MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA *LOOSE PARTS* DI TAMAN KANAK-KANAK HARNIATUN ARRAZZAAQ

BANDAR LAMPUNG

Skripsi

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna dapat gelar S1 dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh :

DESI TRIANINGSIH

NPM : 1811070196

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

TAHUN 1444 H/2022 M

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA *LOOSE PARTS* DI TAMAN KANAK-KANAK HARNIATUN ARRAZZAAQ

BANDAR LAMPUNG

Skripsi

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna dapat gelar S1 dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh :

DESI TRIANINGSIH

NPM : 1811070196

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Hj. Romlah, M.Pd. I

Pembimbing II : Dr. Heny Wulandari, M.Pd. I

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

TAHUN 1444 H / 2022 M

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan kreativitas anak hal ini dikarenakan proses pembelajaran di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung belum terlaksana secara maksimal, dan belum pernah diterapkan metode pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Media *loose parts* merupakan alat atau bahan pembelajaran yang menggunakan benda dari alam (batu, pasir, cangkang kerang, lidi, ranting, daun) dan barang bekas (kardus, tutup botol, botol bekas) yang bebas dibentuk, dipisahkan, dicampurkan, dan mudah dipindahkan. Kondisi tersebut memotivasi peneliti untuk mencari solusi dengan menerapkan media *loose parts* dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan berkolaboratif antara pendidik dengan peserta didik dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang tahapnya meliputi : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui media *loose parts* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Peningkatan dapat dilihat pada setiap siklus. Pada siklus I menunjukkan bahwa peserta didik yang berkembang sangat baik ada 2 anak setara dengan 8%. Pada siklus II menunjukkan bahwa peserta didik yang berkembang sangat baik ada 21 anak setara dengan 84%. Penelitian ini dihentikan sampai siklus II karena sudah memenuhi standar keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu anak berkembang sangat baik mencapai 75% dari keseluran peserta didik.

Kata Kunci : Kreativitas, *Loose parts*.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Desi Trianingsih
NPM	: 1811070196
Jurusan / Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Parts* Di Taman Kanak-Kanak Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung**" adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footenote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2022
Penulis,

Desi Trianingsih
NPM. 1811070196

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Parts* Di Taman Kanak-Kanak Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung.**

Nama : DESI TRIANINGSIH
NPM : 1811070196
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Hj.Romlah, M.Pd	**Dr. Heny Wulandari, M.Pd**
NIP. 196306121993032002	**NIP. 198009072006042001**

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA *LOOSE PARTS* DI TAMAN KANAK-KANAK HARNIATUN ARRAZZAAQ BANDAR LAMPUNG.** Disusun oleh **Desi Trianingsih**, NPM: **1811070196**, Jurusan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini.** Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari Senin 24 Oktober 2022, Pukul 15.00 s.d 17.00 WIB

TIM MUNAQOSYAH

Ketua	**: Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**	(.....)
Sekretaris	**: Neni Mulya, M.Pd**	(.....)
Penguji Utama	**: Dr.Hj. Meriyati, M.Pd**	(.....)
Penguji Pendamping I	**: Dr.Hj. Romlah, M.Pd.I**	(.....)
Penguji Pendamping II	**: Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I**	(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr.Hj. Nirva Diana,M.Pd
NIP. 196440828198803 2002

MOTTO

كَذٰلِكَ يُبَيِّنُ اللّٰهُ لَكُمُ الْاٰيٰتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُوْنَۙ ﴿٢١٩﴾

Artinya :"Demikian Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kami berfikir". (QS. Al Baqarah. 219)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, teriring do'a dan rasa syukur kepda Allah SWT atas segala limpahan berkah, nikmat, kedamian, dan kemudahan dalam menjalani kehidupan ini. Terima kasih atas motivasi dan dukungan kalian telah memberi semangat. Maka dengan ketulusan hati dan penuh kasih sayang kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tuaku yang tercinta Ayahhandaku Dasman dan Ibundaku Miri Laini, kaulah wanita sholehah dan sosok ayah yang penuh tanggung jawab dimana telah membesarkan anak-anakmu dengan cucuran keringat dan pengorbanan serta do'a kedua orang tuaku yang selalu mengiringi hari-hariku menuju gerbang kesuksesan. Terimakasih tak terhingga karena kusadari pengorbanan ini tak terbalaskan.
2. Kakakku Ahmad Padila Wari dan Syaipusin Anwar, istri dari kakak Ari yaitu Ariska Noprianti yang menjadi penyemangat dalam hidupku serta selalu memerikan nasehat yang baik
3. Almarhum kakekku tersayang Abdul Rashid dan Mat Zailani yang selalu menjadi motivator ketika saya masih kecil, alhamdulillah syukur cucumu bisa sampai dititik ini
4. Jiji Candrika yang selalu meluangkan waktu dan pikirannya untuk menemani dalam penyelesaian Skripsi.
5. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang mendewasakanku bagai mana cara berfikir dan bertindak

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Desi Trianingsih lahir pada tanggal 04 Desember 1999 di Desa Tebat Layang Kecamatan Sindang Danau Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan Provinsi Sumatera Selatan. Anak terakhir dari pasangan Bapak Dasman dan Ibu Meri Laini.

Penulis menjalani pendidikan tingkat dasar di SD Negeri Tebat Layang Kecamatan Sindang Danau Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan, selesai pada tahun 2012, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP N I Suangai Are, Kecamatan Sungai Are Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan, selesai pada tahun 2015, kemudian dilanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Sungai Are Kecamatan Sungai Are Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan, selesai pada tahun 2018. Kemudian ditahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Islam di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang biasa dikenal dengan UINRIL pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan.

Pengalaman Organisasi penulis ketika SD kegiatan ekstrakulikuler mengikuti pramuka. Kemudian di SMP aktif dikegiatan PRAMUKA dan olahraga Volly Ball. Kemudian tingkat SMA penulis aktif di bidang Kesenian dan olahraga Volly Ball.

Bandar Lampung,.....
.....Yang Membuat

Desi Trianingsih

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim..

Syukur alhamdulillah peneliti aturkan kehadiran Allah SWT. Karena atas berkah, rahmat, hidayah dan inayah-Nya maka selesailah penulisan karya ilmiah yang sederhana ini. Sebuah karya ilmiah yaitu skripsi dengan judul : "Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Parts* Di TK Harniatu

n Arrazzaaq Bandar Lampung". Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana S.Pd selesai dengan baik. Peneliti ingin menyatakan bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik yang bersifat moral spiritual, materi maupun inmateral. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan Ibu Yulan Puspita Rini, MA selaku Sekretaris Jursan Pendidikan Islam Anak Usia Dini terimaksih atas petunjuk dan arahan yang kalian berikan selama masa study di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
3. Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Hj. Heny Wulandari, M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan terutama dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan yang telah mendidik dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
5. Kepada sekolah, guru serta peserta didik di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan sehingga terselesaikan skripsi ini

Terimakasih atas kasih sayang, do'a dan motivasi dari semua pihak yang selalu mengiringi langkah peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan kemampuan yang peneliti miliki, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti pribadi dan juga pembaca sekalian.

Amin Yaa Rabbal'Alamin

Bandar Lampung, September 2022

Desi Trianingsih
NPM. 1811070196

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

ABSTRAK ..... **ii**

SURAT PERNYATAAN ..... **iii**

PERSETUJAUN ..... **iv**

PENGESAHAN ..... **v**

MOTTO ..... **vi**

PERSEMBAHAN ..... **vii**

RIWAYAT HIDUP ..... **viii**

KATA PENGANTAR ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Penegasan Judul 1
B. Latar Belakang Masalah 2
C. Identifikasi Area Dan Fokus Penelitian 14
D. Batasan Penelitian 14
E. Rumusan Masalah 14
F. Tujuan Penelitian 14
G. Manfaat Penelitian 15
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relavan 16
I. Sistematika Penulisan 18

BAB II LANDASAN TEORI **19**

A. Tinjauan Tentang Kreativitas 19
1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini 19
2. Strategi Perkembangan Kreativitas Anak 21
3. Ciri-Ciri Kreativitas 24
4. Manfaat Kreativitas Anak 25
5. Cara-Cara Mengembangkan Kreativitas Anak 25
6. Tujuan Kreativitas Anak Usia Dini 27
7. Faktor Pendukung Dan Penghambat Perkembangan Kreativitas 27

B. *Loose parts* 30
1. Pengertian *Loose parts* 30
2. Pentingnya *Loose parts* 32
3. Komponen *Loose parts* 33
4. Manfaat *Loose parts* 33
5. Penggunaan Media *Loose parts* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini 35
C. Model Tindakan 38
D. Hipotesis Tindakan 39

BAB III METODE PENELITIAN 41

A. Tempat Dan Waktu Penelitian 41
B. Metode Dan Rancangan Siklus Penelitian 41
C. Subjek Penelitian 46
D. Peran Dan Posisi Penelitian 46
E. Tahapan Intervensi Tindakan 46
F. Hasil Intervensi Tindakan Yang Diharapkan 49
G. Instrumen Penggumpulan Data 50
H. Tehnik Pengumpulan Data 53
I. Keabsahan Data 55
J. Analisis Dan Interpretasi Data 56
K. Pengembangan Perencanaan Tindakan 58

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 61

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian 61
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian 65
C. Analisi Data 86

