

**PENGARUH BERMAIN *LOOSE PARTS* TERHADAP  
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI TK AL-HIJRIAH**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd. )  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**Fanny Novi Annisa  
NPM : 1811070227**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
TA 1445 H/2024 M**

**PENGARUH BERMAIN *LOOSE PARTS* TERHADAP  
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI TK AL-HIJRIAH**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd. )  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**Fanny Novi Annisa  
NPM : 1811070227**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Pembimbing I : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I  
Pembimbing II : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
TA 1445 H/2024 M**

## ABSTRAK

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang di lakukan individu berupa gagasan atau produk baru atau mengombinasikan antara kedua nya yang akhir nya akan melekat pada diri nya perkembangan kreativitas masih tergolong rendah. Karena media pembelajaran yang di gunakan di TK AL-Hijriah hanyalah papan tulis, buku-buku dan kegiatan menggambar, mewarnai terkesan monoton. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak di kelas B di TK AL-HIJRIAH masih perlu ditingkatkan lagi. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti pembelajaran yang kurang menarik untuk menstimulus perkembangan kreativitas anak, sehingga guru harus memiliki cara kreatif agar proses pembelajaran bisa menjadi lebih baik. Seiring dengan pentingnya perkembangan kreativitas bagi anak usia dini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Bermain *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK AL-Hijriah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh bermain *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK AL-Hijriah?

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan kelompok B di TK AL-HIJRIAH, 24 peserta didik kelompok B1 dan 25 peserta didik kelompok B2, sehingga keseluruhan adalah 49 peserta didik. Metode penelitian dengan observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan bermain *loose parts* berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK AL-Hijriah Bandar Lampung.. Hal ini disimpulkan dari pengujian hipotesis menggunakan uji Independent Samples Test dan uji N-Gain. Pada uji Paired Sample t-test menunjukkan hasil yang didapat yaitu sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 (<0,05), maka dapat diartikan bahwa  $H_a$  diterima. Pada uji N-Gain menunjukkan hasil menyatakan 0,8 yang dimana memiliki kriteria tinggi. Artinya terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai pre-test (sebelum diberi perlakuan) dengan rata-rata nilai post-test (setelah diberi perlakuan). Sehingga dapat disimpulkan dari pengujian hipotesis

dengan menggunakan uji paired sample t-test dan Uji N-Gain bahwa kegiatan bermain *loose parts* berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Hijriah Bandar Lampung.

**Kata kunci : Bermain *Loose Parts*, Kreativitas Anak, Anak Usia 5-6**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fanny Novi Annisa

NPM : 1811070227

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Bermain *Loose Parts* Terhadap  
Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK AL –  
HIJRIAH

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan merupakan hasil asil penelitian saya sendiri dan penulisan sendiri kecuali bagian-bagian yang di rujuk sumbernya.

Bandar Lampung, 19 Desember 2023



*Fanny*  
Fanny Novi Annisa  
1811070227



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM  
NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

***Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260***

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : Pengaruh Bermain *loose Parts* Terhadap Kreativitas  
Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Hijriah**

**Nama : Fanny Novi Annisa**

**NPM : 1811070227**

**Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**MENYETUJUI**

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

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I**  
**NIP.196306121993032002**

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

**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

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengaruh Bermain loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Hijriah** Disusun oleh: **Fanny Novi Annisa**, NPM : 1811070227, Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini** . Telah diujikan pada hari/tanggal: **Jumat, 1 Maret 2024**

TIM PENGUJI MUNAQSAH :

Ketua Sidang : **Dr. Hj. Meriyati, M.Pd**

(.....)

Sekretaris : **Reiska Primanisa, M.Pd**

(.....)

Penguji Utama : **Dr. Heni Wulandari, M.Pd.I**

(.....)

Penguji Pendamping I : **Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I**

(.....)

Penguji Pendamping II : **Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**

(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



**Prof. Dr. H. Nurva Diana, M. Pd**  
NIP. 196408281988032002

## MOTTO

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ  
نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ  
تَتَفَكَّرُونَ

Artinya:

*“Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah:  
"Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat  
bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya".  
Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan.  
Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah  
menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir.”*  
(QS. Al-Baqarah : (2) : 219)



## **PERSEMBAHAN**

### **Alhamdulillahrabbi'alamin**

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahrabbi'alamin, sujud syukur saya curahkan kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini. Tiada kata yang dapat terucap seiring langkah dan hembusan nafas di setiap detiknya, teruntuk Nabi Muhammad SAW yang membawa umat Islam menuju pencerahan dan kelapangan ilmu. Dalam kebahagiaan yang tiada tara ini, dengan ketulusan hati dan rasa terima kasih penuh kasih sayang saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Terutama untuk orang tua ku, Ayahanda (Alm) Edy Supriono dan Ibunda Sugiharti S.Pd yang sangat aku cintai dan saya banggakan, doa tulus dan ucapan terima kasih selalu aku persembahkan atas jasa, pengorbanan, dukungan yang tak pernah lelah memberikan bekal berupa moral dan material serta membesarkan ku dengan kasih sayang. Semoga Allah yang maha pengasih dan maha penyayang membalasnya dengan kebaikan yang lebih baik didunia maupun diakhirat berupa syurga nya kelak.
2. Kakak tercinta Indira Ayu Mentari,S.Pd serta keluargaku semua yang aku sayangi, terima kasih selalu mendukung, membantu, dan memberikan semangat dan motivasi dalam menulis skripsi
3. Almamater serta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang membimbing serta mendidiku.

## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Fanny Novi Annisa dilahirkan pada tanggal 05 November 1999 di Bandar Lampung, penulis merupakan anak Kedua dari 2 bersaudara dari pasangan Bapak (Alm) Edy Supriono dan Ibu Sugiharti. Penulis menempuh pendidikan formal dari jenjang TK Negeri Pembina Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2006. Kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di SDN 1 Surabaya dan lulus pada tahun 2012, kemudian penulis melanjutkan pendidikan sekolah pertama di SMPN 22 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2015, penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 12 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2018.

Pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan formalnya di perguruan tinggi yaitu Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan program studi yaitu Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Pada tahun 2021 penulis mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Keteguhan Teluk Betung Timur selama 40 hari. Selanjutnya, penulis mengikuti kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung.

Bandar Lampung, 15 Maret 2024



Fanny Novi Annisa

1811070227

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirabbilalamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya. Sebagai ungkapan rasa syukur atas karunia dan nikmat-Nya yang telah dilimpahkan kepada kita, shalawat beriring salam tak lupa kita panjatkan kepada Nabi kita Muhammad SAW. Syukur Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Bermain *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Hijriah Bandar Lampung”**

Dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari banyak pihak, sehingga dengan penuh rasa penghormatan penulis mengucapkan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung
3. Dr. Romlah, M.Pd. I selaku Dosen Pembimbing I, dan Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II Terima kasih atas kesediaan untuk membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah membekali ilmu pengetahuan dan menyediakan fasilitas dalam rangka mengumpulkan data penelitian ini kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna masih banyak kekurangan dan kesalahan, yang disebabkan keterbatasan kemampuan ilmu dan teori penelitian yang penulis kuasai, sebagai manusia yang tak lepas dari kesalahan diharapkan memberi masukan dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini agar berguna dan bermanfaat untuk setiap pembaca. Akhir kata penulis

berharap semoga setiap ilmu yang disampaikan dapat menjadi amal jariyah yang bermanfaat. Terimakasih.  
Wassalamualaikum Wr.Wb

Bandar Lampung, 15 Maret 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fanny' with a stylized flourish at the end.

Fanny Novi Annisa  
1811070227

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
H. Sistematika Penulisan.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>13</b>
A. Bermain untuk Anak Usia Dini .....	13
B. Bermain <i>Loose Parts</i> .....	37
1. Pengertian <i>Loose Parts</i> .....	37
2. Tujuan <i>Loose Parts</i> .....	42
3. Komponen <i>Loose Parts</i> .....	43
4. Karakteristik <i>Loose Parts</i> .....	44
5. Tahapan <i>Loose Parts</i> .....	47
6. Siklus <i>Loose Parts</i> .....	48
7. Strategi Bermain <i>Loose Parts</i> .....	49
8. Manfaat <i>Loose Parts</i> .....	50
C. Kreativitas Anak Usia Dini.....	52
1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini .....	52
2. Karakteristik kreativitas .....	61

3. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....	67
4. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini .....	67
5. Fungsi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini .....	78
D. Pengajuan Hipotesis .....	85
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>86</b>
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	86
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	86
C. Populasi dan Sampel.....	88
D. Teknik Pengumpulan Data .....	89
E. Definisi Operasional Variabel .....	90
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	91
G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	93
H. Uji Prasyarat Analisis .....	95
I. Uji Hipotesis.....	96
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>99</b>
A. Hasil Penelitian .....	99
B. Pembahasan .....	109
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>128</b>
A. Kesimpulan .....	128
B. Rekomendasi .....	128
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Skripsi yang ditulis ini memiliki judul “Pengaruh Bermain *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK AL-HIJRIAH”. Agar menghindari kesalahpahaman bagi pembaca, terlebih dahulu penulis menjelaskan istilah-istilah yang di gunakan dalam judul skripsi ini :

#### 1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh adalah kekuatan yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang terlibat dalam pembentukan kepribadian, kepercayaan, dan perilaku seseorang.<sup>1</sup>

Jadi dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa pengertian dari pengaruh merupakan suatu hal yang tidak dapat dilihat tetapi dapat dirasakan, keberadaan dan kegunaannya dalam kehidupan dan aktivitas manusia sebagai makhluk sosial.

#### 2. *Loose Parts*

*Loose Parts* yaitu media pembelajaran untuk anak usia dini yang memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bermain secara bebas dan tidak di dominasi oleh peran orang dewasa.<sup>2</sup>

Jadi dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa pengertian dari *loose parts* adalah media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya.

---

<sup>1</sup> Dendy Sugono, *KAMUS BAHASA INDONESIA*, Jakarta:PT.Indeks, 2008.

<sup>2</sup> Alfirda Dewi Nugraheni, “Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis *Loose Parts* Pada Paud,” *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019* 0, no. 0 (2019): 512–18, <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/SNPP2019/article/view/352>.

### 3. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru berupa ide atau karya nyata yang relatif berbeda dengan yang sudah ada.<sup>3</sup>

Jadi dari penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa kreativitas bukan hanya sekedar pernyataan pikiran, melainkan berbagai tindakan baik dalam bentuk proses dan produk yang dihasilkan. Jadi, Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta sesuatu yang belum pernah ada menjadi ada, ataupun sesuatu yang sudah ada lalu dimodifikasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat di perjelas bahwa yang dimaksud dengan skripsi ini yaitu suatu penelitian untuk mengungkap dan membahas secara lebih dalam mengenai Pengaruh Bermain *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK AL-HIJRIAH .

## B. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anugerah Tuhan yang diberikan kepada setiap orang tua untuk diperhatikan dengan sungguh-sungguh, dididik dan disayangi menjadi anak yang baik, mandiri dan santun bagi orang tua dan guru. Anak usia dini adalah generasi bangsa yang bertanggung jawab atasnya. Anak memiliki kepribadian, perilaku, dan karakteristik yang berbeda-beda yang perlu dikembangkan secara optimal untuk tumbuh kembangnya.<sup>4</sup>

Menurut NAEYC (*Nasional Assosiation Education Of Young Children*) anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan kelompok manusia yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan.<sup>5</sup> Pada hakikatnya anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional,

---

<sup>3</sup> Mustika Mahardika, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas," 2019, 141.

<sup>4</sup> Budi Maryatun, "Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak," *Jurnal Pendidikan Anak* Vol. 5, No, no. 2579-431 PAUD (2016): 784

<sup>5</sup> Dr. Dadan M.Pd Suryana, "Dasar-Dasar Pendidikan TK," *Hakikat Anak Usia Dini* 1 (2007): 1-65.



keaktivitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Undang-undang No.20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa: “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) juga perlu beradaptasi dengan kondisi sistem yang berubah dalam perjalanan pendidikan dan pembelajaran. Sebelumnya dapat melakukan kontak dan interaksi langsung antara guru dan siswa, namun kini perlu dilakukan proses pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan perangkat teknologi informasi yang tersedia.

Menurut Mulyasa, “Pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas. Karena itu, diperlukan adanya program- program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatif anak”. Menurut pendapat Mulyasa di atas bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangannya dalam kehidupannya. Anak berada dalam masa golden age (masa keemasan) dengan rentang usia antara 0 – 6 tahun.<sup>6</sup>

Dalam Alquran di jelaskan anak adalah hiasan hidup di dunia bagi manusia. Sebagaimana firman Allah dalam surat Al-kahfi ayat 46 sebagai berikut:<sup>7</sup>

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا

Artinya: *Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia, sedangkan amal kebajikan yang abadi (pahalanya) adalah lebih baik balasannya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.* (Q.S.Al- Kahfi : 46)

---

<sup>6</sup> Martha Christianti, “Profesionalisme Pendidik Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 1 (2015), <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2923>.

<sup>7</sup> Departemen Agama RIA-*Qur'an dan Terjemahannya, Dipenogoro*

Hal ini menjadi tantangan baru baik bagi guru PAUD maupun siswa, proses pendidikan akan tetap berjalan sesuai dengan kurikulum dan tujuan pendidikan.<sup>8</sup> Berdasarkan pengertian dia atas pendidikan pada anak usia dini sangat berpengaruh dalam perkembangan dan kemampuan anak dalam menentukan suasana hati anak yang baik/tenang, humoris, serasi, dan menyenangkan.

Tentunya kegiatan belajar di PAUD harus selalu dibarengi dengan kegiatan bermain bebas. Untuk kegiatan yang menyenangkan, anak perlu mengembangkan keterampilan. Salah satunya adalah kemampuan untuk berkreasi.<sup>9</sup> Semua anak memiliki kreativitas alami dan harus diberi kesempatan untuk memanfaatkan kemampuan ini sebaik-baiknya. Kreativitas anak dipacu dengan memberikan mereka kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar dengan memberikan kebebasan agar mereka dapat lebih berani mengungkapkan pikirannya.<sup>10</sup>

Usia dini merupakan usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Perolehan kesempatan untuk dapat mengoptimalkan tugas-tugas perkembangan pada usia dini sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak. Setiap manusia pada dasarnya memiliki potensi kreatif sejak lahir tanpa kecuali, walaupun setiap manusia berbeda dalam macam potensi yang di miliki.

Berdasarkan dari pada uraian di atas dapat dikatakan bahwa potensi pada diri anak (kreativitas) kemampuan yang di miliki nya di tandai dengan senang meniru, karena salah satu proses pembentukan tingkah laku mereka adalah di peroleh dengan cara

---

<sup>8</sup> Cipta Pramana, "Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dimasa Pandemi Covid-19," *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2020): 116–24, <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.557>.

<sup>9</sup> Lenny Nuraeni and Sharina, "Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Reggio Emilia Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Konteks Merdeka Belajar Di Taman Kanak-Kanak Kota Cimahi Pada Masa Pandemi Covid 19," *Jurnal Tunas Siliwangi* 6, no. 2 (2020): 51–62.

<sup>10</sup> Novita Eka Nurjanah and Yetty Isna Wahyuseptiana, "The Application of Playing Based on Reggio Emilia'S Approach To Stimulate Early Childhood Creativity," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* 1, no. 1 (2018): 555–61, <https://doi.org/10.20961/shes.v1i1.23600>.

meniru. Dengan demikian, agar potensi tersebut mampu berkembang sesuai dengan harapan, tentulah dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu menggunakan metode dan strategi yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru atau mengombinasikan antara kedua nya yang akhirnya akan melekat pada dirinya. "Sementara itu Supriadi menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya ekalasi dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh sukseksi, di kontinuitas, diferensiasi, integrasi antara setiap tahap perkembangan.<sup>11</sup> Kreativitas, di samping bermakna baik untuk pengembangan diri juga merupakan salah satu kebutuhan pokok, manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia.

Untuk menumbuh kembangkan kreativitas tersebut, maka diperlukan adanya stimulus dengan menggunakan strategi atau metode pengajaran. Adapun metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode juga merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.

Dalam mengembangkan kreativitas anak, metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasinya. Dalam mengembangkan kreativitas anak metode yang dipergunakan juga mampu mendorong anak dan mencari serta menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan ide-ide baru.

