build Knowledge By 'Doing"- Why First-Hand Experiences Are Vitas In Early Years.* <https://www.teachwire.net/news/build-knowledge-by-doing-why-first-hand-experiences-are-vital-in-early-year>
- T Casey, J Robertson. 2016. *Loose Parts Play A toolkit.* blogs.glowscotland.org.uk.https://www.inspiringscotland.org.uk/wpcontent/uploads/2017/03/Loose-Parts-Play-web.pdf
- Diamond, L. L. (2017). *Problem solving in the early years. Intervention in School and Clinic*, 53(4), 220–223. <https://doi.org/10.1177/1053451217712957>
- Handayani,H. 2017. Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Aktivitas Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif learning Tipe Jigsaw di kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Golden Age*, Vo. 1 (1) Juni 2017, pp: 39-45
- Greiff. Samuel. at.al, 2014. *Domain general problem solving skill and education in the 21st century.* Informa Portal Komunikacji Naukowej. Pp;74-83 ISBN: 1747 -938X. [10.1016/j.edurev.2014.10.002](https://doi.org/10.1016/j.edurev.2014.10.002)
- Keen. R. 2011. *The Development of Problem Solving in Young Children: A Critical Cognitive Skill*, Vol.62:1-21 <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.031809.130730>
- Lestariningrum., Anik. 2018. The Effects of Tradisional Game “Congklak “ and Self-Confidence Toward Logical Mathematical Intelligence Of 5-6 Years Children. *Jurnal Indria* Vol.III (1) March 2018, pp;13-22, ISSN 2524-004X [10.24269/jin.v3n1.2018.pp13-22](https://doi.org/10.24269/jin.v3n1.2018.pp13-22)
- LPI Ar-Rahman, 2020. *Pembelajaran Media Loose Parts.* PAUD Ar Rahman Jombang. <https://lpiarrahman.sch.id/pembelajaran-media-loose-part-paud-ar-rahman-jombang/>
- Masyah, M. Sumarsih & Delferi, D. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 Di PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara.* *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2017, Vol.2 (2), pp; 101-106
- Prameswari, T., & Anik Lestariningrum. (2020). *STEAM Based Learning Strategies By Playing Loose Parts For the Achievement of 4c Skills in Children 4-5 Years.* *Efektor*, 7(1), pp; 24-34.
- Permendikbud No.137 Tahun 2014. *Standart Nasional PAUD.* Jakarta:Kemdikbud

Siantajani, Y. 2020. *Loose Parts. Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD.* Semarang; PT sarang Seratus Aksara.

Setyowati D. N. Mm. 2018. *Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman kanak-kanak.* Jurnal PINUS, Vol.3. No.2. Maret 2018, pp: 111-117. <https://doi.org/10.29407/pn.v3i2.11872>

Setyaningtyas, P., Wahyuningsih. S. & Munif, M. 2019. *Efektivitas Brain Based Leraning Terhadap kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Anak Usia 5-6 Tahun.* Jurnal Kumara Cendekia, Vol. 7 (3) September 2019. pp: 244-256

Shabrina. Ega. & Lestariningsrum, Anik. 2020. *The role of loose parts play in logical thinking skill in KB Lab school.* Journal of Early Childhood care and

Education, Vol 3(1) March 2020, pp.36-48. E-ISSN 2615-1413
<https://doi.org/10.26555/jecce.v3i1.1679>

Trianto,. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* Jakarta : Bumi Aksara.

Utami. N.F & Pusari, W.R .2018. *Analisis Kemampuan Kognitif Pemecahan Masalah Anak Dalam Bermain Balok.* Jurnal AUDI, JA III (2) ISSN 2528-3367. pp;70-79

Widiastuti, E., Tegeh, M., Ujianti, PR. 2018. *Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan pemecahan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-kanak.* E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas pendidikan Ganesha Jurusan PG-PAUD. Vol 6 (2). pp;241-250