BAB V PENUTUP 93

A. Kesimpulan 93
B. Rekomendasi 93
C. Penutup 94

DAFTAR RUJUKAN 95

LAMPIRAN-LAMPIRAN 99

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun 9
Tabel 1.2 Observasi Data Awal Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Harnitaun Arraazzaq Bandar Lampung 11
Tabel 1.3 Presentase Data Awal Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B1Di Taman Kanak-Kanak Harniatun Arraazzaq Bandar Lampung 13
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini 51
Tabel 3.2 Pedoman Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini 52
Tabel 4.1 Identitas TK Harniatun Arraazzaq Bandar Lampung..... 62
Tabel 4.2 Jumlah Tenaga Pengajar Di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung 63
Tabel 4.3 Jumlah Peserta Didik 64
Tabel 4.4 Data Sarana Dan Prasarana..... 64
Tabel 4.5 Hasil Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Siklus I (Pertemuan I) 69
Tabel 4.6 Hasil Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Siklus I (Pertemuan II)..... 75
Tabel 4.7 Hasil Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Siklus II (Pertemuan I)..... 80
Tabel 4.8 Hasil Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Siklus II (Pertemuan II)..... 85
Tabel 4.9 Kisi-Kisi Observasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini 87
Tabel 4.10 Rekapitulasi Presentase Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Melalui Media *Loose Parts* Di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung 88

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
2. Catatan Lapangan Proses Pembelajaran TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung
3. Kisi-Kisi Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung
4. Pedoman Observasi Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung
5. Pedoman Penilaian Pengembangan Kreativitas Anak di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung
6. Wawancara Dengan Guru di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung
7. Kisi-Kisi Lembar Observasi Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak
8. Pedoman Observasi Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung
9. Foto Media *Loose Parts*
10. Foto Kegiatan Anak-Anak Selama Penelitian
11. Foto Surat Permohonan Mengadakan Penelitian
12. Foto Surat Balasan Penelitian Dari TK

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Terlebih dahulu sebelum penulis menguraikan secara terperinci mengenai isi dari penelitian ini , maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judul dengan maksud memberikan gambaran dari semua isi yang terkandung didalamnya. Judul adalah gambaran dari pokok permasalah yang akan di bahas. Untuk memperjelas judul yang akan peneliti teliti, maka penulis akan menegaskan judul yang ada agar tidak terjadi kesalahpahaman dan pembaca. Penelitian ini berjudul : **Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Parts* Di Taman Kanak-Kanak Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung.**

1. **Kreativitas**

   Suatu kemampuan berfikir yang dimiliki seseorang dalam menciptakan karya baru baik itu gagasan atau bentuk nyata yang memiliki nilai kegunaan dan manfaat untuk diri sendiri maupun orang lain, di mana gagasan atau bentuk nyata yang di peroleh melalui proses imajinasi. Santrock menyatakan kreativitas adalah kemampuan dalam memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Suyanto menyatakan kreativitas adalah ekspresi seluruh kemampuan anak.[1]

2. **Media**

   Media adalah semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Media dapat diartikan sebagai alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik.[2]

---

[1] Masganti Sit. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016). h.2.

[2] Muhammad Hasan dkk, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Grup, 2021). h. 10

3. ***Loose Parts* (bahan alam dan barang bekas)**

Loose parts merupakan alat atau bahan pembelajaran yang menggunakan benda-benda dari alam dan barang yang sudah tidak dipakai, bebas dibentuk, dipisahkan, dicampurkan, dan mudah dipindahkan. Haughey & Hill menyatakan bahwa *loose parts* adalah sekumpulan benda dari alam maupun barang bekas yang digunakan untuk memunculkan ide-ide dalam dunia permainan anak. Kiewra dan Vaselek menyatakan *loose parts* adalah sebuah benda yang sudah memiliki bentuk kecil-kecil yang bebas dimainkan dan tidak dapat diperkirakan menjadi sebuah karya apa.[3] Siantajani menyatakan bahwa *loose parts* adalah benda-benda yang mudah dijumpai disekitar lingkungan kita.[4] Berikut beberapa contoh media *loose parts* yaitu batu, pasir, cangkang kerang, ranting/kayu, lidi, daun-daun, tutup botol, botol bekas, kardus, dan sebagainya.

4. **TK Harniatun Arrazzaaq**

Taman kanak-kanak Harniatun Arrazzaaq beralamatkan di Jalan Yasir Hadi Broto, Gg Cempaka Putih, No. 24 Kelurahan Bumi Kedamaian Bandar Lampung didirikan pada tahun 2020, dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional 70007629 merupakan kode standar untuk mengidentifikasi satuan pendidikan (Sekolah) yang unik dan membedakan satu sekolah dengan sekolah lainnya. Taman kanak-kanak Harniatun Arrazzaaq didirikan oleh Bunda Tri Wahyuni, yang didirikan sejak tanggal 16 Januari 2020. TK Harniatun Arrazzaaq sebagai tempat penelitian.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi

---

[3] Siti Wahyuningsih, Adriani Rahma Pudyaningtyas, and Novita Eka Nurjanah, "The Utilization Of *Loose Parts*s Media In Steam Learning For Early Childhood" 2 (2020):h.2.

[4] Titania Widya Prameswari et al., "STEAM Based Learning Strategies by Playing *Loose Parts*s for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years" 7, no. 1 (2020): h.26.

motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap, prilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Anak usia dini merupakan usia yang istimewa sebab pada usia ini setiap anak akan memiliki keunikan atau anak akan terlihat karakteristis yang khas.[5] Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.[6]

Menurut UU RI nomor 20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa " pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".[7]

Menurut National Assosiation Education For Young Chlidren (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini atau "early childhood" merupakan sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Anak usia dini adalah sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Usia dini merupakan

---

[5] Efiawati dkk, "Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD MPA Daycare," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.4, No. (2021).

[6] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan AnaK Usia Dini*, Ke 8 (Jakarta: PT Indeks, 2013). h. 6-7

[7] Khotijah, "Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini" Vol. 2 (2016). h. 35

masa emas (Golden Age), masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.[8]

Bahkan dalam Al-Qur'an Allah telah menyerukan tentang anak seperti dalam surah Al-Kahfi ayat 46 yang berbunyi sebagai berikut:

ا اَلْمَالُ وَالْبَنُوْنَ زِيْنَةُ الْحَيٰوةِ الدُّنْيَاۚ وَالْبٰقِيٰتُ الصّٰلِحٰتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَّخَيْرٌ اَمَلًا ﴿٤٦﴾

Artinya : *Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya disisi tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.*(Q.S Al-Kahfi: 46).[9]

Dari ayat Al-Qur'an diatas dapat disimpulkan bahwa anak merupakan anugrah dan titipan dari allah SWT. Namun tergantung orang tua dan lingkungannya cara mendidik dan merawat mereka. Adapun pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dengan enam aspek perkembangan yaitu motorik halus dan motorik kasar,nilai moral agama, kongnitif, sosial emosional, bahasa, dan seni. PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangankan potensi dalam dirinya secara maksimal.

Setiap anak lahir kedunia ini meliki potensi. Potensi merupakan faktor turunan, secara umum potensi ini melukiskan gambaran utuh tentang anak yang terwujud secara nyata jika mendapat rangsangan. Rangsangan dapat diberikan kapan saja, terutama dimasa emas kehidupan anak (dimasa balita), selama anak sudah siap. Salah satu potensi yang perlu mendapat rangsangan / stimulasi adalah bakat (aptitude). Menurut Ki Hadjar Dewantara menganjurkan agar anak dalam pendidikan, anak memperoleh pendidikan untuk mencerdaskan (mengembangkan) pikiran, pikiran untuk mencerdaskan hati (kepekaan hati dan nurani), dan pendidikan yang meningkatkan

---

[8] Putri Hasanah Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 1 (2017). h. 26

[9] *Al Quran Dan Terjemahnya*, h. 450

keterampilan. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi anak yaitu melalui pendidikan anak usia dini. [10]

Dengan demikian untuk memberikan stimulus yang tepat kepada anak adalah dimasa kanak-kanak agar berkembang secara optimal. Dalam pendidikan formal tidak bisa hanya meningkatkan kemampuan akademis saja, akan tetapi juga harus mencapai enam aspek perkembangan yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni. Diantara perkembangan tersebut maka perkembangan seni sangatlah penting karena setiap anak memiliki kreativitas dalam berimajinatif yang sangat tinggi.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Nur'aeni mengatakan bahwa kreativitas sebagai suatu pengalaman untuk mengungkapkan dan mengaktualisasikan identitas individu seseorang secara terpadu dalam hubungan eratnya dengan dirinya sendiri, orang lain, dan alam. Wahyudi mengatakan bahwa kreativitas berarti kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan original yang terwujud ide-ide dan alat-alat, serta lebih spesifik lagi. Menurut Rotherberg kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru (inventiveness). Maslow dalam Schultz menyatakan bahwa kreativitas disamakan dengan daya cipta dan daya khayal naïf yang dimiliki anak-anak, suatu cara yang tidak berprasangka, dan langsung melihat pada hal-hal atau bersikap asertif. Asertif diartikan sebagai suatu kemampuan anak untuk menyampaikan pendapat, keinginan, dan yang dirasakan. Supriadi menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan sesorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. [11]

---

[10] Aidil Saputra, "Pendidikan Anak Usia Dini," *Ilmiah Pendidikan Agama* Vol. 10 (2018).h.193-196

[11] Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019). h. 1-8.