Indikator untuk kreativitas yang meliputi ciri-ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan gagasan atau usul terhadap

---

<sup>11</sup> Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=nwRBDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=info:ltYGkMpHz5EJ:scholar.google.com&ots=cnPyuWOM5P&sig=C5C8czksZi5LQEM\\_2bbb-Gxz9TY&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=nwRBDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=info:ltYGkMpHz5EJ:scholar.google.com&ots=cnPyuWOM5P&sig=C5C8czksZi5LQEM_2bbb-Gxz9TY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).

suatu masalah juga bebas menyatakan pendapat kemudian mempunyai rasa keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah.<sup>12</sup>

Adapun beberapa indikator kreativitas anak usia dini yang perlu di kembangkan, berdasarkan teori perkembangan kreativitas anak yaitu : Mampu menghasilkan suatu bentuk, Mempunyai rasa ingin tahu yang besar, Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan, Menjawab pertanyaan sederhana, dan Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Berdasarkan indikator tingkat pencapaian kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun indikator perkembangan kreativitas yang ingin dibahas dalam penelitian ini pengembangan kreativitas anak dapat di kembangkan melalui metode bermain, karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

Bermain juga tidak ada paksaan timbul dari dalam diri anak dan juga merupakan kegiatan yang utama, bersifat pura-pura, mengutamakan cara dari pada tujuan,tidak mengutamakan hasil, dan bersifat lentur. Misal nya saja jenis permainan *loose parts*.<sup>11</sup> Karena bermain *loose parts* merupakan jenis alat Permainan Edukatif yang dapat mengembangkan berbagai aspek kreatif khususnya terhadap anak usia dini.

Berdasarkan data awal yang peneliti laksanakan di kelompok B TK AL-HIJRIAH mengenai perkembangan kreativitas anak sebagai berikut :

**Tabel 1.1**  
**Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun TK Al-Hijriah :**

No.	Nama	Ket
1.	AUD1	BB
2.	AUD2	MB

---

<sup>12</sup> Munandar, Utami, Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat, (Jakarta: Rineke, 2009)

3.	AUD3	<b>MB</b>
4.	AUD4	<b>BB</b>
5.	AUD5	<b>MB</b>
6.	AUD6	<b>MB</b>
7.	AUD7	<b>BB</b>
8.	AUD8	<b>BB</b>
9.	AUD9	<b>BB</b>
10.	AUD10	<b>BSH</b>
11.	AUD11	<b>MB</b>
12.	AUD12	<b>MB</b>
13.	AUD13	<b>BB</b>
14.	AUD14	<b>MB</b>
15.	AUD15	<b>BB</b>
16.	AUD16	<b>BB</b>
17.	AUD17	<b>BSH</b>
18.	AUD18	<b>BB</b>
19.	AUD19	<b>MB</b>
20.	AUD20	<b>BB</b>
21.	AUD21	<b>BB</b>
22.	AUD22	<b>MB</b>
23.	AUD23	<b>BB</b>
24.	AUD24	<b>MB</b>
25.	AUD25	<b>MB</b>

*Sumber : Hasil Pra Penelitian pada Kelompok B di TK AL-HIJRIAH Tahun 2023*

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dipahami bahwa perkembangan kreativitas anak usia dini 5-6 di TK AL-HIJRIAH menunjukkan hasil bahwa anak yang masih tergolong belum berkembang (BB) terdapat 14 anak dengan presentase 47% dan yang tergolong mulai berkembang (MB) terdapat 13 anak dengan presentase 43%. Sedangkan yang berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 3 anak dengan presentase 10% dan yang berkembang sangat baik (BSB) terdapat 0 anak dengan presentase 0%.

Berdasarkan hasil data prapenelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa 10% anak sudah memiliki keaktifan dalam pembelajaran dan memiliki perkembangan kreativitas yang sudah mulai berkembang, 43% anak lainnya memiliki kecerdasan logika matematika yang belum berkembang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak di kelas B di TK AL-HIJRIAH masih perlu ditingkatkan lagi. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti pembelajaran yang kurang menarik untuk menstimulus perkembangan kreativitas anak, sehingga guru harus memiliki cara kreatif agar proses pembelajaran bisa menjadi lebih baik. Seiring dengan pentingnya perkembangan kreativitas bagi anak usia dini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Bermain *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK AL-Hijriah”.

### **C. Identifikasi dan Batasan Masalah**

#### **1. Identifikasi Masalah**

Identifikasi Masalah pada penelitian ini adalah anak-anak yang sudah mencapai perkembangan kreativitas masih tergolong rendah. Karena media pembelajaran yang di gunakan di TK AL-Hijriah hanyalah papan tulis, buku-buku dan kegiatan menggambar, mewarnai terkesan monoton.

#### **2. Batasan Masalah**

Batasan Masalah dalam penelitian ini yaitu pengaruh bermain *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK AL-Hijriah.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat penulis simpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh bermain *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK AL-Hijriah?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK AL-Hijriah.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat secara teoritis maupun praktisi sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan memberikan wawasan tentang teori-teori pengaruh bermain *loose parts* terhadap Kreativitas anak usia dini.

#### 2. Secara Praktis

##### a. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi, bahan masukan bagi guru tentang kegiatan yang dapat menunjang keberhasilan mengembangkan kreativitas melalui bermain *loose parts*.

##### b. Bagi siswa

Dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas anak dalam pelaksanaan proses belajar.

##### c. Bagi sekolah

Memberi masukan bagi sekolah sebagai bahan refleksi untuk mengembangkan kreativitas anak.

##### d. Bagi penulis

Dapat menambah pengetahuan, wawasan berfikir penulis dan mendapatkan pengalaman langsung dari bermain *loose parts*.

### **G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

1. Pada penelitian yang berjudul “Penerapan Bermain *Loose Parts* untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun” yang diteliti oleh Anik Lestarinigrum, Intan Prastihastari Wijaya. Hasil dari penelitian ini ialah berdasarkan hasil penelitian dan

pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan bermain *Loose Part* terhadap kemampuan memecahkan masalah sederhana anak usia 4-5 tahun.<sup>13</sup>

2. Penelitian berjudul “Pengelolaan Pembelajaran Berbasis *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kualitas Belajar” yang diteliti oleh Fajri Dwiyama, Satma Awaliana. Berdasarkan hasil penelitian ini ialah dapat disimpulkan bahwa guru sudah melakukan pengelolaan pembelajaran berbasis *loose part* dalam meningkatkan kualitas belajar.<sup>14</sup>
3. Penelitian berjudul “Mengembangkan Motorik Kasar Anak melalui Permainan *Loose Parts*” yang diteliti oleh Ega Shabrina, Anik Lestarinigrum, dkk, dengan hasil penelitian dan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan *loose parts* dapat mengembangkan motorik kasar pada anak.<sup>15</sup>
4. Penelitian berjudul “Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini” yang diteliti oleh Aisyah, dengan hasil penelitian yaitu menunjukkan adanya pengaruh kegiatan bermain warna terhadap kreativitas pada anak usia dini.<sup>16</sup>
5. Penelitian berjudul “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Origami” yang diteliti oleh Uswatun Hasanah, Dian Eka Priyantoro, dengan hasil penelitian yaitu melalui

---

<sup>13</sup> Anik Lestarinigrum and Intan Prastihastari Wijaya, “Penerapan Bermain Loose Parts Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun,” *Pedagogika* 11, no. 2 (2020): 104–15, <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v11i2.174>.

<sup>14</sup> Fajri Dwiyama and Satma Awaliana, “Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Loose Parts Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar,” *Adaara*, 11, no. 2 (2021): 145–54.

<sup>15</sup> Ega Shabrina, Anik Lestarinigrum, and Intan Prastihastari Wijaya, “Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loose Parts,” n.d., 118–24.

<sup>16</sup> Aisyah Aisyah, “Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2017): 118, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>.



kegiatan Origami dapat mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.<sup>17</sup>

6. Penelitian selanjutnya yaitu berjudul “Kontribusi Media Dari Bahan Alam, Bekas Dan Sintetis (*Loose Parts*) Pada Kreativitas Aptitude Anak Usia Dini Di RA Mamba’Ul Hikmah Jember” yang diteliti oleh Muzayyanah, Nurul Anam, dengan hasil penelitian yaitu menunjukkan adanya dapat kontribusi media dari bahan alam, bekas dan sintetis (*Loose Parts*) terhadap pada Kreativitas *Aptitude* Anak Usia Dini Di RA Mamba’Ul Hikmah Jember.<sup>18</sup>

Keenam penelitian di atas memiliki perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu pada penelitian Anik Lestaringrum, Intan Prastihastari Wijaya membahas mengenai penerapan bermain *Loose Part* terhadap kemampuan memecahkan masalah sederhana anak usia 4-5 tahun. Penelitian Fajri Dwiyama dan Satma Awaliana membahas tentang pengelolaan pembelajaran berbasis *loose parts* dalam meningkatkan kualitas belajar. Pada penelitian Ega Shabrina, Anik Lestaringrum, dkk berfokus pada mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan *loose parts*. Penelitian Aisyah membahas mengenai permainan warna berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini. Penelitian Muzayyanah dan Nurul Anam membahas tentang kontribusi media dari bahan alam, bekas dan sintetis (*loose parts*) pada kreativitas *aptitude* anak usia dini. Sedangkan penulis berfokus pada pengaruh bermain *loose part* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

---

<sup>17</sup> Priyantoro Eka Dian Hasanah Uswatun, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami,” *Jurnal Kariman* 7, no. 2 (2019): 265–82, <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>.

<sup>18</sup> M Muzayyanah and N Anam, “Kontribusi Media Dari Bahan Alam, Bekas Dan Sintetis (*Loose Parts*) Pada Kreativitas Aptitude Anak Usia Dini Di RA Mamba’ul Hikmah Jember,” *PROCEEDING: The Annual ...*, 2021, 40–52, <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/proceedings/article/view/856>.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan skripsi ini adalah sebagai berikut:

**Bab I Pendahuluan**, bab ini menguraikan tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika pembahasan.

**Bab II Landasan Teori**, bab ini mengemukakan teori bermain *loose part* terhadap kreativitas anak, dan hipotesis.

**Bab III Metode Penelitian** berisi tentang Waktu dan Tempat Penelitian, Pendekatan dan Jenis Penelitian, Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data, Definisi Operasional Variabel, Instrumen Penelitian, Uji Validitas dan Reliabilitas Data dan Teknik Analisis Data.

**Bab IV Analisis penelitian** berisi tentang analisa data dan pembahasan penelitian.

**Bab V Penutup** berisi tentang kesimpulan dari hasil pembahasan yang merupakan jawaban terhadap permasalahan berdasarkan penelitian serta rekomendasi penulis mengenai upaya yang harus ditingkatkan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Bermain untuk Anak Usia Dini**

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi secara menyeluruh, antara lain aspek perkembangan sosial, emosi dan kepribadian, melalui kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan stimulasi baik dari luar maupun dari dalam, mengaktualisasikan potensi tersebut dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan yang sebenarnya, baik melalui kesadaran dirinya sendiri maupun dengan bantuan orang lain sesama teman, orang tua, saudara, dan guru. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan dari orang lain. Bermain merupakan cara terbaik dalam mempelajari sesuatu yang baru. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan. Bermain merupakan suatu aktifitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan ketrampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Bermain adalah tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas – batas tempat dan waktu berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi dilakukan secara suka rela dengan tujuan yang ada didalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan senang serta dengan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu yang lain dalam kehidupan yang biasa.<sup>1</sup>

Bermain adalah suatu kegiatan menyenangkan dan paling digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain sehingga para ahli berpendapat bahwa usia prasekolah adalah usia bermain. Bermain memiliki manfaat yang besar bagi perkembangan anak, dan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya pengalaman bersosialisasi dengan teman,

---

<sup>1</sup> S.R Retno Pudjiati, “Bermain Bagi AUD Dan Alat Permainan Yang Sesuai Bagi Usia Anak,” 2011,7.

menambah pembendaharaan kata, menyalurkan perasaan dalam kegiatan permainan. Bermain bagi anak mempunyai fungsi untuk merangsang aktifitas sensorik, menunjang perkembangan kognitif dengan cara mengeksplorasi dan memanipulasi benda – benda yang ada disekitarnya yang merupakan tempat untuk bersosialisasi meningkatkan kesadaran diri, dan perkembangan komunikasi. Fungsi pertama bermain adalah merangsang perkembangan sensorik – motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan kreatifitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral. Bruner menegaskan bahwa fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas, dalam bermain yang terpenting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Selanjutnya dikemukakan bahwa dengan bermain anak akan mencoba menggunakan pengalamannya untuk memecahkan masalahnya dalam kehidupan sebenarnya. Perilaku-perilaku rutin yang dipraktikkan dan dipelajari berulang-ulang dalam situasi bermain, akan terintegrasi dan bermanfaat untuk memantapkan pola perilaku sehari-hari. Dengan demikian, bermain dapat mengembangkan fleksibilitas, dengan banyaknya pilihan-pilihan perilaku bagi anak.<sup>2</sup>

Manfaat dari bermain untuk anak usia dini yaitu dapat meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan sportivitas dan kejujuran pada diri anak, menumbuhkan rasa bersaing yang positif pada anak, meningkatkan rasa percaya diri anak, meningkatkan keterampilan *problem solving* dan kemampuan berfikir anak, proses yang baik untuk menanamkan program-program positif ke dalam pikiran bawah sadar anak.<sup>3</sup> Manfaat bermain antara lain :

---

<sup>2</sup> Khadijah and Armanila, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini, Perdana Mulya Sarana*, 1st ed. (Medan: Perdana Publishing, 2017), 6.

<sup>3</sup> Ahmad Zaini, "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 3, no. 1 (2019): 127, <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>.

1. Manfaat bermain untuk perkembangan fisik

Bila anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan gerak-gerak tubuh, maka anak dibuat menjadi sehat, otot-otot tubuh menjadi kuat.

2. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik

Pada usia sekitar 1 tahun memainkan pensil untuk membuat coretcoretan yang secara tidak langsung belajar melakukan gerak-gerakan motorik halus untuk menulis. Pada usia 2 tahun sudah dapat membuat coretan benang kusut. Usia sekitar 3 tahun berhasil membuat garis lengkung. Usia sekitar 4 atau 5 tahun anak mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk geometri semisal gambar rumah, hewan, orang, dan lain-lain.

3. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial

Dengan teman sebayanya, anak akan belajar berbagai hal milik dengan menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan secara bersama, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Misalnya membuat aturan bersama untuk menghindari pertengkaran.

4. Manfaat bermain untuk perkembangan kepribadian dan emosi

Secara alamiah, bermain adalah suatu yang di butuhkan anak dan kegiatan ini pasti disukai. Kegiatan bermain yang dilakukan bersama kelompok teman, menjadikan anak mampu menilai dirinya, tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki, menimbulkan rasa apercaya diri dan ia merasa memiliki harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu sehingga dapat membentuk konsep diri yang positif. Anak akan belajar bagaimana cara bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-temannya. Pada perkembangannya hal tersebut akan menumbuhkan sikap jujur, kesatria, penyayang, tulus, dan sebagainya.

5. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi

Pengetahuan akan konsep-konsep tentang warna, ukuran, bentuk, arah, lebih mudah diperoleh dengan melalui kegiatan bermain. Konsep-konsep itu merupakan dasar bagi

pembelajaran tentang bahasa, matematika, dan pengetahuan alam yang lain. Sebagaimana diketahui, anak usia prasekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas atau masih suka bermain dan sulit belajar. Akan berbeda bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan senang dan secara otomatis itu adalah sebuah bentuk pembelajaran.

6. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan

Pada anak usia pra sekolah, ketajam penglihatan dan pendengaran berperan penting untuk membantu anak agar lebih muda belajar mengenal dan mengingat bentuk-bentuk atau kata-kata tertentu. Hal tersebut akan memudahkan anak untuk belajar membaca serta menulis di kemudian hari. Permainan edukatif yang berupa balok – kubus, sangat membantu anak prasekolah mengamati berbagai bentuk, ukuran, warna, besaran, bahkan peralatan rumah tangga dan aktivitas yang ada di rumah dapat dijadikan sarana melatih ketajaman panca indra anak.

7. Pemanfaatan bermain bagi guru

Kegiatan bermain dapat dijadikan alat bagi guru atau orang tua untuk mengamati, menilai, dan mengevaluasi anak. Pengamatan berkaitan dengan keragaman kegiatan bermain yang dilakukan anak, cara anak bermain, interaksi anak dalam bermain, sikap dan tanggapan temantemannya terhadap seorang anak, cara berbagi dan bersosialisasi. Tingkat ketekunan dan keuletan dalam bermain, lamanya waktu yang dihabiskan untuk sebuah permainan, cara memecahkan permasalahan, dan sebagainya.

8. Pemanfaatan bermain sebagai media terapi

Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas, dan secara alamiah bermain sudah merupakan dunianya seorang anak. Untuk melakukan terapi ini diperlukan pendidikan dan pelatihan khusus, tidak boleh dilakukan dengan sembarangan.

9. Pemanfaatan bermain sebagai media intervensi

Bermain dapat digunakan dapat melatih kemampuan-kemampuan tertentu seperti melatih konsep-konsep dasar

seperti warna, ukuran. Bentuk, besaran, arah, keruangan, keterampilan motorik kasar, halus, dan sebagainya. Kegiatan melatih kemampuan dasar ini terutama ditujukan anak usia prasekolah. Melatih kemampuan dasar juga dapat diterapkan pada anak-anak yang mempunyai keterbelakangan mental, anak-anak yang mempunyai hambatan fisik motorik, cacat mata, cacat pendengaran, dan sebagainya. Tetapi untuk tujuan ini perlu dibuat persiapan dan rencana khusus.<sup>4</sup>

Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba. Seorang anak akan mendapat kepuasan kalau dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, baik melalui gambar, coretan, cerita atau hasil karya yang lain.

Fungsi dan manfaat bermain meliputi seluruh aspek perkembangan anak seperti diuraikan berikut :

1. Perkembangan Bahasa

Aktivitas bermain adalah ibarat laboratorium bahasa anak, yaitu memperkaya perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuan berkomunikasi anak.

2. Perkembangan Moral

Bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertenggang rasa dan sebagainya.

3. Perkembangan Sosial

Bermain bersama teman melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, memberi, menerima, tolong menolong dan berlatih sikap sosial lainnya.

4. Perkembangan Emosi

Bermain merupakan ajang yang baik bagi anak untuk menyalurkan perasaan/emosinya dan anak belajar untuk mengendalikan diri dan keinginannya sekaligus sarana untuk relaksasi. Pada beberapa jenis kegiatan bermain yang dapat

---

<sup>4</sup> M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan* (Jakarta: Kencana, 2017), 17.

menyalurkan ekspresi diri anak, dapat digunakan sebagai cara terapi bagi anak yang mengalami gangguan emosi.

5. Perkembangan kognitif

Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya. Anak juga dapat belajar untuk memiliki kemampuan ‘problem solving’ sehingga dapat mengenal dunia sekitardan menguasai lingkungannya.

6. Perkembangan Fisik

Bermain memungkinkan anak untuk menggerakkan dan melatih seluruh otot tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik dan kepekaan penginderaan.

7. Perkembangan Kreativitas

Bermain dapat merangsang imajinasi anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai ideanya tanpa merasa takut karena dalam bermain anak mendapatkan kebebasan.<sup>5</sup>

Masa kanak-kanak sering disebut sebagai “masa bermain”. Pada masa ini anak sangat menyukai permainan yang menggunakan alat permainan. Sejalan dengan pertambahan usianya, anak secara perlahan-lahan akan meninggalkan permainan yang menggunakan alat permainan. Anak akan beranjak menuju permainan yang tidak menggunakan mainan, namun anak tetap berada pada masa bermain dan menyukai kegiatan yang bersifat bermain. Dengan demikian kegiatan bermain anak akan melalui tahap-tahap perkembangan yang berbeda sejalan dengan usianya. Tahapan bermain di bagi menjadi tiga tahap, yaitu:

1. *Exploration Play* (0 – 2 tahun); Dalam tahap ini anak sudah mulai timbul rasa ingintahunya untuk menjelajahi dunia sekitar dan dirinya sendiri. Anak akan bergerak ke sana ke mari hanya untuk memuaskan rasa ingin tahunya, dilakukan tanpa aturan serta tujuan yang jelas.

---

<sup>5</sup> Pudjiati, “Bermain Bagi AUD Dan Alat Permainan Yang Sesuai Bagi Usia Anak,” 3.



2. *Competency Play* (3 – 6 tahun); adalah tahap anak melakukan aktivitas dengan cara meniru orang lain yang dilihatnya. Pada tahap ini anak sudah mulai mampu untuk mencapai tingkat keterampilan tertentu, misalnya cara memegang pensil.
3. *Achievement Play* (7 – 10 tahun); adalah tahap permainan di mana anak sudah mulai melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kompetitif. Kegiatan ini dilakukan karena anak sudah ingin menunjukkan prestasinya.<sup>6</sup>

Tahap-tahap perkembangan bermain anak usia dini, menurut Mildred Parten melalui 6 tahap yaitu :

1. *Unoccupied Behavior* / Gerakan Kosong  
Anak sepertinya belum melakukan kegiatan bermain, hanya mengamati sesuatu sejenak saja. Misalnya bayi mengamati jari tangan atau kakinya sendiri dan menggerakannya tanpa tujuan.
2. *Onlooker Behaviour*/Tingkah laku pengamat  
Anak memperhatikan anak yang lain yang sedang melakukan suatu kegiatan atau sedang bermain. Misalnya seorang anak yang memperhatikan temannya sedang bermain petak umpat, tetapi ia ikut bermain tetapi ia turut merasa senang seolah ia ikut bermain.
3. *Solitary Play* / Bermain Soliter  
Anak bermain sendiri mencari kesibukan sendiri, tanpa peduli dengan orang lain/ teman lain yang ada di sekitarnya.
4. *Parallel Play* /Bermain Paralel  
Anak melakukan kegiatan bermain di antara anak yang lain tanpa ada unsur saling mempengaruhi. Misalnya anak bermain puzzle dan anak lain juga bermain puzzle, mereka ada bersama tetapi tidak saling mempengaruhi.
5. *Associative Play* / Bermain Asosiatif  
Anak melakukan kegiatan bermain bersama anak lain tetapi belum ada pemusatan tujuan bermain. Misalnya

---

<sup>6</sup> Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain," *Jurnal Ilmiah Guru* 0, no. 2 (2014): 47.

beberapa anak bermain menepuk-nepuk air di kolam bersama-sama.

#### 6. *Cooperative Play* / Bermain Koperatif

Anak melakukan kegiatan bermain bersama-sama dengan teman secara terorganisasi dan saling bekerja sama, ada tujuan yang ingin dicapai bersama dan ada pembagian tugas yang disepakati bersama. Misalnya bermain rumah-rumahan ada yang jadi bapak, ibu dan anak, masing-masing memiliki tugas. Anak membuat rumah-rumahan tersebut dengan kain atau balok-balok dan bermain peran dengan boneka.<sup>7</sup>

Tahap perkembangan bermain yang dikemukakan oleh Mildred Parten ini lebih menekankan pada aspek sosialisasi anak dalam bermain. Artinya, bahwa kegiatan bermain merupakan gambaran proses sosialisasi yang dilalui anak sejak lahir, masa bayi, masa kanak-kanak dan masa anak pra sekolah hingga masa anak sekolah kelas awal.

Selanjutnya Jean Piaget mengemukakan tahap perkembangan bermain anak yang lebih menekankan pada aspek perkembangan intelektual anak. Tahapan bermain menurut Piaget meliputi:

1. tahap *sensory motor play*, terjadi pada rentang usia 1,5 sampai 2 tahun; Pada tahap ini anak mulai belajar mengkoordinasikan fungsi-fungsi penglihatan dan gerak yang dilakukan berulang-ulang karena anak merasa senang melakukannya. Anak juga mulai belajar menggeser hambatan-hambatan yang ada untuk mendapatkan suatu benda yang menarik perhatiannya
2. tahap *symbolic play* terjadi dalam rentangan usia 2-7 tahun. Pada tahap ini ditandai dengan bermain khayal dan bermain berpura-pura
3. tahap *social play games with rules*, terjadi pada rentangan usia 8-11 tahun. Pada tahap ini kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan yang dilakukannya.

---

<sup>7</sup> Zaini, "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini," 2.

Anak-anak mulai menggunakan nalarnya dalam melakukan kegiatan bermain.

4. tahap *games with rules and sport*, terjadi pada usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini kegiatan bermain memiliki aturan adalah olah raga, kegiatan ini masih menyenangkan dan dinikmati anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti bermain kartu, dan lain sebagainya.<sup>8</sup>

Sementara itu Hurlock membagi kegiatan bermain menjadi tiga tahapan, yaitu tahap eksplorasi, alat permainan (*toy stage*) dan tahap melamun. Pada tahap eksplorasi anak mulai mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Misalnya dibolak-balik, diamati, dicium, diraba dan lain sebagainya sebagai wujud untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Pada tahap *toy stage*, anak melakukan pengamatan dengan seksama terhadap benda-benda/alat dan mencari kemungkinan untuk memainkannya. Anak bermain dengan alat mainannya dan menganggap alat mainannya dapat berkomunikasi dengannya. Pada tahap melamun, anak-anak sudah merasa besar dan tidak cocok lagi bermain dengan mobil-mobilan, atau bermain dengan boneka, kecuali boneka empuk dan lucu untuk dipeluk di kamar sambil menghayal dan melamun.<sup>9</sup>

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan dari orang lain. Bermain merupakan cara terbaik dalam mempelajari sesuatu yang baru. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan. Bermain merupakan suatu aktifitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan ketrampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Bermain adalah tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas- batas tempat dan waktu

---

<sup>8</sup> Siti Aminah, "Penerapan Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Anak Autis Di Yayasan Rumah Mentari Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Pringsewu," *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*, 2021, 6.

<sup>9</sup> Khadijah and Armanila, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, 11.

berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi dikakukan secara suka rela dengan tujuan yang ada didalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan senang serta dengan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu yang lain dalam kehidupan yang biasa.<sup>10</sup>

Bermain bagi anak mempunyai fungsi untuk merangsang aktifitas sensorik, menunjang perkembangan kognitif dengan cara mengeksplorasi dan memanipulasi benda-benda yang ada di sekitarnya. permainan tidak hanya mengajarkan keterampilan atau pengetahuan baru tetapi juga mempraktikkan keterampilan merepresentasikan apa yang telah dipelajari sebelumnya (tidak saat bermain). Bermain memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi dan keahlian dengan cara yang menyenangkan dan rileks. Piaget percaya bahwa struktur kognitif perlu dilatih dan permainan adalah cara yang sempurna untuk melatih kognitif. Jadi meskipun bermain bukan faktor penentu perkembangan kognisi tetapi bermain memberi sumbangan penting bagi kognisi anak. Permainan merupakan suatu kegiatan yang dapat diintegrasikan kedalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Hal ini dimaksudkan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan perkembangan anak tidak hanya pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas saja, akan tetapi juga dilakukan melalui permainan. Melalui kegiatan permainan anak dapat melakukan kegiatan dengan menyenangkan. Terdapat berbagai permainan yang membutuhkan ketrampilan motorik dan memperkuat berbagai konsep pada anak. Maka dari itu konsep permainan dapat dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran, dalam hal ini untuk membantu perkembangan anak.<sup>11</sup>

Permainan merupakan aktivitas yang membuat seorang anak menjadi bersemangat dan senang. Permainan merupakan sesuatu yang dilakukan untuk bermain oleh anak. Selain itu melalui permainan dapat memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi Selain itu permainan juga merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan,

---

<sup>10</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan* (Jakarta: PT Grasindo, 2000), 11.

<sup>11</sup> *Ibid.*, 15.

kegembiraan dan kebahagiaan, permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengenal aturan-aturan permainan, mematuhi norma dan larangan serta bertindak jujur. Kegiatan permainan merupakan kegiatan yang dilaksanakan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang dapat membantu memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mampu mengembangkan imajinasi anak. Melalui permainan anak dapat menjelajahi dunianya, anak dapat menambah pengalamannya dari yang tidak diketahui sampai yang diketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Maka dari itu dengan melalui permainan anak dapat memetik manfaat baik yang baik untuk perkembangannya di berbagai aspek. Permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan karena memberikan dorongan untuk bereksplorasi dalam menjelajahi dunianya sehingga anak memperoleh informasi, kesenangan, mengenal aturan-aturan dan dapat mempraktikkan keterampilannya. Melalui permainan juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Oleh sebab itu permainan dianggap penting dilaksanakan untuk anak.<sup>12</sup>

Secara garis besar jenis permainan dikategorikan menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif, berikut penjelasannya:

1. Bermain aktif: dalam bermain aktif kesenangan akan timbul dari apa yang dilakukan individu, baik dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif dikarenakan ketika mendekati masa remaja anak mempunyai tanggung jawab yang lebih besar dirumah dan disekolah.
2. Bermain pasif: dalam bermain pasif atau "hiburan" kesenangan yang diperoleh dari kegiatan orang lain. Anak akan menghabiskan sedikit energi, anak hanya melihat temannya bermain, memandang hewan atau melihat televisi, namun kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang

---

<sup>12</sup> Semiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Pra Sekolah Sekolah Dasar* (Jakarta: Macana Jaya Cemerlang, 2001), 3.

menghabiskan sejumlah energinya ditempat olahraga atau tempat bermain.<sup>13</sup>

Terdapat beberapa jenis permainan tipe permainan pada anak usia dini, antara lain:

1. *Unoccupied play*.

Permainan dimana anak tidak terlibat dalam permainan yang umumnya, melainkan hanya mengamati kejadian disekitar yang menarik perhatian anak. Jika tidak ada hal yang menarik, anak akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal seperti bermain anggota tubuhnya.

2. *Solitary play* (bermain sendiri).

Permainan dimana anak bermain sendiri dan mandiri. Anak terlihat asyik dengan aktivitasnya sendiri dan tidak memedulikan orang-orang disekitarnya. Anak baru merasakan kehadiran orang disekitarnya apabila ada yang mengambil mainannya.

3. *Onlooker play* (pengamat).

Kegiatan bermain terjadi ketika anak memerhatikan anak-anak lain bermain dan tampak ada minat besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya. Jenis kegiatan bermain ini umumnya tampak pada anak usia dua tahun.

4. *Parallel play* (bermain paralel).

Permainan dimana anak bermain terpisah dari anak yang lain, tetapi dengan mainan seperti yang dimainkan anak lain atau dengan cara meniru anak lain. Dengan melakukan kegiatan yang sama, anak dapat terlibat kontak dengan anak lain. Melakukan kegiatan paralel bukan kerjasama karena pada dasarnya anak masih bersifat egosentris dan belum mampu memahami, berbagi rasa maupun kegiatan dengan anak lain.

5. *Assosiative play* (bermain asosiatif).

Permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan sedikit atau tanpa pengaturan. Pada tahap ini ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, tetapi masing-masing anak sebenarnya tidak

---

<sup>13</sup> Ibid., 4.

terlibat kerjasama. Kegiatan bermain ini biasa terlihat pada anak usia prasekolah. Misalnya saat menggambar, anak saling berbagi pensil warna tapi kegiatan tersebut sebenarnya dilakukan sendiri. Kemampuan anak untuk melakukan kerjasama dalam bermain bersama tumbuhnya tergantung pada kesempatan yang dimiliki untuk bergaul dengan anak lain.

6. *Cooperative play* (bermain bersama).

Permainan yang melibatkan interaksi sosial dalam satu kelompok dengan suatu perasaan identitas kelompok dan aktivitas yang terorganisir. Kegiatan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peranan antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Kegiatan bermain ini umumnya tampak pada anak usia 5 tahun, namun perkembangannya tergantung pada latar belakang orang tua, sejauh mana anak diberikan kesempatan dan dorongan agar anak mau bergaul dengan teman-temannya.<sup>14</sup>

Permainan dapat dibagi menjadi lima jenis, diantaranya yaitu :

1. Permainan fungsi gerak

Permainan fungsi (gerak), merupakan permainan yang dilakukan dengan gerakan dalam rangka melatih kekuatan otot anak, misalnya, memukul, menendang, berjalan dan berlari.

2. Permainan membentuk

Permainan membentuk, permainan ini berupa kegiatan membuat bentuk-bentuk pada suatu benda supaya lebih menarik, seperti bermain pasir, tanahliat, balok

3. Permainan lusi

Permainan ilusi, permainan yang digambarkan sebagai bentuk ilusi atau fantasi/ imajinasi bagi anak, sehingga seolah olah menyerupai sungguhan. Misalnya: bermain jual-jualan, dokter-dokteran

---

<sup>14</sup> Muhaimin, *Strategi Belajar Mengajar, Perencanaannya Dalam Pembelajaran* (Surabaya: Citra Media, 2019), 18.

#### 4. Permainan menerima

Permainan menerima, permainan menerima atau reseptif adalah bentuk permainan yang sifatnya menerima, jadi anak hanya menerima tanpa melakukan aktifitas yang mengeluarkan tenaga banyak, seperti mendengar cerita, dongeng, ataupun menonton tayangan di televisi.