Dalam mengembangkan kreativitas anak membutuhkan tiga komponen yang mempengaruhi kreativitasnya yaitu akal, indra, dan hati nuraninya. Sehingga pada masa awal pendidikan yaitu pada masa taman kanak-kanak ketiga potensi itu dapat berkembang secara seimbang.

Ayat Al-Quran yang menerangkan kreativitas secara tersirat terdapat dalam Al-Quran surah An-Nahl ayat 78. Allah berfirman :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۙ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : *dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui suatau apapun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.* (Q.S An-Nahl : 78)

Berdasarkan ayat diatas dapat dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tidak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apapun. Akan tetapi allah telah membekali anak yang baru lahir tersebut dengan pendengaran, penglihatan dan hati nurani. Inilah bekal yang sangat potensial bagi tumbuh kembangnya pada anak usia-usia selanjutnya.

Surat ini menekankan pada kemampuan manusia yakni akal, indra, dan nurani. Ketiga potensi tersebut harus dikembangkan secara seimbang, apabila salah satu dari ketiga tidak terpenuhi maka seseorang tidak dapat tumbuh secara normal. Semua kemampuan yang diberikan oleh Allah SWT tersebut dapat dijadikan sebagai dasar dalam mengembangkan kreativitas seseorang. Kreativitas ini dapat menghasilkan ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk itu, pemikiran, dan prilaku kreatif harus di pupuk sejak dini. Secara alami anak usia dini memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu menurut caranya sendiri. Dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya, anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide kreatif. Agar kreativitas tersebut dapat berkembang secara optimal, perlu ada rangsangan-rangsangan dari lingkungannya. Disinilah perlunya perkembangan kreativitas anak usia dini, agar

mereka memiliki kebebasan untuk berkreasi. Maka untuk merangsang kreativitas anak salah satu yang dapat dilakukan yaitu menggunakan media dalam pembelajaran.[12]

Menurut Gerlach dan Ely mengatakan, media adalah manusia, materi, kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. AECT (Assosiation of Education and Communication Technology) mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem menyapaikan atau mengatar, menurut Gagne dan Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise, dan computer. National Education Associtation mendefisinikan media sebagai bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual, dan peralatannya. Dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.[13] Jadi dapat disimpulkan bahwa Media adalah sebuah alat atau bahan yang digunakan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan pembelajaran.

Jadi media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah media *loose parts*. *Loose parts* merupakan alat permainan yang menggunakan benda-benda dari alam dan barang bekas, bebas dibentuk, dipisahkan, dicampurkan, dan mudah dipindahkan. Menurut Nicholson dalam Casey dan Robrtson, *loose parts* merupakan bahan alami atau sintesis yang dapat dipindahkan, dibawa, dikombinasikan, didesain ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara.[14] Menurut Haughey & Hill menyatakan bahwa *loose parts* merupakan sekumpulan benda dari alam maupun barang bekas yang

---

[12] E. Mulyasa, *Menejemen PAUD*, Cetakan ke (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014). h.92-93.

[13] Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. luxima Metro Media, 2015). h.33-34.

[14] Lailatul Mujtahidah dkk, "Upaya Meningkatkan Daya Menggunakan Media *Loose Parts* Pada Kelompok B Di RA-As-Asyuhada Tlogosari Kulon Semarang," *Jurnal PAUDIA* Vol. 10 (2021). h. 350

digunakan untuk memunculkan ide-ide dalam dunia permainan anak. Menurut Kiewra dan Vaselek menyatakan *loose parts* adalah sebuah benda yang sudah memiliki bentuk kecil-kecil yang bebas dimainkan dan tidak dapat diperkirakan menjadi sebuah karya apa. Menurut Siantajani menyatakan bahwa *loose parts* adalah benda-benda yang mudah dijumpai disekitar lingkungan kita. Dengan menggunakan *loose parts* anak akan bereksplorasi menghasilkan suatu karya yang nyata sehingga anak akan merasa dirinya memiliki potensi yang luar biasa.[15] Beberapa contoh bahan *loose parts* pada lingkungan sekolah atau prasekolah seperti, batu, pasir, cangkang kerang, ranting/ batang kayu, lidi, tutup botol, botol bekas, daun-daun, dan sebagainya.

Berkaitan dengan uraian diatas selain itu juga peneliti akan menjelaskan bahwa selama ini guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran seperti, bola-bola, lego, origami, buku gambar, krayon, dan tutup botol, dan ternyata tutup botol tersebut merupakan bagian dari media *loose parts*, tetapi kreativitas yang digunakan oleh guru anak masih diajak untuk mengikuti arahan atau contoh yang diterapkan oleh guru, misalnya anak diajak untuk membuat bunga dari tutup botol, dan anak tidak dibebaskan membuat bunga sesuai dengan imajinasi mereka sendiri melainkan mengikuti bentuk bunga yang dicontohkan oleh gurunya. Sehingga mengakibatkan imajinasi anak kurang keluar.

Maka dengan demikian penulis akan menerapkan sesuatu yang baru dengan menggunakan media *loose parts*, seperti bahan alam (batu, kayu/ranting, lidi, pasir,cangkang kerang, dedaunan), barang bekas (kardus, tutup botol, botol bekas). Kemudia semua bahan akan disediakan sehingga anak dibebaskan untuk memilih bahan apa yang akan digunakan sesuai dengan minatnya dan anak akan mengikuti arahan guru dengan membebaskan anak untuk membuat suatu karya dengan imajinasi mereka sendiri. Berikut ini adalah tingkat pencapaian kreativitas anak menurut Luluk Asmawati dan Utami Munandar adalah sebagai berikut :

---

[15] Eva Laelasari dkk, "Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Melalui Media *Loose Parts* Dalam Pembelajaran Daring," *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* Vol. 6 (2022). h. 123

Tabel 1.1

Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Indikator	Sub indicator
Kreativitas	1. Asik dan larut dalam beberapa kegiatan.	• Menunjukkan ketertarikan pada media *loose parts* seperti memperlihatkan ekspresi senang dan tekun dengan kegiatan yang sedang dilakukan.
	2. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.	• Menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru sampai dengan selesai tanpa bantuan orang lain.
	3. Melakukan hal-hal yang baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).	• Menyusun dan menggabungkan tiga bahan media *loose parts* (batu, ranting, tutup botol) menjadi sebuah bentuk rumah. • Menunjukkan imajinasinya melalui media pasir dan cangkang kerang
	4. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru.[16]	• Membuat 3 gunung dengan menggunakan pasir, kardus, dan lidi.
	5. Mampu mengamati objek dengan penuh rasa ingin tahu	• Banyak mengajukan pertanyaan mengenai media *loose parts* (pasir, batu, ranting, daun-daun, botol bekas, tutup botol dan benda-benda lainnya)
	6. Membayangkan berdasarkan pengalaman apa yang mereka lihat	• Membuat benda yang ada disekitar rumah menggunakan daun, ranting, dan botol bekas • Membuat binatang disekitar gunung dari daun-daun, batu, ranting, botol bekas

[16] Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014). h. 125

	7. Mampu menyampaikan kesimpulan pada saat kegiatan didalam kelas.[17]	• Menjawab pertanyaan dari guru dengan benar mengenai kegiatan yang telah dilakukan.

Berdasarkan tabel tingkat pencapaian kreativitas anak usia 5-6 tahun setidaknya anak dapat mencapai 7 indikator kemampuan perkembangan kreativitas. Pertama, Asik dan larut dalam beberapa kegiatan. Kedua, Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri. Ketiga, Melakukan hal-hal yang baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif). Keempat, Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru. Kelima, Mampu mengamati objek dengan penuh rasa ingin tahun. Keenam, Membayangkan berdasarkan pengalaman apa yang mereka lihat. Ketujuh, Mampu menyampaikan kesimpulan pada saat kegiatan didalam kelas.

Menurut Kompas.com tahun 2016 berdasarkan laporan GCI (Global Creativity Index) 2020 menyatakan bahwa kreativitas Indonesia termasuk jajaran paling rendah yakni pada peringkat ke-115 dari 139 negara.[18] Dari penjelasan tersebut pada saat peneliti melakukan observasi pertama peneliti menemukan permasahan yang sama mengenai perkembangan kreativitas yaitu kreativitas anak masih rendah dengan jumlah 21 anak kreativitasnya rendah dari 25 anak di kelas B1 TK Harniatun Arrzzaaq Bandar Lampung.

Jadi permasalahan yang dihadapi oleh penulis dalam pra penelitian adalah anak kurang menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan belajar. Hal tersebut terjadi karena disebabkan media yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, medianya pun tidak setiap hari digunakan, dan belum menggunakan bahan dari alam dan barang bekas dalam mengembangkan kreativitas pada anak. Oleh karena itu

[17] Rohani, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas," *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* Vol. 5. No (2017). h. 15

[18] Fitriani Rahayu, "Pengembangan Kreativitas Anak Melalui 4P (Person, Press, Process, Product)," *Jurnal Imliah Mandala Education (JIME)* Vol. 8, No (2022). h. 2406

penulis akan menerapkan media *loose partss* untuk pengembangan kreativitas anak di TK Harniatun Arrazzaaq. Maka dari itu guru-guru di TK Harniatun Arrazzaaq akan membantu dalam pengembangan kreativitas anak usia dini berdasarkan aspek-aspek perkembangan yang dimiliki anak.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi dan betapa pentingnya mengembangkan kreativitas anak usia dini. oleh karena itu penulis ingin mengetahui sejauh mana media *loose partss* dapat mengembangkan kreativitas anak di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung.