#### 5. Permainan sukses.

Permainan sukses, permainan ini adalah bentuk permainan dengan tujuan menyelesaikan suatu tantangan. Seperti memanjat dan berjalan diatas papan titian.<sup>15</sup>

Selain itu terdapat dua macam permainan yaitu permainan indoor (dalam ruang) dan permainan outdoor (luar ruang). Permainan indoor merupakan permainan yang dilaksanakan dalam sebuah ruangan, membutuhkan peserta dalam permainan yang lebih sedikit dibandingkan dengan permainan outdoor, pada permainan ini akan lebih memberikan rasa aman pada pemainnya. Sedangkan permainan outdoor merupakan permainan yang dilaksanakan diluar ruang, membutuhkan banyak gerak dan terdapat area yang cukup luas dengan peserta yang banyak. Permainan outdoor memberikan keuntungan pada anak yaitu membuat anak dapat mengenal dan bersentuhan langsung dengan alam, lebih banyak memberikan ruang gerak pada anak dan membuat anak tidak jenuh dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, karena banyak hal yang dapat dilakukan dilihat anak.<sup>16</sup>

Manfaat dari sebuah permainan antara lain:

1. Untuk perkembangan aspek fisik, bermain dengan aktif penting bagi anak sebagai penyaluran energi untuk mengembangkan otot-otot dan melatih seluruh bagian tubuh pada anak.
2. Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus, melalui permainan puzzle, lego, balok pada anak dapat mengembangkan motorik halusnya. Aspek motorik kasarnya

---

<sup>15</sup> Ibid., 14.

<sup>16</sup> Anunrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2022), 15.



juga dapat berkembang ketika anak melakukan permainan seperti melompat, berlari dan memanjat.

3. Untuk perkembangan aspek sosial, kegiatan permainan pura-pura akan membuat anak berimajinasi menjadi orang tua, guru, pembantu dan lainnya. Anak akan belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seorang anak perempuan dan laki-laki. Selain itu anak akan belajar menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina dan mencari cara pemecahan masalah yang sedang dihadapi oleh anak.
4. Untuk perkembangan aspek emosi. Pada saat melakukan permainan anak dapat mengembangkan aspek emosi dengan melepaskan ketegangan yang dialami dengan cara bersabar dan menerima kekalahan.
5. Untuk perkembangan aspek kognitif. Melalui permainan anak dapat berkreasi dengan melakukan percobaan serta anak mendapatkan pengalaman selama belakukan permainan. Anak akan menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain.
6. Untuk mengasah ketajaman penginderaan pada anak. Kelima indera anak baik pendengaran, penciuman, penglihatan, pengecapan dan perabaan dapat diasah melalui kegiatan permainan, sehingga anak akan lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung dilingkungannya.
7. Untuk mengembangkan keterampilan. Melalui permainan anak mendapatkan dan memperoleh rangsangan positif guna memperoleh daya kreativitas pada anak.<sup>17</sup>

Kegiatan bermain pada anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya sebagai berikut:

1. Kesehatan

Anak yang memiliki kondisi yang sehat akan cenderung lebih aktif dan memilih berbagai jenis permainan yang bersifat aktif daripada permainan pasif. Hal

---

<sup>17</sup> Dian Andriana, *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), 14.

tersebut dikarenakan energi yang dimiliki anak lebih sehingga membuat anak lebih aktif dan anak menyalurkan energinya dengan melakukan kegiatan bermain fisik.

## 2. Perkembangan motorik

Anak memiliki keterampilan motorik yang baik akan lebih banyak memilih kegiatan yang bermain aktif daripada anak yang kurang terampil motoriknya, maka anak akan cenderung memilih permainan pasif.

## 3. Intelegensi

Bertambahnya usia anak akan menunjukkan keseimbangan perhatian dan konsentrasi anak akan semakin baik, dalam bermain baik permainan konstruktif, dramatis dan lain sebagainya.

## 4. Jenis kelamin

Anak laki-laki pada masa pra sekolah cenderung menunjukkan perhatian pada jenis permainan yang lebih banyak dan menyukai permainan yang menantang dibandingkan anak perempuan yang lebih menyukai permainan yang sederhana. Namun belum tentu terjadi pada setiap anak mengingat bahwa anak merupakan pribadi yang unik.

## 5. Lingkungan

Lingkungan tempat anak dibesarkan memberikan pengaruh yang penting bagi perkembangan anak. Lingkungan yang kurang mendukung mempengaruhi aktivitas bermain anak seperti lingkungan yang sepi dari anak dapat menurunkan rasa bermain anak, dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak anak yang bermain.

## 6. Status sosial ekonomi

Anak yang memiliki status sosial-ekonomi yang tinggi akan lebih menyukai permainan yang mahal seperti bermain sepeda roda tiga, permainan atletik dan lainnya. Sedangkan anak yang memiliki status sosial ekonomi yang rendah maka akan lebih memilih permainan yang tidak berharga mahal, anak akan melakukan permainan tradisional seperti permainan bola, gobak sodor dan lain sebagainya.

#### 7. Jumlah waktu bebas

Kegiatan permainan pada anak tergantung jumlah waktu bebas yang diberikan kepada anak. Anak yang memiliki banyak waktu bebas untuk bermain, maka akan menghabiskan waktunya untuk bermain. Sedangkan pada anak yang tidak memiliki waktu bebas akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.

#### 8. Peralatan bermain

Sarana dan prasarana permainan yang dimiliki anak akan mempengaruhi kegiatan permainannya. Anak yang diberikan sarana dan prasarana untuk bermain seperti ketika anak bermain peran, misalnya anak menggunakan boneka atau benda lain yang mendukung kegiatan permainan pura-puranya.<sup>18</sup>

Berdasarkan paparan di atas perkembangan bermain pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sama halnya dengan permainan outbound yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak juga memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi, diantaranya:

1. faktor kesehatan anak perlu diperhatikan, anak yang sehat akan bermain dengan aktif,
2. faktor perkembangan motoriknya perlu diperhatikan dan
3. peralatan bermain, sarana dan prasaran untuk bermain digunakan untuk mendukung permainan.<sup>19</sup>

Semua anak senang bermain, tetapi melakukan kegiatan bermain tidak dengan cara yang sama. Ada anak yang suka bermain aktif ada pula yang lebih menyukai bermain pasif. Demikian pula dengan jenis alat permainan yang dipilih anak akan berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Menurut Elizabeth Hurlock, jika diamati secara cermat, ada berbagai variasi kegiatan bermain yang dilakukan anak, dan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut.

---

<sup>18</sup> Ibid., 15.

<sup>19</sup> Yuliana dan Sujiono Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2010), 10.

### 1. Kesehatan

Anak yang sehat cenderung akan memilih berbagai jenis kegiatan bermain aktif dari pada pasif, karena banyaknya energi yang dimiliki anak, membuatnya lebih aktif dan ingin menyalurkan energinya tersebut. Sementara anak yang kurang sehat akan mudah lelah ketika bermain sehingga lebih menyukai bermain pasif karena tidak membutuhkan banyak energi.

### 2. Perkembangan Motorik

Kegiatan bermain aktif lebih banyak menggunakan keterampilan motorik terutama motorik kasar. Sedangkan bermain pasif kurang melibatkan keterampilan dan koordinasi motorik. Dengan demikian anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik akan lebih banyak memilih kegiatan bermain aktif dan begitu pula sebaliknya anak yang kurang terampil motoriknya cenderung memilih kegiatan bermain yang pasif.

### 3. Inteligensi

Anak yang memiliki inteligensi yang baik (pandai/cerdas) cenderung akan menyukai baik kegiatan bermain aktif maupun pasif. Karena biasanya anak yang pandai akan lebih aktif dari pada anak yang tidak pandai. Anak yang pandai juga akan lebih kreatif dan penuh rasa ingin tahu, sehingga mereka suka dengan permainan yang membutuhkan kemampuan problem solving (misal puzzle) melibatkan daya fantasi dan imajinasi (drama), permainan konstruktif (lego, balok) juga permainan membaca buku, dan musik.

### 4. Jenis kelamin

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan perbedaan antara anak laki-laki dan anak perempuan dalam memilih kegiatan bermain. Perbedaan ini terjadi karena secara alamiah dan ditentukan secara genetik, dan karena adanya perbedaan perlakuan yang diterima oleh anak laki-laki dan anak perempuan sejak mereka bayi. Anak laki-laki cenderung menyukai kegiatan bermain aktif tetapi anak perempuan menyukai permainan konstruktif dan

permainan lainnya yang bersifat ‘tenang’. Berbagai kecenderungan ini bersifat umum dan belum tentu terjadi pada setiap anak, karena pasti akan terjadi perbedaan-perbedaan pada setiap individu mengingat manusia adalah makhluk yang unik.

5. Lingkungan dan taraf sosial ekonomi

Lingkungan dan taraf sosial ekonomi akan mempengaruhi jenis kegiatan bermain dan alat permainan yang digunakan oleh anak. Anak kota dengan anak desa menggunakan alat permainan yang berbeda, misal anak kota biasa bermain dengan mobil-mobilan bertenaga baterai, komputer dan video games, sedangkan anak desa bermain dengan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, serta bermain dengan daun, ranting kayu, kerikil dan bahan alam lainnya.

6. Alat permainan

Ketersediaan berbagai alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi jenis kegiatan bermain. Perlu kiranya disediakan berbagai variasi alat permainan anak sehingga memungkinkan anak untuk bermain dengan berbagai cara dan jenis permainan. Hal ini akan berdampak positif bagi semua aspek perkembangannya.<sup>20</sup>

Terdapat beberapa karakteristik kegiatan bermain pada anak yang harus diketahui oleh pendidik dan orang antara lain:

1. Bermain merupakan keinginan pribadi anak, muncul dalam diri anak sehingga anak dapat menikmati aktivitasnya dalam bermain dan melakukan apa saja dalam bermain sesuai dengan caranya sendiri. Artinya bermain memiliki makna bahwa bermain dilakukan dengan kesukarelaan dan tanpa paksaan ataupun tuntutan dari luar dirinya.
2. Bermain merupakan kegiatan yang membawa emosi-emosi positif bagi anak yakni penuh dengan kesenangan dan kegembiraan bagi anak, anak memiliki cara sendiri dalam

---

<sup>20</sup> Rita Kurnia, “Konsepsi Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak,” *Educhild* 01, no. 1 (2012): 77–85.

bermain. Bermain dapat mengurangi atau meminimalisir emosi negatif anak seperti takut atau tidak percaya diri.

3. Melalui bermain anak melakukan aktivitas yang nyata dan sesungguhnya, bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.
4. Memfokuskan pada proses bermain bukan hasilnya, melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang baru dari apa yang dimainkan. Kegiatan bermain anak ditujukan pada proses bukan hasil apa yang telah dicapai atau diperoleh
5. Bermain seharusnya didominasi oleh pemain itu sendiri. Anak bebas bereksplorasi dengan cara sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa. anak harus berperan aktif dalam sebuah permainan, untuk memberikan stimulasi dan merangsang keaktifan anak dalam kegiatan bermain.
6. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain. Pada permainan keaktifan anak sangat mempengaruhi pengalaman, pengetahuan dan keterampilan baru yang diperoleh.<sup>21</sup>

Meskipun bentuk permainan pada anak dari waktu ke waktu berbeda-beda, namun esensinya dalam permainan tetap sama. Secara singkat dapat dikatakan bermain memiliki ciri-ciri yang khas yang perlu diketahui oleh guru dan orang lain. Kekhasan atau karaktersistik dalam bermain ditunjukkan oleh perilaku anak. Berikut penjelasan mengenai esensi dari sebuah permainan:

1. Aktif

Anak melakukan eksplorasi, investigasi dan eksperimental karena rasa ingin tahu tentang benda atau kejadian pada saat melakukan permainan. Anak sangat aktif ketika bermain dengan menggerakkan tubuh, tangan, kaki sesuai keinginan anak.

2. Menyenangkan

Kegiatan dalam permainan nampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk kesenangan, meskipun tidak jarang pada saat bermain menimbulkan tangis diantara anak yang

---

<sup>21</sup> Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 11.

mengikutinyam tetapi anak akan tetap menikmati permainan yang dilakukan

3. Motivasi internal

Anak yang mengikuti dalam suatu permainan secara suka rela dan muncul dalam diri anak sendiri. Anak akan tertarik dan termotivasi untuk ikut bermain dari dalam diri tanpa adanya paksaan dari orang lain.

4. Memiliki aturan

Pada setiap permainan yang dilakukan anak pasti memiliki aturan baik aturan yang sudah ada ataupun aturan yang dibuat oleh anak dan teman-temannya sesuai kesepakatan sewaktu bermain.

5. Simbolis dan berarti

Permainan memungkinkan anak untuk menggunakan objek sebagai simbol dari benda atau orang lain sehingga bermain disebut sebagai simbolis. Anak melakukan permainan pura-pura seperti bermain peran, misalnya menjadi orang dewasa, pemimpin dan lain sebagainya.<sup>22</sup>

Karakteristik permainan untuk anak usia dini seharusnya :

1. melibatkan peran aktif dari anak,
2. melalui bermain anak melakukan aktivitas yang nyata dan sesungguhnya,
3. permainan menyenangkan,
4. motivasi internal,
5. permainan memiliki aturan,
6. permainan harus didominasi oleh anak,
7. memfokuskan pada proses,
8. simbolis dan berarti.

Karakteristik tersebut seharusnya dipahami oleh pendidik dalam melaksanakan atau memilih sebuah permainan untuk anak usia dini.<sup>23</sup>

Aneka kegiatan bermain bisa membuat anak asyik sekaligus merangsang perkembangannya. Alat permainan yang digunakan oleh anak hendaknya sesuai dengan kebutuhan anak,

---

<sup>22</sup> Mutiah Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 18.

<sup>23</sup> M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, 4.

begitu pula jenis kegiatan bermain sesuai dengan usia perkembangan anak. Berbagai jenis kegiatan bermain anak adalah sebagai berikut.

1. **Bermain Aktif** Dalam kegiatan bermain aktif, anak melakukan aktivitas gerakan yang melibatkan seluruh indera dan anggota tubuhnya. Di antara jenis kegiatan bermain aktif adalah:
  - a. *Tactile Play*, merupakan kegiatan bermain yang meningkatkan keterampilan jari jemari anak serta membantu anak memahami dunia sekitarnya melalui alat perabaan dan penglihatannya.
  - b. *Functional Play*; adalah kegiatan bermain yang melibatkan panca indera dan kemampuan gerakan motorik dalam rangka mengembangkan aspek motorik anak.
  - c. *Constructive Play*; permainan yang mengutamakan anak untuk membangun atau membentuk bangunan dengan media balok, lego dan sebagainya.
  - d. *Creative Play*; permainan yang memungkinkan anak menciptakan berbagai kreasi dari imajinasinya sendiri.
  - e. *Symbolic /Dramatic Play*; permainan dimana anak memegang suatu peran tertentu.
  - f. *Play Games*; permainan yang dilakukan menurut aturan tertentu dan bersifat kompetisi/persaingan.

## 2. **Bermain Pasif**

Kegiatan bermain pasif tidak melibatkan banyak gerakan tubuh anak, tetapi hanya melibatkan sebagian indera saja terutama pendengaran dan penglihatan. Kegiatan bermain pasif di antaranya adalah *receptive play* yaitu suatu permainan dimana anak menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif (bukan fisik yang aktif) melalui mendengarkan dan memahami apa yang didengar dan dilihat oleh anak.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 11.



Anak usia dini belajar melalui aktivitas bermain. Dalam bermain anak belajar berbagai pengetahuan, sikap dan keterampilan. Oleh karena itu pemanfaatan kegiatan bermain dalam pembelajaran anak usia dini sangat efektif untuk memfasilitasi agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan dalam situasi yang kondusif sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karena itu pendidik dan orang dewasa perlu memperhatikan dan memahami prinsip-prinsip bermain berikut ini:

1. Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
2. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
3. Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda.
4. Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya (Elkonin). Oleh karena itu, pendidik dan orang dewasa lainnya dalam mengembangkan permainan, sebaiknya berlandaskan pada prinsip berikut ini:
  - a. Permainan yang dirancang dan digunakan dalam pembelajaran bermakna bagi anak.
  - b. Kegiatan bermain hendaknya berpusat pada anak, sehingga anak dapat mengeksplorasi permainannya baik secara individu maupun dengan kelompoknya.
  - c. Kegiatan bermain memiliki tujuan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak
  - d. Kegiatan bermain hendaknya disesuaikan dengan tahap perkembangan bermain anak.
  - e. Pendidik dan orang dewasa hendaknya memfasilitasi, memotivasi dan mengevaluasi perkembangan anak, serta menjaga keamanan anak selama bermain.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Andriana, *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak*, 4.

Bermain dapat memberikan manfaat yang maksimal pada anak jika terpenuhi syaratsyaratnya. Ada 5 syarat bermain dan permainan edukatif untuk anak usia dini yaitu:

1. *Play Time*

Anak harus memiliki waktu yang cukup dalam bermain. Masa usia dini merupakan masa bermain, bukan masa anak untuk dipaksa belajar atau bekerja. Saat yang tepat untuk anak bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan. Jika permainan di luar ruangan (gross motor/fungsional play) sebaiknya dilakukan pada pagi hari atau sore hari, agar anak merasa nyaman dengan udara yang sejuk dan tidak panas.