Tabel 1.2
Obervasi Data Awal Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung

No	Nama	Indikator							Ket
		1	2	3	4	5	6	7	
1	NR	BB	MB	BB	BB	BB	BB	MB	BB
2	AYH	MB	BSH	MB	MB	BB	MB	BSH	MB
3	AHL	BB	MB	MB	MB	BB	MB	BSH	MB
4	KHR	BB	BB	MB	MB	BB	BB	BB	BB
5	BLN	BB	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB
6	DFA	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB	BB
7	DRL	BB	MB	BB	MB	BB	BB	BB	BB
8	TSA	MB	MB	BB	MB	BB	MB	BSH	MB
9	FRD	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB
10	WLN	BB	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB
11	INA	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB	BB
12	KNI	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB
13	KNO	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB
14	MRZ	MB	BB	BB	BB	BB	MB	BSH	BB
15	MY	BB	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB
16	AZR	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BSH	BB
17	AND	MB	BB	BB	MB	BB	BB	BSH	BB
18	AYD	MB	BSH	BSH	MB	BB	BSH	BSH	BSH
19	JY	BB	BB	BB	MB	BB	BB	BB	BB
20	RDY	BB	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB
21	YHY	MB	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB
22	NSYA	BB	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB
23	NYF	BB	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB
24	RGA	BB	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB
25	VLN	BB	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB

Keterangan indikator pencapaian kreativitas anak :

1. Asik dan larut dalam beberapa kegiatan.
2. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri
3. Melakukan hal-hal yang baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
4. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru.
5. Mampu mengamati objek dengan penuh rasa ingin tahu
6. Membayangkan berdasarkan pengalaman apa yang mereka lihat
7. Mampu menyampaikan kesimpulan pada saat kegiatan didalam kelas.

Keterangan :

1. **BB** (Belum Berkembang) : bila anak belum melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
2. **MB** (Mulai Berkembang) : bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
3. **BSH** (Berkembang Sesuai Harapan) : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
4. **BSB** (Berkembang Sangat Baik) : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.[19]

[19] Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktprat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015). h. 5

Tabel 1.3
Presentase Data Awal Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B1 Di Taman Kanak-kanak Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Siswa	Presentase
1	BB	21	84%
2	MB	3	12%
3	BSH	1	4%
4	BSB	-	-
Jumlah		**25**	**100%**

Dalam tabel data awal presentase perkembangan kreativitas diatas dapat dilihat bahwa dari 25 peserta didik, rata-rata pencapaian indikator yaitu belum berkembang (BB), dan berdasarkan hasil presentase data awal perkembangan kreativitas tersebut dijelaskan bahwa 21 peserta didik berada pada indikator pencapaian belum berkembang atau BB, 3 peserta didik berada pada pencapaian indikator mulai berkembang atau MB, 1 peserta didik berada pada pencapaian indikator berkembang sesuai harapan atau BSH, dan tidak ada peserta didik berada pada pencapaian indikator berkembang sangat baik atau BSB.

Dari hasil pra survey yang penulis lakukan di Taman Kanak-Kanak Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa mengembangkan kreativitas anak melalui media *loose parts* belum berkembang secara keseluruhan melihat dari presentase diatas, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat apakah media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung. Berdasarkan temuan permasalahan dalam hasil pengamatan langsung yang dilakukan oleh penulis, maka mendorong penulis untuk melakukan penelitian terkait dengan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak. Di karenakan *loose parts* sangat berperan penting dalam pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas didalam diri anak.

C. Identifikasi Area Dan Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Masih kurangnya kemampuan kreativitas anak
2. Penggunaan media dalam pembelajaran masih belum bervariasi
3. Penerapan media *loose parts* belum digunakan setiap kegiatan belajar

D. Batasan Penelitian

Batasan masalah diperlukan agar peneliti lebih efektif, efesien, dan terarah dalam penelitian. Dari masalah-masalah yang teridentifikasi, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Peneliti hanya meneliti peserta didik kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung. Penelitian ini difokuskan pada anak usia dini dalam mengembangkan kreativitas anak.
2. Berbagai permasalahan di Taman Kanak-Kanak Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung pada anak mengenai perkembangan kreativitas. Maka penelitian hanya akan membahas tentang penerapan media *loose parts* dalam meningkatkan perkembangan kreativitas menggunakan bahan alam dan barang bekas.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang diuraikan di atas, maka peneliti memfokuskan permasalahan yang di rumusankan yaitu :"Apakah Media *Loose Parts* Dapat Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung"?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan dalam pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media *loose parts* di Taman Kanak-Kanak Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menjelaskan apa saja atau siapa saja yang akan memperoleh manfaat dari penelitian ini. Dengan demikian, rumusan manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbanyak pengetahuan penelitian ilmiah khususnya di bidang pendidikan anak usia dini mengenai tentang meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media *loose parts* di Taman Kanak-Kanak Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung.
2. Manfaat Praktis
   1) Bagi Anak
      a. Anak menjadi lebih kreatif dalam bermain *loose parts* sehingga anak dapat menuangkan imajinasi mereka dengan baik.
      b. Melatih kekreativitas anak dalam belajar
      c. Melatih konsentrasi sekaligus koordinasi tangan dan mata pada saat belajar menggunakan *loose parts*.
   2) Bagi Guru
      a. Meningkatkan pengetahuan guru dalam mengolah media pembelajaran terutama mengenai media *loose parts*
      b. Menambah wawasan guru dalam memanfaatkan barang bekas dan bahan dari alam guna untuk kegiatan belajar mengajar
      c. Mempermudah guru dalam meningkatkan daya imajinasi untuk pengembangan kreativitas anak dengan menggunakan media *loose parts*
   3) Bagi Sekolah
      a. Memiliki anak didik yang berkualitas, unik, kreatif, dan cerdas
      b. Sebagai masukan bagi sekolah dalam penerapan metode belajar menggunakan media *loose parts*
      c. Dapat memberikan gambaran kepada guru agar mempersiapkan prosedur media yang tepat untuk

anak serta memberikan motivasi semangat kepada anak, agar anak dapat menggemari belajar yang menunjang kreativitas anak.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relavan

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penulis dan Penelitian Terdahulu	
			Persamaan	Perbedaan
1	Sri Hardiningsih Hanafi Sujarwo	Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima	• Meningkatkan kreativitas anak • Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)	• Media yang digunakan ialah barang bekas yang memang bagian dari *loose parts*. Sedangkan penulis menggunakan media *loose parts* secara menyeluruh
2	Aizatul Farikhah Azkiyatul Mar'atin Lely Nur Afifah Riana Ayu Safitri	Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran *loose parts*	• Meningkatkan kreativitas anak • Menggunakan media *loose parts*	• Penelitian yang terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK)
3	Dewi Safitri Anik Lestariningrum	Penenrapan media *loose parts* untuk kreativitas anak usia 5-6 tahun	• Meningkatkan kreativitas anak • Menggunakan media *loose parts*	• Penelitian yang terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan penulis menggunakan metode penelitian

				tindakan kelas (PTK)
4	Andriyani Feerlie Moonthana Indhra	Meningkatkan Kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media *loose parts* pada anak kelompok B TK Tunas Inti Dusun Tebu Jaya Kecamatan Limbur Lubuk Mengkuang Bungo	• Menggunakan media *loose parts* • Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)	• Peneliti yang terdahulu menggunakan media *loose parts* untuk meningkatkan motorik halus anak. Sedangkan penulis untuk meningkatkan kreativitas anak
5	Yasinta Maria Fono Efrida Ita	Pemanfaatan media pembelajaran *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak kelompok B di Kober Peopado Malanuza	• Meningkatkan kreativitas anak • Menggunakan media *loose parts*	• Penelitian yang terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK)

I. Sistematika Penulisan

BAGIAN AWAL SKRIPSI

Bagian ini memuat halaman sampul depan, abstrak, moto, persembahan, riwayat hidup, kata pengantar, daftar isi.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang penegasan judul, latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, sistematika pembahasahan.

BAB II LANDASAN TEORI

Memuat uraian tentang teori pembahasan, model tindakan yang digunakan, hipotesis tindakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Memuat uraian tentang tempat dan waktu penelitian, metode dan rancangan siklus penelitian, subjek penelitian, peran dan posisi penelitian, tahapan intervensi tindakan, hasil intervensi tindakan yang diharapkan, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, keabsahan data, analisis dan interpretasi data, pengembangan perencanaan tindakan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Memuat deskripsi data hasil penelitian, refleksi, analisis data.

BAB V Penutup

Memuat tentang kesimpulan, saran, penutup, rekomendasi, dan daftar rujukan

BAGIAN AKHIR SKRIPSI

Bagian akhir skripsi memuat lampiran dan dokumentasi penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Istilah kreativitas digunakan untuk mengacu pada kemampuan individu yang mengandalkan keunikan dan kemahiran dalam menghasilkan gagasan baru dan wawasan segar yang sangat bernilai bagi manusia. Supriadi menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Menurut Rotherberg dalam Mudjito kreativitas adalah kemampuan untuk menhasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Wahyudi mengatakan bahwa kreativitas berarti kemampuan menghasilkan suatu yang baru dan orisinal yang terwujud ide-ide dan alat-alat, serta lebih spesifik lagi, keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru.