2. *Play Things*

Jenis alat permainan harus disesuaikan dengan usia anak dan taraf perkembangannya. Alat permainan hendaknya memenuhi kriteria sebagai berikut.

- a. Aman bagi anak.
- b. Ukuran, bentuk dan warna sesuai usia anak dan taraf perkembangannya.
- c. Berfungsi mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
- d. Dapat dimainkan secara bervariasi/cara.
- e. Merangsang partisipasi aktif anak, menurut DR. Fitzhugh Dodson - 90 % aktivitas anak dan 10 % aktivitas alat permainan.
- f. Sesuai kemampuan anak (tidak terlalu sulit atau terlalu mudah).
- g. Menarik dari segi warna dan bentuk atau suara (jika bersuara).
- h. Tahan lama/tidak mudah rusak.
- i. Mudah didapat dan dekat dengan lingkungan anak.
- j. Diterima oleh semua budaya. Jumlah alat permainan yang digunakan hendaknya cukup, dengan kebutuhan anak, tidak terlalu sedikit atau tidak terlalu banyak.

### 3. *Play Fellows*

Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain jika ia memerlukan. Teman bermain dapat ditentukan anak sendiri, apakah itu orangtua, saudara atau temannya. Jika anak bermain sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.

### 4. *Play Space*

Untuk bermain perlu disediakan tempat bermain yang cukup untuk anak sehingga anak dapat bergerak dengan bebas. Luas tempat bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan dan jumlah anak yang bermain.

### 5. *Play Rules*

Anak belajar bermain, melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang lain (guru atau orangtua). Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainannya dan anak akan mendapat keuntungan lebih banyak lagi. Jadi permainan yang baik adalah permainan yang ada cara/aturan bermainnya.<sup>26</sup>

## **B. Bermain *Loose Part***

### **1. Pengertian *Loose Part***

*Loose parts* merupakan benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, botol plastik, kardus bekas, logam, kain dan lain-lain. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh guru dan orang tua dari mana pun tanpa mengeluarkan biaya. Adapun *loose Parts* adalah bahan yang mudah untuk dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose Parts* juga akan menciptakan kemungkinan kreasi yang baru tanpa

---

<sup>26</sup> Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, 44.

batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak. Dalam menggunakan *loose parts* di media pembelajaran merupakan media bahan ajar yang memiliki kegunaan dalam pembelajaran anak yang tidak pernah ada habisnya.<sup>27</sup>

*Loose parts* merupakan bahan yang mudah dipindahkan keseluruhan bagian ruangan. Media *loose part* ini akan memberikan kesempatan kepada anak- anak untuk bias membuat kreasi tanda pada menggunakan media tersebut. Hal ini akan meningkatkan berbagai keterampilan yang dimiliki anak, yaitu kreatifitas, konsentrasi, koordinasi tangan, perkembangan motoric halus, perkembangan motorik kasar, penguasaan bahasa dan kosa kata, pemikiran matematika, pemikiran ilmiah, emosional, dan perkembangan sosial anak.<sup>28</sup>

Menurut Kiewra & Vasselack “Loose parts merupakan sebuah benda potongan yang bebas dimainkan dan tidak dapat diprediksi akan menjadi apa”. Loose parts menjadi energi pembaharu bagi anak dalam bermain. Loose parts merupakan barang apapun yang dapat dimainkan 17 dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil proses permainannya.<sup>29</sup>

Haughey dan Hill menyatakan bahwa loose parts merupakan kumpulan benda alam atau benda buatan yang dapat digunakan untuk memancing ide dalam permainan anak. benda-benda ini bersifat terbuka sehingga mendukung perkembangan anak untuk berkarya. Loose parts mendorong

<sup>27</sup> Siskawati and Herawati, “Efektivitas Media Loose Parts Di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah,” *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 15, no. 1 (2021): 44, <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i2.4629>.

<sup>28</sup> Imam Syafi’i and Nur Da’iyah Dianah, “Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini,” *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* III, no. 1 (2021): 105–14.

<sup>29</sup> Novita Eka Nurjanah, “Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD* 1, no. 1 (2020): 24.

anak untuk melakukan pengamatan dan penelitian akan benda-benda yang akan digunakan.<sup>30</sup>

Yulianti Fransiska memaparkan Media permainan loose parts merupakan suatu bahan permainan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dan dirancang ulang dengan berbagai cara. Bahan tersebut dapat dipergunakan dengan mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan media permainan loose parts dikenalkan pada anak sejak dini dengan bahasa sederhana yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar anak.<sup>31</sup>

*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.<sup>32</sup>

*Loose parts* sebagai variable yang menyediakan contoh-contoh seperti berbagai material dan bentuk, bau-bau dan fenomena fisik lainnya seperti listrik, magnet dan gravitasi; media seperti gas dan cairan; suara, musik, gerakan; reaksi kimia, masakan dan api; orang, tanaman, kata, konsep, dan ide. Dengan semuanya itu anak senang bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi senang.<sup>33</sup> Loose parts merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak; dapat berupa benda-benda alam, bendabenda daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik.<sup>5</sup>

---

<sup>30</sup> Nurul Qomariyah and Zahratul Qalbi, "Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan," *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 3, no. 1 (2021): 50, <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>.

<sup>31</sup> Yulianti Fransiska and Roza Yenita, "Penggunaan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 8 (2021): 6.

<sup>32</sup> Maria Melita Rahardjo, "How to Use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group Discussion in Indonesia," *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 13, no. 2 (2019): 312, <https://doi.org/10.21009/jpud.132.08>.

<sup>33</sup> Yuliaty Siantajan, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), 12.

Yang dimaksud benda-benda alam adalah benda-benda yang ditemukan di alam apa adanya, misalnya pasir, daun, ranting, bunga, batu, tanah, kerang, dsb. Benda-benda daur ulang misalnya bungkus permen, wadah-wadah bekas makanan, kemasan, kardus, dan sebagainya. Benda-benda buatan pabrik misalnya perkakas rumah tangga, mebel, mainan jadi, mur, baut, dan sebagainya. Loose parts dapat berupa benda-benda ukuran kecil, sedang dan besar. Bisa ditemukan dan dipakai di dalam ruang maupun di luar ruang.<sup>34</sup>

Loose parts adalah semua bahan atau benda terbuka yang dapat dipindahkan, dijual, dirancang ulang, dibawa, dipisahkan, digabungkan, dan disatukan dengan berbagai cara baik satu benda maupun dengan benda yang lainnya yang membuat anak senang dalam bermain dan membuat mereka semakin kreatif.<sup>35</sup> Loose parts merupakan benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, botol plastik, kardus bekas, logam, kain, dan lain-lain. Bahan tersebut dapat diperoleh guru dan orang tua dimanapun tanpa mengeluarkan biaya.<sup>36</sup> Loose parts yaitu bahan yang mudah dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan lagi dengan beragam cara. Loose parts juga akan menciptakan kemungkinan kreasi yang baru tanpa ada batasnya dalam pembelajaran dan membuat anak menjadi kreatif.<sup>37</sup>

Loose parts merupakan bahan yang mudah dipindahkan keseluruhan bagian ruangan serta memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat membuat kreasi dari bahan loose

---

<sup>34</sup> Nihayatul Luaili, Ach. Rasyad, and Sultoni, *Buku Panduan Loose Parts Untuk Guru PAUD* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2022), 4.

<sup>35</sup> Burgin Wayka, *Pembelajaran Berbasis Konten Steam Dan Loose Part* (Jakarta: Erlangga, 2019), 11.

<sup>36</sup> Ali Nugraha and Irma Yuliantina, *Panduan Pengelolaan Looseparts* (Jawa Barat: PP Paud Dan Dikmas, 2020), 3.

<sup>37</sup> Betty Yulia Wulansari, Muhibuddin Fadhi, and Sutrisno, *Steam Natural : Pembelajaran Berbasis Alam Menggunakan Natural Loose Part*, Academia P (Lamongan, 2021), 2.

parts itu. Hal ini akan meningkatkan berbagai keterampilan yang anak miliki yaitu, kreativitas, konsentrasi, koordinasi tangan, perkembangan motorik halus dan kasar, penguasaan bahasa atau kosa kata, pemikiran matematika, ilmiah, emosional, serta perkembangan sosial anak.<sup>38</sup>

Loose parts adalah istilah berdasarkan kemauan untuk memberi ruang pada anak untuk bereksplorasi dan menuangkan kreativitas dengan memakai material yang dapat diubah, dimanipulasi, dan diciptakan lagi.<sup>39</sup> Loose parts merupakan bahan atau benda terlepas yang dapat dipindah, diubah, serta disatukan lagi menggunakan cara lain, serta cara menggunakannya bisa ditentukan oleh anak. Jika anak dapat menggunakan melalui cara yang sesuai, maka hal itu akan menciptakan kreativitas pada dirinya.<sup>40</sup>

Menurut Casey & Robertson “loose parts create richer environments for children to play, giving them the resources they need to do”, yang artinya “loose parts menciptakan lingkungan yang kaya bagi anak-anak untuk bermain, loose parts juga memberi mereka sumber daya yang mereka butuhkan untuk melakukannya”. Kebutuhan anak adalah bermain sesuai hak anak yang harus dipenuhi bermain penting untuk kesehatan, kesejahteraan dan mempromosikan pengembangan kreativitas anak, imajinasi, kepercayaan diri, kemajuan diri, serta kekuatan dan keterampilan fisik sosial, kognitif, dan emosional sehingga seluruh potensi anak berkembang. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media loose parts sangat berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas anak, karena dengan loose parts bisa memberi ruang anak untuk bereksplorasi dan menuangkan kreativitas dengan menggunakan material yang dapat diubah, dimanipulasi, dan diciptakan kembali.<sup>41</sup>

---

<sup>38</sup> Aniek Sugiyanti, *Media Bermain Loose Parts* (Semarang: Dikmas Jateng, 2020), 23.

<sup>39</sup> Theresea Casey and Juliet Robertson, *Loose Parts Play* (Scotland: Inspiring Scotland, 2016), 23.

<sup>40</sup> Sally Haughey and Nicole, *Loose Parts: A Start-up Guide*. (England: Fairy Dust Teaching, 2017), 6.

<sup>41</sup> Theresa Casey and Juliet Robertson, “Loose Parts Play: A Toolkit,” 2016, 5.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa loose parts bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisahkan, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijual, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan baha-bahan lain. Loose parts merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak, dapat berupa benda-benda alam, bendabenda daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik.

## 2. Tujuan *Loose Parts*

Media pembelajaran yang menjadi perantara dan menghubungkan antar guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, maka bisa dipahami bahwa pembelajaran bagi media pembelajaran sangatlah penting. Tujuan pembelajaran menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan, teknik penilaian terhadap media pembelajaran dan arah yang hendak dicapai oleh media pembelajaran. Berdasarkan pemaparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas, terperinci, terarah, serta sistemais. Supaya dapat memaksimalkan manfaat media pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran yang akan dicapai atau keterkaitan antar keduanya.<sup>42</sup>

Tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran loose parts yaitu sebagai berikut:

- a. Anak-anak akan bebas berkreasi dengan loose parts sesuai dengan imajinasi mereka yang menjadikan mereka semakin kreatif.
- b. Dengan loose parts anak-anak akan belajar menghargai benda-benda sekeliling (benda alam).
- c. Anak-anak akan belajar bertanggungjawab ikut memelihara lingkungan ketika mereka mengetahui bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dapat dijadikan sebagai bahan dalam bermain serta menjadi barang berguna ketika merakitnya sebagai bentuk kreativitas anak.

---

<sup>42</sup> Siantajan, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, 16.



- d. Sikap ekonomis anak secara otomatis berkembang dengan menggunakan loose parts.<sup>43</sup>

Dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran dengan loose part, terdapat beberapa alasan mengapa loose part sangat penting yaitu:

- a. Loose parts kaya dengan nutrisi sensorial.
- b. Loose parts dapat digunakan sesuai pilihan.
- c. Loose parts dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara.
- d. Loose parts mendorong kreativitas dan imajinasi.
- e. Loose parts mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi dibandingkan mainan jadi buatan pabrik.
- f. Loose parts dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak.
- g. Loose parts dapat dikombinasikan dengan bahan lain untuk mendukung imajinasi anak.
- h. Loose parts mendorong pembelajaran terbuka.
- i. Anak lebih memilih loose parts dibandingkan mainan modern.<sup>44</sup>

### 3. **Komponen Loose Parts**

Media Loose parts merupakan benda atau barang-barang terbuka yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Barang-barang tersebut pada umumnya terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba dan dirasakan oleh anak dengan tekstur yang berbeda-beda, juga bentuk dan warna yang berbeda-beda pula. Adapun 7 komponen media loose parts yaitu sebagai berikut:

- a. Bahan Alam

Bahan alam merupakan bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam. Contohnya: batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, buu, potongan kayu, dsb.

---

<sup>43</sup> Ibid., 17.

<sup>44</sup> Casey and Robertson, "Loose Parts Play: A Toolkit," 5.

- b. Plastik Barang-barang yang terbuat dari plastik.  
Contohnya: aneka bentuk, warna dan ukuran material seperti sedotan, botol-botol plastik, gelas-gelas plastik, tutup-tutup botol, pipa praon, selang, ember, corong, ember, corong, keranjang, dsb.
- c. Logam  
Barang-barang yang terbuat dari logam.  
Contohnya: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu alumunium, plat mobil/motor, kunci, drum, dsb.
- d. Kayu dan Bambu  
Barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan.  
Contohnya: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle, kursi, bangku, bilah bambu, papan.
- e. Kaca dan Keramik  
Barang-barang terbuat dari kaca dan keramik.  
Contohnya: botol kaca, gelas kaca, cermin, manikmanik, kelereng, ubin keramik, kacamata, dsb.
- f. Benang dan Kain  
Barang-barang yang terbuat dari serat.  
Contohnya: aneka jenis kain dengan tekstur yang berbeda, aneka jenis tali dengan aneka ukuran yang berbeda, benang, kapas, kain perca, pita, karet.
- g. Bekas Kemasan.  
Barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan. Contohnya: kardus, duungan tisu, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur.<sup>45</sup>

#### 4. Karakteristik *Loose Parts*

*Loose parts* sebagai alat dan bahan dalam aktivitas kegiatan bermain, memiliki karakteristik sebagai berikut.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Luaili, Rasyad, and Sultoni, *Buku Panduan Loose Parts Untuk Guru PAUD*, 2.

<sup>46</sup> Siti Maryam Hadiyanti, Elan, and Taopik Rahman, "Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini," *Jurnal PAUD Agapedia* 5, no. 2 (2021): 240.

a. Menarik

Bermain *loose parts* membuat anak merasa senang saat pembelajaran sebab kegiatan dapat dilakukan sambil bermain. Objek seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, daun-daun kering, bahan-bahan alam yang lainnya yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar akan menjadi tantangan untuk anak sehingga membuat anak dapat berkreasiasi dengan keinginan dirinya sendiri.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* yang menarik ini akan menumbuhkan rasa keingin tahun anak terhadap media yang baru ia coba, sehingga disini akan meningkatkan rasa keingin tahunnya terhadap sesuatu yang menarik baginya. Selain itu, karena mudah ditemukan maka anak akan menghargai bahan yang ada di lingkungan sekitar mereka.

b. Terbuka

*Loose parts* memungkinkan kegiatan main yang tanpa batas. *Loose parts* tidak hanya untuk menawarkan satu jenis mainan saja. Karena dalam penggunaan media *loose parts* tidak terdapat peraturan tertentu. Dalam penggunaan *loose parts* sangat bervariasi, tergantung pada kreativitas dan imajinasi anak yang berbeda-beda. Biasanya bahan media *loose parts* ini bisa terbuat dari potongan kayu yang dapat dibuat menjadi rumah, kereta api, mobil-mobilan, jembatan dan sebagainya.

Ketika anak merancang dan membangun dengan balok atau menyatukan jalur kereta api, mereka bertindak sebagai insinyur. Ketika anak-anak membangun benteng dari salju, bantal, atau kardus, mereka sedang memecahkan masalah struktural. Disini anak dapat menuangkan ide dan gagasannya dalam berbagai bentuk karya, mereka bebas untuk menunjukkan kemampuannya dengan cara dirinya sendiri.

c. Dapat digerakan atau dipindahkan

Media *loose parts* sangat mudah untuk dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat yang lainnya. Misalnya potongan kayu yang dapat dipindahkan ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan, atau dipindahkan ke tempat lain untuk membuat tangga. Sehingga anak dengan mudahnya akan memindahkan media tersebut dari tempat semula ke tempat yang lainnya dengan kemauan diri sendiri.

Tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran dalam mengantisipasi kondisi pembelajaran, pada saat guru kurang mampu dan efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut yaitu:

- a. Ciri fiksatif yaitu kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi sebuah peristiwa atau objek.
- b. Ciri manipulative yaitu kemampuan dalam memanipulasi atau mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Seperti mempersingkat kejadian yang panjang maupun sebaliknya.
- c. Ciri distributive yaitu kemampuan media dalam mentransportasikan kejadian objek melalui ruang dan secara bersamaan kejadian itu disampaikan atau disajikan kepada siswa yang berjumlah banyak, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian tersebut.<sup>47</sup>

Karakteristik *loose parts* antara lain sebagai berikut:

- a. Tidak terikat dengan cara main yang jelas dan ketika anak memutuskan untuk mengubah bentuk maupun dalam menggunakannya, guru harus sepenuhnya mendukung keinginan anak.
- b. Dapat diakses anak secara fisik dan disimpan di mana anak dapat dihubungi oleh anak tanpa harus bertanya lagi kepada guru. Anak-anak harus tahu bahwa mereka dapat

---

<sup>47</sup> Wayka, *Pembelajaran Berbasis Konten Steam Dan Loose Part*, 5.

menggunakannya kapan saja maupun seperti apa yang mereka inginkan.

- c. Secara teratur dapat diisi ulang, diubah atau ditambahkan.<sup>48</sup>

## 5. Tahapan Loose Parts

Kita dapat memaknai bahwa pada setiap tahapan yang dialui anak, maka guru memiliki peran tertentu. Setiap peran berbeda-beda pada tahapannya. Ikuti proses yang terjadi, berikan kesempatan waktu dan pendampingan seperlunya, dengan tetap memberikan hak sepenuhnya pada anak untuk memimpin permainannya.

### a. Eksplorasi

Anak mulai berkenalan dengan loose parts, sehingga untuk memenuhi rasa ingi tahunya, anak menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran.

### b. Eksperimen

Setelah anak selesai dengan tahapan eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat/menciptakan sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak. Imajinasi berkembang dalam tahap ini.

### c. Kreatif

Proses eksperimen yang penuh dengan imajinasi akan membawa anak pada tahapan kreatif. Ditahap ini anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif sebagai hasil dari proses kreatif.

### d. Membangun makna dan tujuan bermain

Tahap ini merupakan kemampuan tertinggi yang dicapai oleh anak, demikian pula guru melakukan peran yang tertinggi. Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, dimana anak dapat memaknai dunia sekelilingnya melalui permainan mereka. Tujuan bermain telah tercapai, artinya tujuan guru dalam

---

<sup>48</sup> Wulansari, Fadhli, and Sutrisno, *Steam Natural : Pembelajaran Berbasis Alam Menggunakan Natural Loose Part*, 8.

memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai.

## 6. Siklus *Loose Parts*

Ketika anak bermain loose parts, dorongan yang paling awal adalah munculnya rasa ingin tahu terhadap benda-benda yang ditemukannya. Secara alami, rasa ingin tahu anak terhadap loose parts akan mendorong anak untuk memanipulasi sedemikian rupa sesuai dengan ide anak. Bermain sebagai salah satu siklus merupakan sebuah proses belajar. Dalam keseharian guru perlu jeli dalam mengamati anak, sehingga guru mengetahui apa yang menjadi minat anak. Minat anak tersebut dapat mendorong anak untuk memenuhi apa yang menjadi rasa ingi tahunya. Ketika seorang guru tidak peka terhadap minat anak, maka rasa ingin tahu anak akan menjadi pudar. Sebaliknya, ketika guru peka terhadap minat anak, guru merespon dan mendorong anak untuk mengeksplorasi lebih lanjut. Rasa ingin tahu yang muncul akan diteruskan oleh anak-anak dengan menyentuh, menggoyang-goyang, menggelindingkan, menumpuk, menjatuhkan, memindahkan, menggeser, menggabungkan. Anak mengeksplorasi loose parts untuk mengenali bentuk, ciri, tekstur, fungsi, kekuatan, dan sebagainya.<sup>49</sup>

Ketika anak mulai menggunakan loose parts untuk tujuan tertentu, guru mulai dapat terlibat dalam permainan anak untuk mengetahui jalannya pemikiran anak. Bisa jadi anak telah memiliki suatu ide, maka guru dapat memperluas ide anak dan juga membiarkan anak lain berkontribusi untuk memperkaya ide anak. Dari proses eksperimen maka anak akan mewujudkan sesuatu dari hasil idenya. Apapun hasil buah pikir anak, guru perlu menghargai, karena orientasinya bukan pada hasil karya (produk) tetapi lebih pada bagaimana anak berpikir sehingga terwujud buah pikirnya dalam suatu produk. Semakin anak diberi penghargaan, maka anak akan semakin berani mengeluarkan ide-idenya, tanpa perasaan

---

<sup>49</sup> Sugiyanti, *Media Bermain Loose Parts*, 4.

bersalah. Ini akan melatih anak menjadi kreatif. proses kreatif ini akan membangun makna bagi anak, karena proses tersebut telah mampu membangun rasa percaya diri anak.<sup>50</sup>

## **7. Strategi Bermain *Loose Parts***

Anak senang bermain dengan benda-benda konkret. Tentunya perlu strategi agar benda-benda yang tersedia sesuai dengan peruntukan usia anak, jumlah anak dan juga penempatannya agar mudah dijangkau oleh anak. Mulailah penggunaan loose parts dengan jumlah keping terbatas untuk setiap jenis loose parts yang akan digunakan anak. Jumlah yang terbatas ini untuk membantu anak dalam pengenalan benda-benda tersebut, dan memudahkan anak saat belajar untuk peduli dan bertanggungjawab dalam menggunakan dan membereskan setelah menggunakannya. Adapun beberapa strategi bermain loose parts yaitu sebagai berikut:

- a. Loose parts yang digunakan disesuaikan dengan usia anak dengan mempertimbangkan keamanan, keselamatan, bentuk dan ukuran.
- b. Sesuaikan dengan tempat bermain apabila didalam ruangan (indoor) loose parts yang digunakan untuk melatih otot kecil, sebaliknya apabila diluar ruangan (outdoor) loose parts yang digunakan untuk melatih otot besar.
- c. Dalam bermain loose parts harus memperhatikan jumlah kepingannya (Mulai dengan 3-5 keping untuk Infant& Toodler, 10 keping untuk TK).
- d. Untuk menarik perhatian anak taruhlah loose parts di wadah yang menarik.

Bermain dengan loose parts, tanpa instruksi dari guru :

- a. Tidak ada target hasil
- b. Tidak ada ekspektasi
- c. Tidak ada patokan benar atau salah
- d. Ijinkan anak untuk bereksplorasi dengan tidak membatasi apa yang mereka lakukan.
- e. Bangun rasa ingin tahu anak.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Ibid., 19.

## 8. Manfaat *Loose Parts*

Loose parts adalah material yang sangat magic. Loose parts sangat lentur mengikuti ide anak, bisa menjadi apa saja yang diinginkan anak. Ada empat manfaat utama apabila anak bermain dengan loose parts, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keterampilan inkuiri. Rasa ingin tahu adalah hal yang alami muncul dari anak. Rasa ingin tahu ini merupakan unsur yang penting untuk membentuk kemampuan inkuiri. Kemampuan berpikir inkuiri diperlukan anak untuk memperoleh informasi, menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan. Bermain dengan loose parts akan mendorong anak mengembangkan keterampilan inkuiri ini.
- b. Mengajarkan anak untuk bertanya. Kegiatan pembelajaran yang terbuka akan membuat anak berpikir, ingin tahu dan bertanya. Anak akan menguji ide-idenya dan mempertanyakan apa yang terjadi
- c. Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Stimulasi terhadap semua aspek perkembangan anak muncul ketika anak bermain dengan loose parts. Salah satu yang paling penting adalah kemampuan memecahkan masalah dan mengambil resiko, selain kemampuan dalam bidang matematika dan sains. Anak juga akan mengembangkan kemampuan fisik, pada saat anak aktif mencari benda-benda yang ia perlukan ataupun berkreasi dengan jari-jari tangannya untuk meniptakan sesuatu. Kemampuan sosial emosional anak terstimulus secara aktif saat anak berinteraksi dan bekerjasama, munculnya perasaan tertantang ketika diprovokasi oleh guru dan bangga setelah mendapatkan hasil yang dicapainya. Saat bermain loose parts anak belajar untuk berkomunikasi dan bernegosiasi secara aktif. Rasa seni anak juga terasah ketika ia berkreasi untuk menciptakan sesuatu sesuai imajinasinya. Selain

---

<sup>51</sup> Casey and Robertson, *Loose Parts Play*, 17.



itu, ketika berdekatan dengan alam, anak juga dapat lebih mengena Pencipta alam ini.

- d. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Ketika anak bermain dalam suasana yang terbuka maka anak akan mengikuti imajinasi dan minat sehingga permainan akan mengalir ke segala arah sesuai dengan kreativitas yang muncul secara spontan.

Selain empat manfaat utama diatas, ada beberapa manfaat media pembelajaran *loose parts* lainnya yaitu:

- a. Meningkatkan imajinatif dan kreatif anak dalam tingkat bermain.
- b. Meningkatkan sikap sosial dan kooperatif anak
- c. Secara fisik, anak akan menjadi semakin aktif.
- d. Kemampuan komunikasi dan negoisasi anak semakin berkembang, terutama ketika dilakukan diruang terbuka
- e. Dengan bermain *loose parts* memungkinkan anak untuk sepeuhnya terlibat, dan memberikan pengalaman bermain yang berkualitas, serta menginsprasi kemampuan kreativitas anak.
- f. Karena mudah didapat dan murah menjadi lebih hemat.
- g. Karena bisa di desain ulang setiap hari, menjadi lebih menarik dari waktu ke waktu seiring dengan meningkatnya kemampuan keterampilan anak.

Manfaat *loose parts* dalam proses pembelajaran dan perkembangan anak *loose parts* sudah pasti akan lebih dipilih dan disukai oleh anak karena menawarkan kesempatan untuk dimanipulasi sesuai keinginan anak. Apabila anak bermain dengan alat permainan yang jadi (*toys*), atau peralatan yang ada di taman bermain (*playground*), mereka akan merasa lebih cepat lelah, jenuh dan kehabisan ide permainan. Apabila anak sudah menguasai fungsi suatu permainan yang ada di taman bermain, misalnya menekan tombol untuk membuat gambar, menaiki tangga, maka mereka akan segera merasa bosan, dan harus mencari kegiatan main yang lainnya, karena tantangannya sudah tidak ada lagi. Dalam arti lain,

ketertarikan terhadap sebuah alat main, tergantung dari banyaknya pilihan cara memainkannya.

Berbeda dengan ketika anak bermain dengan menggunakan *loose parts*, yang menawarkan pilihan main tanpa batas dan mendorong anak untuk menghasilkan karya sesuai dengan ide, pikiran, gagasan atau imajinasinya.<sup>52</sup> Untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu dan efisien perlu disusun dan dilaksanakan program-program pendidikan yang mampu membelajarkan peserta didik secara berkelanjutan, karena dengan kualitas pendidikan yang optimal, diharapkan akandicapai keunggulan sumber daya manusia yang dapat menguasai pengetahuan, keterampilan dan keahlian sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang.<sup>53</sup>

## C. Kreativitas Anak Usia Dini

### 1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam penelitian psikologi masa kini dan sering digunakan dengan bebas di kalangan orang awam. Kreativitas merupakan suatu konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang. Sudut pandang tersebut akan memengaruhi arti kreativitas.<sup>54</sup> Kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas-luasnya, yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan – perasaan yang memuaskan. Pada umumnya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Dalam hal aktivitas belajar, anak kreatif menunjukkan sikap kemandirian dan percaya diri yang baik.<sup>55</sup> Kreativitas anak usia dini adalah kreativitas

---

<sup>52</sup> Hadiyanti, Elan, and Rahman, “Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.”

<sup>53</sup> Romlah, *Manajemen Pendidikan Islam* (Bandar Lampung: Harakindo Publishing, 2016), 2.

<sup>54</sup> Utami Mundar, *Kreativitas Dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Berbakat* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2009), 11.

<sup>55</sup> Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak TK* (Jakarta: Raja Grafindo, 2019), 4.

yang dibawa sejak lahir, dan merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pikiran dan kreativitas. Kreativitas alami anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Dengan kata lain, kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan sesuatu yang baru berupa suatu produk kreatif hasil pemikiran.<sup>56</sup>

Kreativitas sama halnya dengan aspek psikologi lainnya, sehingga dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan. Perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak usia dini dapat diidentifikasi dari beberapa ciri yang ada. Senang menjajaki lingkungan, mengamati dan memegang segala sesuatu, eksplorasi secara ekspansif dan eksekusif. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya. Bersifat spontan menyatakan pikiran dan perasaannya. Suka berpetualang, selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru. Suka melakukan eksperimen, membongkar dan mencoba-coba berbagai hal, jarang merasa bosan, ada-ada saja yang ingin dilakukan, mempunyai daya imajinasi yang tinggi.<sup>57</sup>

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas adalah kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau suatu gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>58</sup> Kreativitas sebagai kemampuan

---

<sup>56</sup> Rini, *Aktivitas Kreatif Anak Cerdas Paud Dan TK* (Jakarta: Laksana, 2019), 13.

<sup>57</sup> Imran Benawi, *Buku Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)* (Medan: Perdana Publishing, 2017), 18.

<sup>58</sup> Koko K. Arifin, *Mengembangkan Kreativitas Dan Imajinasi Anak* (Jakarta: Yrama Widya, 2019), 14.

melihat dan memecahkan masalah yang ditandai oleh sifat bakat berfikir kreatif yaitu kepekaan masalah, kelancaran, keaslian, perumusan kembali, kerincian dalam pemikiran dan gagasan. Kreativitas adalah pemberian pengalaman dan pengetahuan anak yang beraneka ragam dalam proses pembelajaran. Kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang dapat mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan<sup>59</sup>.

Anak kreatif dapat terlihat dari perilaku yang dilakukannya, yaitu selalu aktif dalam segala kegiatan, tidak pernah diam, dan selalu ingin bergerak karena mereka penasaran dengan apa yang baru saja mereka lihat. Memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan suka dengan hal-hal yang menantang keingintahuannya. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Fungsi perkembangan kreativitas anak adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.<sup>60</sup>

Kreativitas perlu distimulasi sejak usia dini dikarenakan pada usia empat tahun anak sudah mencapai separuh dari kecerdasannya. Stimulus yang diberikan pada tahun-tahun

---

<sup>59</sup> Euis Hardiana, *Ensiklopedia Kreativitas Anak* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2018), 34.

<sup>60</sup> Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2019), 25.

pertama pada kehidupan anak akan memberikan hasil yang paling besar dalam peningkatan potensinya. kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Sedangkan menurut Semiawan kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan proses psikologis individu yang menghasilkan ide, proses, metode, atau produk baru yang efektif. Ide, proses, metode, atau produk baru ini bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, komprehensif, dan diferensiasi yang berguna dalam semua bidang pemecahan masalah.<sup>61</sup>

NACCCE (*National Advisory Committe on Creative and Cultural Education*) kreativitas merupakan sebuah kegiatan dari imajinasi yang akan menghasilkan sesuatu yang baru dan memiliki nilai yang bermanfaat dalam kehidupan perkembangan seorang anak.<sup>62</sup>

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.<sup>63</sup>

Alex Sobour dalam M. Fadlillah mengartikan kreatif sebagai sesuatu yang bermacam-macam diikuti dengan nalar

---

<sup>61</sup> Rakimahwati and Amalia, *Pengembangan Kreativitas Usia Dini* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2023), 5.

<sup>62</sup> Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains* 4, no. 2 (2020).

<sup>63</sup> Kurnia, "Konsepsi Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak," 81–82.

dan pengertian yang bersifat impulsif dalam menciptakan suatu keadaan atau benda.<sup>64</sup>

Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono, mengemukakan bahwa, “Kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian sangat berkaitan dengan aktualisasi diri”. Aktualisasi diri yaitu sebuah proses manusia untuk mengekspresikan ide, gagasan, minat, dan kehendak dalam sebuah perwujudan yang nyata sehingga dapat berguna dan bermanfaat bagi manusia.<sup>65</sup>

Menurut Hurlock kreativitas yaitu “Kecerdasan yang berkembang dalam diri individu, dalam bentuk sikap, kebiasaan, dan tindakan dalam melahirkan sesuatu yang baru dan orisinal untuk memecahkan masalah”. Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta. Daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru<sup>66</sup>

Memperkuat pendapat diatas Nurla Isna juga berpendapat “Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang belum pernah ada sebelumnya.<sup>67</sup>

Menurut Gordon dan Brown “Kreatifitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadatasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada”. Jadi, Kreatifitas pada anak

---

<sup>64</sup> Fadjryana Mayangsari, Dewi & Fitroh, Siti, “Penerapan Metode Edutainment Untuk Mengajarkan Gejala Alam Pada Anak Usia Dini,” *Science Education National Conference* 3, no. 2 (2018): 223–34.