Menurut Syarbini kreativitas dapat diartikan dengan kegiatan pemahaman langkah untuk menemukan ide-ide baru yang bermanfaat atau *new ideas and useful halpen* pemahaman berfikir atau langkah-langkah untuk mendapatkan ide-ide baru dan bermanfaat.[20] Nur'aeni mengatakan bahwa kreativitas sebagai suatu pengalaman untuk mengungkapkan dan mengaktualisasikan identitas individu seseorang secara terpadu dalam hubungan eratnya dengan dirinya sendiri, orang lain, dan alam.Menurut Munandar kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu mengahsilkan sesuatu yang bersifat orisinal,

[20] Dara Gebrina Rezieka dkk, "Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 4. No (2021). h. 36

murni, dan bermakna. Maslow menyatakan bahwa kreativitas disamakan dengan daya cipta dan daya khayal naïf yang dimiliki anak-anak, suatu cara yang tidak berprasangka, dan langsung melihat pada hal-hal atau bersikap asertif. Hurlock juga menjelaskan bahwa kreativitas merupakan proses mental yang dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Menurut Santrock kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah masalah yang di hadapi.

Studi yang dilakukan Epstein dalam Masnipal terkait dengan pengukuran dan pelatihan kompetensi kreativitas menunjukkan bahwa kompetensi kreativitas dapat dilatih. Artinya semua orang dapat menjadi kreatif jika dikembangkan dengan cara-cara yang benar. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Czikszenmihalyi dan Campbell bahwa kreativitas bukan semata-mata dari individu, tetapi individu dengan lingkungannya. Moustakas menyatakan bahwa kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu, dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan orang lain.[21] Kreativitas anak akan muncul dan berkembang jika berada dalam lingkungan yang mendukung, seperti banyakknya sumber belajar, guru yang kreatif, juga proses pembelajaran yang kreatif pula. Menurut jawwad kreativitas adalah memunculkan sesuatu yang baru tanpa ada contoh sebelummnya.[22]

Tidak dapat dipungkiri bahwa untuk menciptakan manusia kreatif, masa usia dini adalah masa terbaik dalam siklus manusia dalam mengembangkan kreativitas. Maslow mengatakan bahwa tujuan pengembangan kreativitas adalah dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Dengan potensi kreatif alamiah yang dimilikinya, maka seseorang

---

[21] Yuliani Nurani, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, Cetakan pe (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020). h. 2

[22] Endang Yuwatiningsih Hindyah Ike s, *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah* (Mojokerto: STIKES Majapahit Mojokerto, 2017). h. 1

anak senantiasa membutuhkan ide, aktivitas, dan pengalaman yang kreatif. Oleh karena itu anak membutuhkan bimbingan dan arahan para pendidik dalam memfasilitasi potensi kreatif anak-anak supaya dapat berkembang dengan maksimal, yang pada akhirnya kemampuan itu dapat berguna bagi kehidupannya pada masa mendatang.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam membuat kombinasi-kombinasi baru berdasarkan unsur yang ada. Gagasan-gagasan kreatif atau ide menarik dan hasil karya kreatif tidak muncul begitu saja dengan demikian semua data memungkinkan seseorang untuk menciptakannya, yaitu dengan cara menggabungkan unsur-unsur yang ada menjadi baru. Kreativitas pada TK dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam menggambar, bercerita, atau bermain peran maupun dalam kegiatan seni. Namun salah satu kendala yang ada dalam mengembangkan kreativias tersebut adalah sikap orang tua dan guru dalam memberikan kesempatan pada perkembangan kreativitas lebih optimal.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulakn bahwa kreativitas yaitu kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal yang baru, original, dapat berupa ide-ide atau pemikiran-pemikiran baru untuk membuat sesuatu karya sesuai dengan daya imajinasinya. Oleh karena itu guru sekarang dituntut agar bisa memberikan contoh atau ide-ide kreatif yang nyata dalam hal baik.

2. Strategi Perkembangan Kreativitas Anak

Dalam garis-garis program kegiatan belajar taman kanak-kanak dijelaskan bahwa pengembangan daya cipta adalah kegiatan bertujuan untuk membuat anak kreatif yaitu lancer, fleksibel, orisinal, dalam bertutur kata, berfikir, serta berolah tangan dan beroleh tubuh sebagai latihan motorik kasar dan motorik halus. Oleh karena itu daya cipta harus selalu ada dalam pengembangan bahasa, daya fikir, keterampilan, dan jasmani. Dalam merangsang kreativitas anak ada begitu banyak kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan. Menurut Rachmawati dan Kurniati mengatakan

bahwa ada tujuh strategi pengembangan kreativitas melalui penciptaan produk, pengembangan kreativitas melalui imajinasi, pengembangan kreativitas melalui eksplorasi, pengembangan kreativitas melalui eksperimen, pengembangan kreativitas melalui proyek, pengembangan kreativitas melalui musik, pengembangan kreativitas melalui bahasa.

a. Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hastakarya)

Dalam kegiatan menciptakan produk (hastakarya), setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan apa yanh ada dalam pikiran dan perasaanya. Dalam proses pembuatannya pun mereka menggunakan bahan-bahan yang berbeda dengan anak lainnya. Dalam hal ini, setiap anak bebas untuk mengekspresikan kreativitasnya sehingga kita akan memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lain.[23]

b. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi

Imajinasi adalah kemampuan untuk melihat dengan pikiran apa yang tidak bisa anda lihat denga mata[24]. Beaty menjelaskan bahwa imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak yang dibawah umur tujuh tahun banyak melakukan hal tersebut. Perembangan kreativitas melalui imajinasi dalam hal ini adalah kemampuan berfikir seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya, dan multipersfektif dalam merespons suatu stimulasi.

c. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi

Menurut Anik Pamilu eksplorasi adalah kegiatan untuk mengamati, sebagai penjelajah individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik mereka.

---

[23] .Novi Mulyani,*h*.3-52

[24] Andrew Wommack, *The Power Of Imagination Kekuatan Imajinasi* (Inggris: Harrison House a Division of Destiny Image, 2019). h. 6

Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung.[25]

d. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen

Menurut Hamid eksperimen sebagai metode yang dilatih untuk melakukan suatu proses atau percobaan, yang dilakukan secara perseorangan maupun kelompok dan memberikan kesempatan pada siswa seluas-luasnnya dalam melakukan percobaan. Melalui eksperimen anak dapat dilatih dalam mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir logis, senang mengamati, menambah rasa ingin tahu, dan kekaguman pada alam ilmu pengetahuan dan tuhan.[26] Melalui eksperimen pula anak dapat menemukan ide baru atau karya baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya.

e. Pengembangan kreativitas melalui proyek

Menurut Moeslichatoen menyebutkan bahwa metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok.[27] Banyak hal yang dilakukan dengan metode proyek ini yang berkaitan dengan kreativitas, misalnya bagaimana anak mempersiapkan pesta sekolah, membangun sarang burung, dan sebagainya.

f. Pengembangan kreativitas melalui musik

Musik adalah hal nyata yang selalu ada pada aktivitas keseharian. AT Mahmud menyatakan musik adalah aktivitas yang kreatif. Bentuk kreatif disebut juga sebagai kreativitas. Studi penelitian yang mengungkapkan

---

[25] Heldanita, "Pengembangan Kreativitas Melalui Ekplorasi," *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* Vol.3 No.1 (2018). h. 58

[26] Elsa Nurfaudy, Heris Hendriana, and Ghina Wulansuci, "Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Ceria* Vol. 2 No. (2019). h. 68-69

[27] Ida Arsani Dewi, Ni Ketut Suarni, and Mutiara Magta, "Penerapan Metode Proyek Melalui Kegiatan 3M Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A TK Negeri Pembina," *Jurnal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol.3 No.1 (2015).

bahwa pengembangan kreativitas bagi anak dapat dilakukan melalui pengembangan seni musik yang bertujuan untuk mengeksplorasi pemikiran anak dengan nada-nada yang berirama dan melalui musik anak dapat berkreasi mengembangkan bakat kreativitasnya dalam bernyanyi dan menari.[28]

g. Pengembangan kreativitas melalui bahasa

Yusuf mengatakan bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. menurut Depdiknas bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya.[29] Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana fikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambing atau symbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan dan mimik muka.

3. Ciri-Ciri Kreativitas

Menurut Munandar ciri individu kreatif menurut para ahli psikologi anatara lain bebas dalam berfikir, memiliki daya imajinasi, bersifat ingin tahu, ingin mencari pengalaman baru, memiliki inisiatif, bebas berpendapat, memiliki minat luas, percaya pada diri sendiri, tidak mau menerima pendapat begitu saja, cukup mandiri dan tidak pernah bosan.