<sup>65</sup> Sujiono, Yuliani Nurani. 2009 Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks

<sup>66</sup> I Wayan Mertayasa and I Ketut Sudarsana, *Pendidikan Karakter Untuk AUD / I*, 2018, 69.

<sup>67</sup> U H Munawaroh, “Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak Sejak Masa Prnatal Sampai Usia 7 Tahun: Kajian Tafsir Tematik Studi Kisah Keluarga Ibrahim Dan Keluarga,” *Ulumul Qur’an: Jurnal Kajian Ilmu Al-Qur’an Dan ...* 1 (2021): 81.

usia dini penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak.<sup>68</sup>

Ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif pada anak yaitu berfikir lancar, maksudnya yaitu si anak banyak memiliki gagasan dan ide serta pertanyaan-pertanyaan yang intinya memikirkan dari satu hal. Kemampuan berfikir luwes, maksudnya anak menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. Kemampuan berfikir orisinal, maksudnya yaitu cara penyampaian yang unik beda dari yang lainnya dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak biasa. Ketrampilan merinci, maksudnya yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memerinci.<sup>69</sup>

Kreativitas adalah proses mental yang melibatkan munculnya gagasan atau konsep baru, atau ide baru, yang hubungan ide baru tersebut dengan gagasan dan konsep yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran yang kreatif biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi sehari-hari dari kreatifitas adalah tindakan membuat sesuatu yang baru. Kreativitas pada masa ini sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain adalah faktor keturunan dan lingkungan. Kreatifitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan meskipun merupakan istilah yang fakta dalam penelitian psikologi masa kini.<sup>70</sup>

Kreativitas perlu distimulasi sejak usia dini dikarenakan pada usia empat tahun anak sudah mencapai separuh dari kecerdasannya. Stimulus yang diberikan pada

---

<sup>68</sup> Dr. Masganti Sit M.Ag, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini ( Teori Dan Praktik )" (Perdana Publishing, 2016), 114.

<sup>69</sup> Romlah, "Kapita Selekta Permainan Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Darul Ilmi* Volume 1, no. 12 (2015): 2, <https://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/DI>.

<sup>70</sup> Romlah, "Meningkatkan Kreatifitas Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Bermain," *Jurnal Darul Ilmi* Volume 1, no. 1 (2015): 1, <https://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/DI>.

tahun-tahun pertama pada kehidupan anak akan memberikan hasil yang paling besar dalam peningkatan potensinya. kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Sedangkan menurut Semiawan kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan proses psikologis individu yang menghasilkan ide, proses, metode, atau produk baru yang efektif. Ide, proses, metode, atau produk baru ini bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, komprehensif, dan diferensiasi yang berguna dalam semua bidang pemecahan masalah.<sup>71</sup> Firman Allah Swt dalam Al-Qur'an sebagai berikut:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَتَاعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا  
 أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ  
 لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ<sup>٧٢</sup>

Artinya:

*“Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: “Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya”. Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: “Yang lebih dari keperluan”. Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir.” (QS. Al-Baqarah : (2) : 219)<sup>72</sup>*

Kreativitas Anak usia dini ditandai dengan memiliki fantasi dan imajinasi untuk membentuk konsep yang mirip dengan dunia nyata. Anak yang kreatif sensitif terhadap

<sup>71</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), 4.

<sup>72</sup> Yayasan Penyelenggara dan Penterjemah Al Qur'an, *AL Quran Dan Terjemahnya* (Jakarta, 2020), 45.



stimulasi, mereka memiliki kebebasan dan keleluasan beraktivitas. Dan cenderung memiliki keasyikan dalam aktivitas. Kreativitas berguna membekali anak semenjak usia prasekolah dengan berbagai pengalaman dan pengetahuan melalui sebuah proses kreatif, sehingga mampu mencapai masa depan dan pendidikan yang lebih baik. Potensi kreatif dapat dilihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi dalam mengeksplor apapun yang ada di sekitarnya.<sup>73</sup> Terkadang anak yang kreatif tidak mendapatkan fasilitas akibat orang tuanya tidak mampu sehingga anak tidak dapat mengaktualisasikan dirinya. Namun, anak yang kreatif bisa menggunakan sarana seadanya yang ada di rumah maupun di sekolah untuk berkreasi.

Kreativitas adalah daya atau kemampuan untuk mencipta. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan. Kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdasan dari pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk dan atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri.<sup>74</sup> Kreativitas adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya. Anak yang kreatif memiliki keaslian dalam membuat tanggapan, karya yang lain daripada yang lainnya, kreativitas mencakup jenis pemikiran spesifik.

Kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan oleh individu mampu berpikir secara integral, mampu menghubungkan satu dengan yang lain. Dapat dipastikan

---

<sup>73</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), 5.

<sup>74</sup> Sudana, *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter Melejit Kepribadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit, Dan Social)*. (Yogyakarta: Genius Publisher, 2014), 12.

bahwa orang yang kreatif adalah orang yang cerdas. Dengan cara berpikir integral mereka dapat dengan mudah dan cepat menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi dan dari kecepatan dalam menyelesaikan permasalahan itulah orang dapat dinilai dengan orang yang cerdas sehingga mereka menjadi lebih lancar dalam menanggapi suatu masalah, ide, dan materi. Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi kreatif, namun berbeda-beda dalam memproses potensi kreatif tersebut sehingga ada anak dengan potensi kreatif berkembang dan ada anak dengan potensi kreatif yang secara perlahan menghilang.<sup>75</sup> Jadi dapat dipahami bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak secara optimal sebagai bekal kesuksesan hidupnya kelak tidak dapat diajarkan dan diberikan secara instan, dibutuhkan waktu untuk berproses secara alamiah karena pertumbuhan kreativitas anak harus dimulai sejak anak berusia dini. Orang tua dan guru memiliki peran dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat dipahami bahwa kreativitas merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kreativitas merupakan sebuah proses yang mampu melahirkan suatu gagasan, pemikiran, konsep dan atau langkah-langkah baru pada hakikatnya dan peranya sebagai dimensi yang memberi ciri keunggulan bagi pertumbuhan diri peserta didik yang sehat, produktif, dan inovatif. Kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang menghasilkan karya atau ide orisinal, kreativitas merupakan perwujudan dari kecerdikan dalam pencarian sesuatu yang bernilai, kemampuan anak dalam mencipta, melahirkan sesuatu yang baru. Kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya. Kreativitas sendiri memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu karya atau produk yang baru dan berbeda dengan yang lain, dengan kata lain menghasilkan

---

<sup>75</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), 8.

suatu karya yang unik dan belum pernah ada. Hasil karya atau produk baru untuk anak usia dini jelas berbeda dengan produk yang dihasilkan oleh orang dewasa. Apa yang dihasilkan anak adalah suatu hal yang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Hasil karya yang dihasilkan oleh anak kemungkinan besar adalah dari segala sesuatu yang pernah dilihat anak sebelumnya sesuai dengan pengalaman yang pernah mereka alami.

Dengan demikian dapat disimpulkan kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru yang belum pernah ada, dan melihat adanya berbagai kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi.

## 2. Karakteristik Kreativitas

Guilford mengemukakan karakteristik kreativitas berupa ciri-ciri *aptitude* dan *non-aptitude*. Ciri-ciri *aptitude* merupakan ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir, yaitu:<sup>76</sup>

- a. *Fluency*, yaitu kesigapan, kelancaran, untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas.
- b. *Flexibility*, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran.

---

<sup>76</sup> Sabaria Agustina, "Penerapan Metode Pembelajaran Proyek Fun Cooking Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Dan Kreativitas," *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 11, no. 1 (2021): 66.

Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.

- c. *Originality*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.
- d. *Elaborasi*, adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Ciri-ciri kreativitas *non-aptitude* yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam diri untuk berbuat sesuatu antara lain:

- a. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- b. Senang mencari pengalaman baru
- c. Memiliki inisiatif
- d. Mempunyai minat yang luas
- e. Selalu ingin tahu
- f. Mempunyai kebebasan dalam berpikir
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- h. Mempunyai rasa humor
- i. Penuh semangat
- j. Berwawasan masa depan dan berani mengambil resiko.

<sup>77</sup>

Perilaku kreatif pada anak usia dini mungkin tidak akan dihasilkan jika anak takut untuk berpikir mengenai hal baru atau karena kurangnya apresiasi dari orangtua, guru dan lingkungannya.

Kreativitas dapat terwujud dalam segi kehidupan, dimana saja dan oleh siapa saja, tidak tergantung pada usia, jenis kelamin, keadaan sosial ekonomi atau tingkat pendidikan tertentu. Namun, bakat kreatif perlu dilatih dan dipupuk serta dikembangkan sejak usia dini. Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya

---

<sup>77</sup> Ihsan Maulana and Farida Mayar, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 5 (2019): 1144.

orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Ciri-ciri kreativitas sebagai berikut :

- a. Dorongan ingin tahu besar
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik.
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat
- e. Mempunyai rasa keindahan
- f. Menonjol dalam suatu bidang sen
- g. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, serta tidak mudah terpengaruh oleh orang lain
- h. Rasa humor tinggi
- i. Daya imajinasi kuat
- j. Keaslian ( orisinalitas ) tinggi
- k. Dapat bekerja sendiri
- l. Senang mencoba hal-hal yang baru
- m. Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (elaborasi).<sup>78</sup>

Seorang anak disebut kreatif jika ia menunjukkan ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Anak yang kreatif cenderung aktif
- b. Bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main, mengajukan pertanyaan, dan menebak
- c. Menggunakan imajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, dan bercerita
- d. Berkonsentrasi untuk tugas tunggal dalam waktu yang cukup lama
- e. Menata sesuatu sesuai selera
- f. Mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa
- g. Mengulang untuk tahu lebih jauh.<sup>79</sup>

---

<sup>78</sup> Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), 13.

<sup>79</sup> Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini:Teori Dan Aplikasi* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013), 19.

Ciri anak kreatif antara lain :

- a. Lancar berpikir
- b. Fleksibel dalam berpikir
- c. Orisinil dalam berpikir
- d. Elaborasi
- e. Imajinatif
- f. Senang menjajaki lingkungannya
- g. Banyak ajukan pertanyaan
- h. Mempunyai rasa ingin tahu yang kuat
- i. Suka melakukan eksperimen
- j. Suka menerima rangsangan baru
- k. Berminat melakukan banyak hal
- l. Tidak merasa bosan.<sup>80</sup>

Perilaku kreatif pada anak usia dini mungkin tidak akan dihasilkan jika anak takut untuk berpikir tentang hal-hal yang baru atau ketidakinginan menjadi kreatif karena kurangnya apresiasi dari orangtua, guru, dan lingkungannya. Adapun kondisi internal dari pribadi yang kreatif yaitu :

- a. Keterbukaan terhadap pengalaman.
- b. Kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang.
- c. Kemampuan untuk bereksperimen, untuk bermain dengan konsep-konsep.<sup>81</sup>

Apabila seseorang memiliki ketiga ciri ini, maka kesehatan psikologis sangat baik. Orang ini di atas akan berfungsi sepenuhnya menghasilkan karya kreatif, dan hidup secara kreatif. Ketiga ciri atau kondisi tersebut juga merupakan dorongan dari dalam untuk kreasi. Adapun kreativitas seorang ditandai oleh beberapa ciri yaitu:

- a. Ciri pertama yang memudahkan tumbuhnya kreativitas adalah predisposisi genetik. Contoh seseorang yang sistem sensorinya peka terhadap warna lebih mudah

---

<sup>80</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Pendekatan "Beyond Centres and Circles Tim* (Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional, 2006), 14.

<sup>81</sup> Alex Sobour, *Anak Masa Depan* (Bandung: Angkasa, 2001), 12.

- menjadi pelukis, peka terhadap nada lebih mudah menjadi pemusik.
- b. Minat pada usia dini pada ranah tertentu. Minat menyebabkan seseorang terlibat secara mendalam terhadap ranah tertentu, sehingga mencapai keahiran dan keunggulan kreativitas.
  - c. Akses terhadap suatu bidang Adanya sarana dan prasarana serta adanya pembina/mentor dalam bidang yang diminati sangat membantu pengembangan bakat.
  - d. Akses ke lapangan Kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sejawat, tokoh-tokoh penting dalam bidang yang digeuti, memperoleh informasi yang terahir, mendapatkan kesempatan bekerja sama dengan pakar-pakar dalam bidang yang diminati sangat penting untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari orang-orang penting.
  - e. Orang-orang kreatif ditandai dengan adanya kemampuan mereka yang luar biasa untuk menyesuaikan diri terhadap hampir setiap situasi dan untuk melakukan apa yang perlu untuk mencapai tujuannya.<sup>82</sup>

Berdasarkan analisis faktor, ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif, yakni:

- a. Pertama, yang dimaksud dengan kelancaran ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Kedua, keluwesan, ialah kemampuan untuk mengemukakan macam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Ketiga, keaslian, ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise.
- d. Keempat, elaborasi atau penguraian, ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar.

---

<sup>82</sup> Terj. Dr. Meitasari Tjandarasa dan Dra. Muslichah Elizabet B.Hurlock and Zarkasih, *Perkembangan Anak I* (Jakarta: Erlangga, 2003), 4.

- e. Kelima, perumusan kembali ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.<sup>83</sup>

Gagasan atau karya cipta dihasilkan dari kreativitas memiliki sifat baru di beberapa aspeknya. Sifat baru yang inovatif, belum pernah ada, lebih menarik, aneh, dan mengejutkan. Kreatif tidak hanya dibidang seni, misalnya: melukis, musik, puisi, tulisan karangan, atau di lingkungan ilmu pengetahuan, semua bidang kehidupan manusia. Ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu katagori kognitif dan katagori non kognitif. Ciri kategori kognitif antara lain orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri kategori non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kategori kognitif dan katagori non kognitif ini keduanya sangat berkaitan dan sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan suatu hasil apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.<sup>84</sup> Anak kreatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai kemampuan berfikir kritis,
- b. Ingin tahu, tertarik pada kegiatan yang dirasakan yang dirasakan sebagai tantangan,
- c. Berani mengambil resiko,
- d. Tidak mudah putus asa,
- e. Menghargai keindahan,
- f. Mau berbuat atau berkarya, dan

---

<sup>83</sup> Mundar, *Kreativitas Dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Berbakat*, 20.

<sup>84</sup> Muhammad Fadilah, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Arus Media, 2016), 5.



g. Menghargai diri sendiri dan orang lain.<sup>85</sup>

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang kreatif yaitu seseorang memiliki karakteristik yaitu mempunyai kemampuan berpikir kritis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, tertarik pada kegiatan kreatif, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa lentur (fleksibel), suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli).

### 3. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini, terdapat empat alasan perlunya mengembangkan kreativitas pada anak yaitu:<sup>86</sup>

- a. Berkreasi membuat anak dapat mengembangkan potensi dirinya.
- b. Kreativitas atau cara berpikir yang kreatif dapat membuat anak memecahkan suatu permasalahan.
- c. Kreativitas membuat rasa senang pada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain balok-balok atau permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat permainannya sehingga seringkali lupa terhadap hal-hal lain.
- d. Kreativitas membuat anak mampu meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide, penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.

### 4. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Pengembangan kreativitas anak tidak terlepas dari dorongan orangtua, guru, dan lingkungan sekitarnya. Upaya

---

<sup>85</sup> Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Diva Press, 2009), 11.

<sup>86</sup> Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini."

membantu perkembangan serta pengembangan kreativitas anak, diantaranya sebagai berikut.<sup>87</sup>

- a. Berusaha memahami pikiran dan perasaan anak
- b. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya
- c. Berusaha mendorong anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasannya tanpa mengalami hambatan, serta menghargai gagasan-gagasannya.
- d. Hendaknya lebih menekan pada proses daripada hasil sehingga mampu memandang permasalahan anak sebagai bagian dari keseluruhan dinamika perkembangan dirinya.
- e. Tidak memaksakan pendapat, pandangan, atau nilai-nilai tertentu kepada anak.
- f. Berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan anak.
- g. Menyediakan lingkungan yang mengizinkan anak untuk menjelajah dan bermain tanpa pengekangan yang tidak seharusnya dilakukan.

Aspek kreativitas anak yaitu *person, process, press, dan product*.<sup>88</sup> Berikut adalah penjelasan keempat aspek tersebut.