Menurut Desmita ciri-ciri kreativitas antara lain mempunyai daya imajinasi yang kuat, senang mencari pengalaman baru, memiliki inisiatif, mempunyai minat yang luas, selalu ingin tahu, mempunyai kebebasan dalam berpikir, mempunyai kepercayaan diri yang kuat, mempunyai rasa

---

[28] Dara Gebrina Rezieka dkk., "Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 4 No. (2021). h. 41

[29] Farid Helmi Setyawan, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android," *Jurnal PG PAUD Trunojoyo* Vol. 3 No. (2016). h. 95

humor, penuh semangat, berwawasan masa depan dan berani mengambil resiko. [30]

4. Manfaat Kreativitas Anak

Kreativitas memiliki banyak manfaat bagi kehidupan anak dimasa depan. Sebab dalam diri anak sudah tertanam potensi kreativitas sejak dini dan nilai-nilai kreativitas yaitu :

a. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan mempunyai pengaruh nyata dalam perkembangannya.
b. Menjadi kreatif penting bagi anak untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat dibuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, dan sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
c. Prestasi merupakan kepentingan utama dalam menyelesaikan kehidupan mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik bagi orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan tersendiri.[31]

Anak yang kreatif dapat dilihat dari prilaku yang dilakukannya, yaitu selalu aktif dalam segala kegiatan, tidak pernah diam, dan selalu ingin bergerak karena rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang dilihatnya.

5. Cara-Cara Mengembangkan Kreativitas Anak

Kreativitas anak usia dini adalah kreativitas alamiah yanh dibawa dari sejak lahir dan merupakan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespons dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas. Kreativitas alami seseorang anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Hal ini terlihat

---

[30] Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains* Vol. 4. No (2016). h. 196

[31] Yuliarita, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Penerapan, Mind Map Di RA Al-Kamal Kec. Percut Sei Tuan Lau Dendang Tahun Ajaran 2017/2018," *Jurnal Raudah* Vol. 6. No (2018). h. 7

dari banyaknya pertanyaan yang diajunkan kepada orang tuanya terhadap sesuatu yang dilihatnya.

Adakalanya pertanyaan itu diulang-ulang dan tidak ada habis-habisnya. Selain itu, anak senang mengutak-atik alat mainannya sehingga tidak awet dan cepat rusak hanya karena rasa ingin tahu terhadap proses kejadian. Kreativitas anak dapat dikembangkan dengan cara-cara sebagai berikut :

a. Dengan Bermain

Bermain adalah awal dari perkembanagan kreativitas, karena dalam kegiatan yang menyenangkan itu, anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasan secara bebas dalam hubungan dengan lingkungan. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas anak.

b. Melatih kemampuan otak anak

Melatih kemampuan otak anak dengan cara mengajak anak-anak bernyanyi, berpuisi, menggambar, dan berbagai macam kegiatan kreatif lainnya, agar kemampuan otak kanan dapat bekerja dengan lebih optimal.

c. Berkreasi Setiap Hari

Kita bisa mengajak anak untuk membuat sesuatu yang kreatif, misalnya dengan menggambar, melipat kertas, bermain game, bermain permainan-permainan edukatif, bernyanyi, bercerita dan masih banyak lagi.

d. Beri Anak Pengalaman Baru

Berikan waktu khusus untuk anak dengan mengajak ketempat yang belum pernah dikunjunginya seperti museum, kebun binatang, dan taman kreasi. Hal-hal ini dapat meningkatkan atau merangsang imajinasi anak sehingga kreativitas anak semakin meningkat.

e. Meningkatkan Pembendaharaan Kata Pada Anak

Semakin tinggi perbendaharaan kata pada anak, maka seseorang akan menjadi lebih mudah dalam memahami sesuatu. Misalnya, dengan kegiatan membaca dongeng, bercerita, pengalaman, Tanya jawab, dan lain sebagainya.

f. Sediakan Fasilitas Yang Mendukung Kreativitas Anak

Fasilitas sangat berpengaruh besar pada kreativitas anak seperti fasilitas permainan, misalnya bermain bongkar pasang, balok susun, dan puzzle. Ketika bermain permainan ini, anak akan masuk pada imajinasinya sendiri. Hal ini akan sangat merangsang proses berfikir dan kreativitas anak.

6. Tujuan Kreativitas Anak Usia Dini

Safaria mengatakan bahwa tujuan pengembangan kreativitas merupakan perwujuduan dari kebutuhan tertinggi manusia yaitu aktualisasi diri, menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah, memungkinkan peradaban manusia berkembang dengan pesat. Sedangkan menurut Maslow dalam Montolalu tujuan pengembangan kreativitas adalah dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia.[32]

7. Faktor Pendukung Dan Penghambat Perkembangan Kreativitas

a. Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Berikut ini akan dijelaskan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor yang dapat mendorong peningkatan kreativitas.

Hurlock mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu :

1. Waktu, anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide/gagasan atau konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau orisinal.
2. Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya. Adakalanya anak tidak mau berbaur

[32] .Novi Mulyani, h. 4

dengan teman-temannya karena sedang melakukan sesuatu yang menarik perhatiannya.

3. Dorongan, terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif, bebas dari ejekan. Anak kreatif biasanya dianggap tidak sama dengan teman lain dan mungkin berbuat sesuatu yang aneh menurut orang dewasa dan membuat orang tua khawatir.
4. Sarana, untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi perlu disediakan sarana bermain. Kondisi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan kreativitas anak antara lain dengan menyediakan waktu, memberi kesempatan anak untuk menyediri, pemberian dorongan atau motivasi serta penyediaan sarana.

Dengan uraian diatas maka peneliti dapat simpulkan bahwa faktor pendukung kreativitas ialah adanya fasilitas bermain, memberikan waktu yang cukup untuk anak , dan adanya motivasi baik dari keluarga atau lingkungan untuk mengembangkan kreativitas anak .

b. Faktor Penghambat Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, sesorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya.

Imam Musbiin menyatakan ada delapan pengahambat kreativitas anak diantaranya sebagai berikut :

1. Tidak ada dorongan bereksplorasi, yakni tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu anak dapat menghambat kreativitas anak.
2. Jadwal yang terlalu ketat, karena penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan

kreativitas karena anak tidak dapat mengeksplorasi dengan kemampuannya.

3. Terlalu menekankan kebersamaan keluarga. Adakalanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri, karena dengan kesendiriannya anak belajar mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya. Mandiri untuk anak sangat diperlukan. Memberikan kepercayaan akan menjadikan anak percaya diri.
4. Tidak boleh berkhayal, karena dengan berkhayal anak belajar mengembangkan kreativitas melalui imajinasinya. Orang tua hanya perlu mengarahkan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imajinasi mereka.
5. Orang tua konservatif, yaitu orang tua yang biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Orang tua model ini biasanya cepat khawatir dengan proses kreativitas anak yang berada diluar garis kebiasaannya. Kondisi orang tua yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah yang selalu mendorong dan membimbing anak untuk menggunakan lingkungan rumah maupun sekolah sebagai sarana bereksperimen dan eksplorasi.
6. Over protektiv, karena perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereeksplorasi dengan cara baru atau berbeda. Kreativitas anak akan terhalang oleh aturan dan ketakutan orang tua yang sebetulnya belum tentu benar dan bahkan dapat mematikan kreasi anak untuk bereksplorasi.
7. Disiplin otoriter, karena disiplin otoriter mengarah pada anak tidak boleh menyimpang dari prilaku yang digariskan orang tua. Akibatnya kreativitas anak menjadi terhalang oleh aturan-aturan yang belum tentu benar

8. Penyediaan alat permainan yang berstruktur. Alat permainan yang terlalu berstruktur menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain secara kreatif. Alam permainan yang memberikan kesempatan bereksplorasi akan lebih baik digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak.[33]

B. *Loose Parts*

1. Pengertian *Loose Parts*

Istilah *Loose Parts* berasal dari bahasa Inggris yang diartikan longgar atau lepas. Disebut *loose parts* karena material yang digunakan marupakan bagian atau kepingan yang mudah untuk dilepas dan disatukan, dapat digunakan sendiri atau dapat pula digabungkan dengan benda-benda lainnya untuk menjadi satu kesatuan dan setelah tidak digunakan dapat dikembalikan pada kondisi dan fungsi semula. Jadi dikatakan *loose parts* karena material yang digunakan dapat disatukan dan dapat dilepaskan kembali.

Istilah tersebut mulai digunakan pada tahun 1971 setelah Simon Nicholson yang merupakan seorang arsitek kelahiran London menerbitkan karyanya tentang "How Not to Cheat Children-the Theory of *Loose Parts*" yang menyatakan bahwa lingkungan merupakan tempat yang interaktif bagi anak. Yang mana interaksi anak dengan lingkungan akan muncul kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak bisa jadi penemu yang kreatif.

Menurut Sally Haugheuy dalam Yuliati Siantajani menjelaskan bahwa *loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat disatukan kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan-bahan yang lain. *Loose parts* biasanya berupa benda-benda alam maupun

---

[33] Alam Rara Anggia & Untung Nopriansyah, "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 1. No (2018). h. 9-10

sintesis.[34] Sejalan dengan pemaparan Sally Haugheuy, Maria Melita Rahardjo memaparkan bahwa *loose parts* merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang kembali, dipisahkan dan disatukan kembali dengan menggunakan berbagai cara yang tidak terbatas.[35]

Menurut Kiewra dan Vaselek menyatakan *loose parts* adalah sebuah benda yang sudah memiliki bentuk kecil yang bebas dimainkan dan tidak dapat diperkirakan menjadi sebuah karya apa. Menurut Siantajani menyatakan bahwa *loose parts* adalah benda-benda yang mudah dijumpai disekitar lingkungan kita. Menurut Haughey & Hill *loose parts* merupakan sekumpulan benda dari alam maupun barang bekas yang digunakan untuk memunculkan ide-ide dalam dunia permainan anak. Sejalan dengan hal tersebut, Maria Melita Rahardjo memaparkan bahwa *Loose Parts* menyediakan kesempatan yang sangat luar biasa bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka dengan menggunakan berbagai bahan atau material, baik yang alami, sintetis maupun yang dapat didaur ulang sehingga anak dapat mempeoleh pengalamannya sendiri (Provides exceptional opportunities for children to explore the world around them using natural, synthetic, and recyclable materials).

Menurut Anna Craft *loose parts* sebagai penggunaan media *loose parts* dengan bahan-bahan yang tersedia dilingkungan sekitar yang ditata menarik, baik yang bersifat bekas ataupun masih dipakai, baik yang berasal dari bahan alam maupun bahan plastik / pabrikan dapat digunakan sebagai media bermain dan belajar anak guna merangsang daya kreativitasnya. Anggard dalam Caileigh Flannigan memaparkan bahwa *Loose Parts* memberikan kebebasan kepada anak untuk dapat mengembangkan pengalaman bermain berdasarkan ide dan tujuan yang mereka miliki sendiri (*Loose Parts* give children the freedom to develop

---

[34] Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepasan Otentik Stimulus PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2021). h. 9-12

[35] Maria Melita Rahardjo, "How To Use *Loose Parts* In STEAM," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Vol. 13 (2019). h. 312

their play experience based on their ideas and goals). Menurut Daly and Beloglovsky *loose parts* sebagai media guna mendorong kemampuan anak untuk berfikir imajinatif dan melihat solusi, dan tentunya sensasi petualangan dan kesenangan kedalam dunia bermain anak.[36]

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *loose parts* adalah alat atau bahan yang mudah untuk dijumpai karena berasal dari bahan-bahan terbuka (alam, barang bekas), yang dapat dipisah, disusun, dijajarkan, dipindahkan, serta dibawa, dan dapat digabungkan dengan bahan-bahan lainnya.

2. Pentingnya *Loose Parts*

Material *Loose Parts* mencakup berbagai benda yang ada di sekitar anak dan memang mudah ditemukan. Namun banyak alasan yang mendasari pentingnya penggunaan *Loose Parts* bagi perkembangan anak usia dini. Secara garis besar, *Loose Parts* memberikan kesempatan lebih besar kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi. Dengan bermain anak mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, baik sosial emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif.[37] Itu berarti anak melakukan permainan berdasarkan apa yang pernah mereka alami, sehingga mereka memiliki target tersendiri terhadap ide dan tujuan yang akan mereka capai dari permainan yang mereka lakukan.

Yuliati menjelaskan beberapa alasan penggunaan *Loose Parts* sebagai pembelajaran anak seperti :

1) *Loose Parts* kaya dengan nutrisi sensorial yang mana anak-anak masih mengetahui berbagai hal secara konkret melalui alat sensorinya
2) Dapat digunakan sesuai dengan pilihan anak

---

[36] Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, and Lia Rahmawati, "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media *Loose Parts*," *Jurnal Buah Hati* Vol. 7 No. (2020). h. 75-78

[37] Holis Ade, "Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* Vol.9 (2016). h.26

3) Dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara sehingga mendorong daya berpikir anak
4) Mendorong kreativitas dan imajinasi anak
5) Mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi
6) Dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak
7) Dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak
8) Serta dapat mendorong pembelajaran terbuka.

3. Komponen *Loose Parts*

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa *Loose Parts* merupakan material di sekitar anak dengan berbagai komponen, baik berupa benda alami (batu, daun, pasir, dan lain-lain), sintetis (lego, puzzle, dan lain-lain) maupun bahan yang dapat di daur ulang (kardus, botol plastik, dan lain-lain). Sebagaimana yang dipaparkan oleh Maria Melia Rahardjo yang memaparkan bahwa *Loose Parts* memberikan kesempatan untuk anak menggunakan material yang alami, sintetis dan dapat di daur ulang. Komponen *Loose Parts* menurut Yuliati Sintiajani sangat bervariasi, meliputi bahan alam atau bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam (batu, daun, pasir, cangkang kerang, dan lain-lain), plastik (sedotan, botol plastik, tutup botol, dan lain-lain), logam (kaleng, sendok alumunium, dan lain-lain), kayu dan bambu (balok, kepingan puzzle, dan lain-lain), benang dan kain (aneka kain dan benang), kaca dan keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng, dan lain-lain), serta bekas kemasan (kardus, gulungan benang, karton wadah telur, dan lain-lain).[38]

4. Manfaat *Loose Parts*

Penggunaan *Loose Parts* dapat memberikan berbagai macam manfaat bagi anak, yang secara garis besar membuka kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar dengan

[38] Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepasan Otentik Stimulus PAUD*. h. 16-23

cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas. Namun, jika diperhatikan lebih dalam, manfaat dari penggunaan *Loose Parts* diantaranya yaitu membantu eksplorasi anak, sebagaimana yang dipaparkan oleh Sheryl Smith dan Gilman. Sheryl Smith dan Gilman juga memaparkan bahwa selain membantu eksplorasi anak, *Loose Parts* juga dapat memberikan anak rasa memiliki dan mendorong kemauan mereka sendiri. Selain itu, karena kegiatan dan sumber dayanya yang beragam dan fleksibel, anak memiliki kesempatan untuk membuat pilihan dan memutuskan bagaimana akan menggunakan bahan-bahan tersebut (*Loose parts* materials supported children's explorations, offered them a sense of belonging and encouraged their own willingness to take risks. Children had the opportunity to make choices and to decide how to use the open-ended materials.)

Loose Parts bahkan mampu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, hingga keterampilan memecahkan persoalan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari oleh anak, meningkatkan aspek motorik anak melalui berbagai rangkaian aktivitas yang dilakukannya, membantu penguasaan bahasa dan kosakata serta sosial emosional melalui komunikasi yang dibangun dengan lingkungan di sekitarnya, hingga penguasaan pemikiran matematika dan pemikiran ilmiah, sebagaimana yang dikemukakan oleh Maria Melita Rahardjo (*Loose Parts* can improve problem-solving skills, creativity, concentration, hand and eye coordination, fine motor development, gross motor development, help with language and vocabulary mastery, mathematical thinking, scientific thinking, emotional literacy, and social development.).

Di samping itu, Ali Nugraha menambahkan bahwa dengan meningkatnya pemikiran ilmiah atau sains, kreativitas anak akan diwujudkan secara nyata dalam bentuk penemuan konsep baru, mengkreasi keterampilan baru, dan lain-lain. Yuliati Siantajani menjelaskan empat manfaat utama dari penggunaan *Loose Parts*, yaitu mengembangkan keterampilan inkuiri yang diperlukan oleh anak untuk dapat memperoleh

informasi, menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan, dapat mengajarkan anak untuk bertanya, mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas yang tak terbatas.

5. Penggunaan Media *Loose Parts* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

a. Strategi Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak

Penggunaan media *Loose Parts* juga melewati beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut diimbangi dengan peran guru yang juga dilakukan secara bertahap :

1. Tahap Eksplorasi

   Pada tahap ini anak menjelajahi benda-benda yang ada disekitarnya. Saat anak berada pada tahap eksplorasi, guru memegang peran tahap edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang. Yuliati Siantajani memaparkan bahwa tahap eksplorasi adalah tahap dimana anak mulai berkenalan dengan *Loose Parts*, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran.

2. Tahap Eksperimen

   Tahap kedua merupakan tahap anak melakukan uji coba membuat sesuatu berdasarkan ide yang dimilikinya atau disebut dengan tahap eksperimen. Pada tahap ini, guru berperan melakukan invitasi dan provokasi atau disebut tahap ekspansi. Yuliati Siantajani memaparkan bahwa setelah anak selesai dengan tahapan eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak. Imajinasi anak berkembang dalam tahap ini. Sedangkan guru memperluas ide-ide anak yang telah mampu bereksperimen dengan berbagai *Loose Parts* dan memberikan invitasi serta provokasi

3. Tahap Kreatif

Tahap kreatif yang mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif. Peran guru sampai pada tahap perkembangan, yaitu tahap guru dokumentasi dan penilaian dari kegiatan yang anak lakukan. Bagian teratas atau tahap terakhir *Loose Parts* adalah membangun makna dan tujuan bermain yang mana tujuan guru dalam memfasilitasi anak telah tercapai dan anak dapat memaknai dunia disekelilingnya melalui permainan.

Pada tahap satu, saat anak melakukan eksplorasi, guru berperan memberikan edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan mainan kepada anak. Untuk mengenalkan strategi bermain kepada anak, dapat dilakukan dengan cara berikut:

1. Kenalkan satu jenis benda dalam jumlah yang terbatas. Seiring waktu, tambahkan beberapa *Loose Parts*.
2. Taruh dalam tempat yang menarik anak.
3. Bangun rasa ingin tahu anak.
4. Izinkan anak untuk bereksplorasi.
5. Minta anak untuk menunjukkan atau mengeluarkan imajinasinya.
6. Hargai apapun yang anak buat.
7. Dengarkan penjelasan anak, dan berikan provokasi sederhana.
8. Apabila ingin menambahkan *Loose Parts*, usulkan *Loose Parts* tertentu pada anak.

Setelah bermain anak-anak juga perlu dikenalkan dan dilatih untuk membereskan dan menyimpan barang-barang yang telah dipakainya ke tempat semula agar dapat bertanggung jawab terhadap lingkungannya. Anak perlu dilatih peduli dan bertanggungjawab terhadap lingkungannya dan benda-benda yang digunakannya. Karena itu, penyimpanan *Loose Parts* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus dilatihkan kepada anak. Untuk

mengenalkan beres-beres kepada anak, dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Anak perlu memahami bahwa setiap barang punya tempat (rumah).
2. Proses beres-beres memerlukan banyak waktu, maka jumlah keping *Loose Parts* perlu dibatasi.
3. Bersabarlah sampai anak benar-benar bisa mengembalikan ke tempat semula.
4. Mengajak anak membereskan sambil bernyanyi.

Sementara itu, dalam menyimpan *Loose Parts* dapat dilakukan melalui cara sebagai berikut :

1. Tatalah *Loose Parts* dalam wadah sehingga anak fokus. Sesuaikan ukuran wadah dengan isinya.
2. Tatalah wadah-wadah tersebut di rak yang terbuka dan mudah dijangkau oleh anak.
3. Berikan ruang atau kelonggaran tempat, sehingga memudahkan anak untuk mengambil sesuai kebutuhannya.
4. Berikan waktu cukup pada anak, karena setiap anak memiliki kecepatan bergerak yang berbeda-beda.[39]

b. *Loose Parts* Dan Kreativitas

Carl Rogers sudah memaparkan bahwa kreativitas muncul dari interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.[40] Sejalan dengan hal tersebut, Simon Nicolson memaparkan bahwa lingkungan merupakan tempat interaktif bagi anak. Penjelasan tersebut memberikan gambaran bahwa kreativitas seseorang dapat dibangun melalui interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. *Loose Parts* merupakan berbagai material yang terdapat di lingkungan sekitar anak. Baik berupa bahan alam, plastik, logam dan sebagainya. *Loose Parts* memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk

[39] Ibid. h. 78-108
[40] Sit, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. h.33

dapat memunculkan, mengembangkan dan mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan termasuk kreativitas yang ada di dalam dirinya.

Loose Parts sendiri memiliki dua strategi khusus dalam penggunaannya, yaitu strategi bermain serta strategi beres-beres dan menyimpan barang. Kedua strategi tersebut dirasa dapat berpartsisipasi mengembangkan kreativitas anak usia dini. Melalui strategi bermain, anak dilatih untuk dapat memanfaatkan waktu sebaik-baiknya (kreatif membagi dan memanfaatkan waktu untuk memainkan apa yang anak inginkan agar selesai tepat pada waktunya). Dan melalui strategi beres-beres dan menyimpan barang, anak dilatih untuk kreatif menata berbagai komponen yang sudah digunakan agar tetap rapi di loker penyimpanan yang sudah tersedia.

Kreativitas sendiri dapat dikembangkan melalui tujuh strategi yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan juga bahasa. Semua strategi tersebut bisa didapatkan melalui peggunaan media *Loose Parts*. Dengan *Loose Parts*, anak didukung untuk membuat atau menciptakan berbagai hasil karya, didukung untuk berimajinasi dan mengungkapkan serta merealisasikan imajinasinya, didukung untuk mengeksplorasi lingkungannya dan melakukan eksperimen-esperimen, didukung untuk membuat proyek, didukung untuk bermusik dan didukung untuk berbahasa reseptif maupun ekspresif.

C. Model Tindakan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan model tindakan penelitian menggunakan model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc Taggart. Penelitilan tindakan kelas desain dari Kemmis dan Mc Tanggart memiliki dua siklus yang mana setiap siklus memiliki empat tahapan yang sama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini difokuskan pada situasi kelas, dengan tujuan memperbaiki

perkembangan anak pada proses kegiatan yang dilakukan. Penelitian tindakan kelas sebagai penyampaian kejenjang antar teori dan praktek pendidikan.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan dugaan yang kemungkinan akan benar atau salah. Hipotesis yang ditujukan memiliki fungsi dalam suatu penelitian, yang memberikan arah yang jelas dalam pelaksanaan penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji terlebih dahulu, dan berfungsi sebagai tujuan yang jelas terhadap pelaksanaan.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat dipahami peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah “Media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung”

DAFTAR RUJUKAN

Aidil Saputra. "Pendidikan Anak Usia Dini." *Ilmiah Pendidikan Agama* Vol. 10 (2018).

Al Quran Dan Terjemahnya, n.d.

Alam Rara Anggia & Untung Nopriansyah. "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 1. No (2018).

Anas Sudijono. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.

Anda Juanda. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2016.

Andrew Wommack. *The Power Of Imagination Kekuatan Imajinasi*. Inggris: Harrison House a Division of Destiny Image, 2019.

Damayanti, Anita, Sriyanti Rachmatunnisa, and Lia Rahmawati. "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media Loose Parts." *Jurnal Buah Hati* Vol. 7 No. (2020).

Dara Gebrina Rezieka dkk. "Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 4. No (2021).

Dewi, Ida Arsani, Ni Ketut Suarni, and Mutiara Magta. "Penerapan Metode Proyek Melalui Kegiatan 3M Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A TK Negeri Pembina." *Jurnal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol.3 No.1 (2015).

Diana Vidya Fakhriyani. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains* Vol. 4. No (2016).

Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktprat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015.

dkk Salim. *Penelitian Tindakan Kelas (Teori Dan APlikasi Bagi*

Mahasiswa Guru Mata Pembelajaran Umum Dan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah). Medan: Perdana Publishing, 2015.

E. Mulyasa. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.

Efiawati dkk. "Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD MPA Daycare." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.4, No. (2021).

Eka Syafriyanto. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Islam Berwawasan Rekontruksi Sosial." *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 6 (2015).

Endang Widi Winarni. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, PTK, R&D*. Cetakan pe. Jakarta: PT. Cahaya Prima Sentosa, 2018.

Endang Yuwatiningsih Hindyah Ike s. *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*. Mojokerto: STIKES Majapahit Mojokerto, 2017.

Eva Laelasari dkk. "Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Melalui Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Daring." *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* Vol. 6 (2022).

Fitriani Rahayu. "Pengembangan Kreativitas Anak Melalui 4P (Person, Press, Process, Product)." *Jurnal Imliah Mandala Education (JIME)* Vol. 8, No (2022).

Hasnida. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. luxima Metro Media, 2015.

Heldanita. "Pengembangan Kreativitas Melalui Ekplorasi." *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* Vol.3 No.1 (2018).

Holis Ade. "Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* Vol.9 (2016).

Husna Farhana dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Harapan Cerdas, 2019.

Khotijah. "Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini" Vol. 2 (2016).

Lailatul Mujtahidah dkk. "Upaya Meningkatkan Daya Menggunakan Media Loose Part Pada Kelompok B Di RA-As-Asyuhada Tlogosari Kulon Semarang." *Jurnal PAUDIA* Vol. 10 (2021).

Luluk Asmawati. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Mahfudin. *Modul Penelitian Tindakan Kelas Dan Karya Tulis Ilmiah Non Penelitian*. Banten: Bidang Pendidikan Agama dan Keagamaan Islam Kantor Wilayah Kementrian Agama Provinsi Banten, 2015.

Maria Melita Rahardjo. "How To Use Loose Parts In STEAM." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Vol. 13 (2019).

Mita Rosaliza. "Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Ilmu Budaya* Vol.11. No (2015).

Muhammad Hasan dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup, 2021.

Mulyani, Novi. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.

Mulyasa, E. *Menejemen PAUD*. Cetakan ke. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Nurani, Yuliani. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Cetakan pe. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020.

Nurfaudy, Elsa, Heris Hendriana, and Ghina Wulansuci. "Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Ceria* Vol. 2 No. (2019).

Prameswari, Titania Widya, Anik Lestariningrum, Universitas Nusantara, and Pgri Kediri. "STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years" 7, no. 1 (2020)

Putri Hasanah Pebriana. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 1 (2017).

Rezieka, Dara Gebrina, Devi Vionita Wibowo, Fatmawati, and Ma'fiyatun Insiyah. "Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 4 No. (2021).

Rohani. "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas." *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* Vol. 5. No (2017).

Rukminingsih dkk. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian*

Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.

Setyawan, Farid Helmi. "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android." *Jurnal PG PAUD Trunojoyo* Vol. 3 No. (2016).

Sit, Masganti. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2016.

Sondak, Sandi Hesti, Taroreh Rita N., and Uhing Yantje. "Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif." *EMBA* 7 (2019).

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kualitatif, Kuantitaif Dan R & D*. Bandung: Alfabet, 2017.

———. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Cetakan ke. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan AnaK Usia Dini*. Ke 8. Jakarta: PT Indeks, 2013.

Wahyuningsih, Siti, Adriani Rahma Pudyaningtyas, and Novita Eka Nurjanah. "The Utilization Of Loose Parts Media In Steam Learning For Early Childhood" 2 (2020)

Yuliarita. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Penerapan, Mind Map Di RA Al-Kamal Kec. Percut Sei Tuan Lau Dendang Tahun Ajaran 2017/2018." *Jurnal Raudah* Vol. 6. No (2018).

Yuliati Siantajani. *Loose Parts Material Lepasan Otentik Stimulus PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2021.

Yusup Febrinawati. "Uji Validitas Dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 7 no. (2018).