- a. Kreativitas dari aspek pribadi/*person*

Muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak mempunyai bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbedabeda. Martini Jamaris mengemukakan kreativitas dilihat dari aspek pribadi meliputi:

- 1) *Fluency*/kelancaran, yaitu kemampuan untuk membangkitkan sejumlah ideide, mengungkapkan,

---

<sup>87</sup> Maulana and Mayar, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0."

<sup>88</sup> Jaipaul L. Roopnarine, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Pendekatan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), 5.

dan mengembangkan ide-ide kreatifnya secara lancar.

- 2) *Flexibility*/kelenturan, yaitu kemampuan melihat masalah dari beberapa sudut pandang yang merupakan basis keaslian, kemurnian, dan penemuan. Anak mampu memecahkan masalahnya dengan melihat berbagai sudut pandang yang berbeda sebagai alternatif untuk menemukan jalan keluarnya.
  - 3) *Originality*/keaslian, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli dari hasil pemikiran sendiri. Hasil karya yang dihasilkan anak lebih unik dan berbeda dengan yang lainnya.
  - 4) *Elaboration*/keterperincian, yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan dan terlihat orang lain.
- b. Kreativitas sebagai proses/*process*
- Anak usia prasekolah hendaknya kreativitas sebagai proses yang diutamakan serta jangan terlalu cepat mengharapkan produk kreatif yang bermakna dan bermanfaat karena hal ini akan mengurangi kesenangan dan keasyikan anak untuk berkreasi.
- c. Kreativitas dari aspek pendorong/*press*
- Kreativitas yang dimiliki anak memerlukan dorongan atau motivasi agar dapat berkembang dengan optimal. Dorongan tersebut terdiri dari:
- 1) Dorongan dari dalam individu, yaitu berupa minat, hasrat, dan motivasi diri.
  - 2) Dorongan dari luar individu, yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sehubungan dengan hal ini pendidik diharapkan dapat memberi dukungan, perhatian, serta sarana prasarana yang diperlukan, sehingga bakat kreatif anak dapat diwujudkan dan dapat berkembang secara optimal.

d. Kreativitas sebagai produk/*product*

Produk merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu dan lingkungannya. Hasil karya anak dapat disebut kreatif jika baginya hal itu baru, anak belum pernah membuat itu sebelumnya, dan anak tidak meniru atau mencontoh pekerjaan orang lain. Hal yang paling penting produk kreativitas anak perlu dihargai agar ia merasa puas dan tetap bersemangat dalam berkreasi.<sup>89</sup>

Pendapat di atas dapat dianalisis bahwa aspek kreativitas yang meliputi aspek pribadi, proses, produk, dan pendorong saling berkaitan yaitu pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dengan dukungan serta dorongan dari lingkungan akan menghasilkan produk yang kreatif. Setelah mengetahui aspek-aspek kreativitas di atas, untuk mengetahui bahwa anak tersebut kreatif, kita perlu mengetahui ciri-ciri kreativitas. Dengan demikian pendidik tidak salah dalam memberikan label kreatif pada anak.<sup>90</sup>

Menurut Rachmawati, faktor-faktor yang mempengaruhi potensi kreativitas setiap anak adalah:

- a. Faktor diri sendiri sangat mempengaruhi potensi kreativitas masing-masing anak. Faktor-faktor yang ada dalam diri sendiri adalah :

- 1) Psikologis

Menurut Munandar, beberapa contoh perilaku individu yang dapat menghambat perilaku kreatif adalah pengaruh dari kebiasaan atau pembiasaan, perkiraan harapan orang lain, kurangnya usaha dan kemalasan mental, menentukan sendiri batasan yang tidak perlu, Kekakuan dan ketidaklenturan dalam berpikir, ketakutan untuk mengambil resiko, ketidakberanian untuk berbeda atau menyimpang

---

<sup>89</sup> Ibid., 17.

<sup>90</sup> Ibid., 18.

dari yang lazim dilakukan, takut dikritik, diejek, ketergantungan terhadap otoritas, kecenderungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain, rutinitas, kenyamanan, keakraban, kebutuhan akan keteraturan, merasa ditentukan oleh nasib, hereditas atau kedudukan seseorang dalam hidup.<sup>91</sup>

## 2) Biologis

Dari sudut biologis menekankan bahwa perilaku kreatif merupakan ciri hereditas dan rangsangan dari lingkungan. Harus diakui bahwa gen yang diwarisi berperan dalam menentukan batas-batas intelegensi dan kreativitas.<sup>92</sup>

## 3) Fisiologis

Seseorang dapat mengalami kendala karena terjadi kerusakan otak yang disebabkan oleh penyakit atau kecelakaan. Kemungkinan lain seseorang menyandang salah satu kelainan fisik yang menghambat untuk mengungkapkan kreativitasnya.<sup>93</sup>

## 4) Sosiologis

Lingkungan sosial merupakan faktor utama yang menemukan kemampuan kita untuk menggunakan potensi kreatif dan mengungkapkan keunikan kita. Ungkapan kreatif melibatkan resiko pribadi. Sering seseorang mundur dari pernyataan pikiran atau pendapat agar merasa diterima.<sup>94</sup>

Jadi faktor yang mempengaruhi potensi kreativitas setiap anak adalah faktor psikologis, biologis, fisiologis, dan sosiologis.

---

<sup>91</sup> Mundar, *Kreativitas Dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Berbakat*, 25.

<sup>92</sup> Supriadi, *Antara Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar* (Jakarta: Ditjen Dikdasmen Depdiknas, 2001), 12.

<sup>93</sup> Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 56.

<sup>94</sup> *Ibid.*, 60.

#### b. Pengasuhan Orangtua

Pengasuhan orang tua merupakan salah satu faktor yang penting dalam mengembangkan ataupun menghambat tumbuhnya kreativitas. Seorang anak yang dibiasakan dengan suasana yang terbuka, saling menghargai, saling menerima dan mendengarkan pendapat anggota keluarganya, maka anak akan tumbuh menjadi generasi yang terbuka, fleksibel, penuh inisiatif, produktif, suka akan tantangan, dan percaya diri.<sup>95</sup>

Perilaku kreatif dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Lain halnya jika seorang anak dibesarkan pola asuh mengutamakan kedisiplinan tidak dibarengi dengan toleransi, wajib mentaati peraturan, memaksakan kehendak, dan tidak memberikan peluang pada anak untuk berinisiatif, maka yang muncul adalah generasi yang tidak memiliki visi masa depan, tidak memiliki keinginan untuk maju dan berkembang, siap berubah dan beradaptasi dengan baik dan terbiasa berpikir satu arah. Kehidupan keluarga merupakan lingkungan pertama dan terutama bagi anak-anak. Oleh karena itu, pola pengasuhan orang tua menjadi sangat penting bagi anak dan akan mempengaruhi kehidupan anak hingga dewasa.

#### c. Sistem Pendidikan

Karakteristik murid ideal menurut orang tua dan guru tidak mencerminkan murid kreatif. Murid yang ideal meliputi sehat, sopan, rajin, punya daya ingat yang baik, dan mengerjakan tugas tepat waktu.<sup>96</sup> Hal ini jauh dari karakteristik anak kreatif yang biasanya memiliki ide sendiri untuk mengerjakan dan memperkaya tugas-tugasnya. Anak kreatif terbiasa mempunyai rasa ingin tahu dan kemampuan menciptakan tanpa bantuan.

---

<sup>95</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 43.

<sup>96</sup> Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 24.

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas tersebut, terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya menumbuhkembangkan kreativitas. Upaya-upaya yang dapat mengembangkan kreativitas yaitu :

- a. Menghormati pertanyaan yang tidak biasa
- b. Menghormati gagasan-gagasan anak yang tidak biasa, serta imajinatif dari anak
- c. Memberikan kesempatan pada anak untuk belajar atas prakarsa sendiri
- d. Memberi penghargaan pada anak
- e. Meluangkan waktu bagi anak untuk belajar dan menyibukkan diri tanpa suasana penilaian.<sup>97</sup>

Beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu:

- a. Waktu
- b. Kesempatan menyendiri
- c. Dorongan atau semangat
- d. Sarana
- e. Lingkungan yang merangsang
- f. Hubungan orang tua-anak yang tidak posesif
- g. Cara mendidik anak
- h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Berbagai penelitian diperoleh hasil bahwa sikap orang tua yang memupuk kreativitas anak yaitu:

- a. Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya
- b. Memberi waktu pada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal
- c. Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri
- d. Mendorong kesulitan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal

---

<sup>97</sup> Masganti, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016), 12.

- e. Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan dan apa yang dihasilkannya
- f. Menunjang dan mendorong kegiatan anak
- g. Menikmati keberadaanya bersama anak
- h. Memberikan pujian yang sungguh-sungguh kepada anak
- i. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja
- j. Melatih hubungan kerja sama yang baik dengan anak.<sup>98</sup>

Keberhasilan dalam perwujudan kreativitas ditentukan oleh tiga faktor yang saling berkaitan, dan titik pertemuan antara tiga faktor inilah yang menentukan keunggulan kreatif, yaitu keterampilan dalam bidang tertentu, kedua keterampilan berfikir dan bekerja kreatif, dan yang ketiga motivasi instrinsik. Beberapa interaksi orang tua dengan anak yang dapat menghambat perkembangan kreativitas, yaitu :

- a. Terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi anak
- b. Membatasi rasa ingin tahu anak
- c. Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan jenis kelamin
- d. Terlalu banyak melarang
- e. Terlalu menekankan kepada anak agar memiliki rasa malu
- f. Terlalu menekankan pada keterampilan verbal tertentu
- g. Sering memberikan kritik yang bersifat destruktif.<sup>99</sup>

Ada delapan penghambat kreativitas anak, yaitu:

- a. Tidak ada dorongan bereksplorasi
- b. Jadwal yang terlalu ketat
- c. Terlalu menekankan kebersamaan keluarga
- d. Tidak boleh berkhayal
- e. Orang tua konservatif

---

<sup>98</sup> Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Dediknas, Dikti, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), 4.

<sup>99</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 11.



- f. Over protektif
- g. Disiplin otoriter
- h. Penyediaan alat permainan yang terstruktur.<sup>100</sup>

Faktor penghambat kreativitas yaitu :

- a. Peran keluarga
- b. Rasa emosional anak yang berlebihan
- c. Pengawasan guru yang terlalu ketat dalam proses pembelajaran anak.<sup>101</sup>

Hal-hal yang bisa menghambat kreativitas anak, seperti:

- a. Ide yang dikemukakan anak selalu dipatahkan
- b. orang tua terlalu *overprotective*
- c. dan waktu bermain sangat singkat.<sup>102</sup>

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Menurut Munandar mengemukakan ada empat strategi dalam pengembangan kreativitas yang sering disingkat dengan 4P, yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk.

- a. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (estetis) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif yang unik dapat ditimbulkan ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya. Guru hendaknya membantu anak untuk mengembangkan dan menemukan bakat-bakat dan menghargainya.

- b. Pendorong

Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, jika ada

---

<sup>100</sup> Atik Wartini and Muhammad Azkar, "Al Quran Dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Al-Afkar* 3, no. 1 (2020): 10.

<sup>101</sup> Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, 12.

<sup>102</sup> Hari Budi Waluyo and Abdul Muhid, "Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 7, no. 1 (2021): 18.

dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan, keluarga, maupun di masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

c. Proses

Anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif untuk mengembangkan kreativitasnya. Guru hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna, hal itu akan datang dengan sendirinya.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang untuk menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Guru hendaknya menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan menunjukkan atau memamerkan hasil karya anak.<sup>103</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek kreativitas dapat meningkat dengan 4 faktor yang meliputi pribadi, dorongan, proses, dan produk. Pertama-tama yang sangat berpengaruh yaitu pribadi atau anak. Setelah itu anak harus mempunyai dorongan untuk dapat berkembang. Dorongan pada anak dapat berupa dorongan dari anak sendiri maupun dari luar. Ketika anak sudah mendapat dorongan atau minat untuk berkreasi maka akan terjadi proses yaitu anak akan berpikir dan menggunakan

---

<sup>103</sup> Asyiful Munar, Hibana, and Susilo Surahman, "Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun," *Jurnal PG Paud Trunojoyo* Volume 8, no. 2 (2022): 4.

waktu atau kesempatannya untuk mengolah sesuatu, berpikir, menemukan ide, atau menggabungkan pengalaman-pengalaman terdahulu. Setelah proses terjadi maka akan dihasilkan produk. Produk kreativitas anak tidak hanya berupa benda, melainkan berupa pemikiran, tulisan sastra, maupun pemecahan masalah.

Kreativitas juga termasuk dalam upaya memecahkan masalah yang dihadapi oleh seseorang. Untuk memecahkan masalah terdapat 4 fase, yaitu:

a. Fase persiapan

Tahap ini dimana seseorang akan menggali informasi dengan belajar, berpikir, membaca buku, bertanya kepada siapa saja dan sebagainya. Seseorang akan melanjutkan tahap selanjutnya jika dia sudah merasa cukup dengan informasi yang ada untuk memecahkan masalah.

b. Fase inkubasi

Pada tahap ini sudah merasa cukup dengan informasi yang ada dan seseorang akan berhenti sejenak seolah-olah tidak memikirkan persoalan padahal dia sedang menemukan inspirasi dalam alam pikir bawah sadar untuk memecahkan masalah secara kreatif.

c. Fase iluminasi

Tahap ini munculnya suatu pemahaman yang dalam atau insight. Pada tahap ini akan memunculkan inspirasi atau gagasan baru beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru tersebut.

d. Fase verifikasi

Tahapan ini merupakan perwujudan dari inspirasi atau gagasan baru dalam alam nyata atau realitas. Tahapan ini merupakan pembalikan pemikiran dari pemikiran kreatif yang divergen ke pemikiran kritis yang konvergen. Pemecahan masalah yang merupakan salah satu hasil kreativitas mempunyai tahapan yang terjadi pada anak yang kreatif. Hal ini dapat diterapkan dalam pembelajaran anak di sekolah maupun di dalam

keluarga ketika menghadapi masalah sederhana. Masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari anak-anak atau ketika menyelesaikan tugasnya saat pembelajaran haruslah diolah sehingga anak mempunyai solusi yang baik, tepat dan mungkin baru untuk menyelesaikan masalah tersebut. Pertama yaitu anak dibiarkan untuk mengumpulkan informasi atau mendalami masalah yang sedang dihadapi. Setelah informasi telah cukup maka saatnya bagi anak untuk memikirkan penanganan masalah yang tepat barulah anak melakukan action atas pemikiran solusi pemecahan masalah tersebut.<sup>104</sup>

## 5. Fungsi Pengembangan Kreativitas untuk Anak Usia Dini

Menurut Montolalu pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana belajar yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Fungsi pengembangan kreativitas pada anak PAUD adalah sebagai berikut:<sup>105</sup>

- a. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Pengembangan kreativitas bertujuan supaya anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri. Pemenuhan keinginan itu diperoleh anak dengan menciptakan sesuatu yang lain dan baru. Kegiatan yang menghasilkan sesuatu ini memupuk sikap anak untuk terus bersibuk diri dengan kegiatan kreatif yang akan mengacu perkembangan kognitif atau keterampilan berpikirnya.
- b. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa. Segala sesuatu yang mendukung pembangunan kreativitas seseorang secara positif akan mempengaruhi kesehatan mentalnya. Pengembangan

---

<sup>104</sup> Masganti, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, 5.

<sup>105</sup> Stephanus Turibus Rahmat and Theresia Alviani Sum, "Mengembangkan Kreativitas Anak," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 9, no. 2 (2017): 111–23.

keaktivitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan bereksprei ini anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasan sedih, kecewa, takut, khawatir dan lain-lain yang mungkin tidak dapat dikatakannya. Apabila perasaan-perasaan tersebut tidak dapat disalurkan, maka anak akan hidup dalam ketegangan-ketegangan yang mengkondisikan jiwanya tertekan. Hal ini akan menimbulkan penyimpangan-penyimpangan tingkah laku sehingga keseimbangan emosi anak akan terganggu. Dengan demikian, orang dewasa dapat memberikan kegiatan-kegiatan yang kreatif untuk anak, seperti menggambar, membentuk dari berbagai media, menari dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat menjadi alat untuk menyeimbangkan emosi anak sehingga perkembangan kepribadian anak kembali harmonis.

- c. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Disamping kegiatan-kegiatan bereksprei yang sifatnya mencipta, anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tarian, musik, dan sebagainya. Dengan kegiatan tersebut maka anak akan senantiasa menyerap pengaruh indah yang didengar, dilihat dan dihayatinya. Ini berarti perasaan estetika atau perasaan keindahan anak terbina dan dikembangkan. Pada akhirnya anak akan memperoleh kecakapan untuk merasakan, membedakan, menghargai keindahan yang akan mengantar dan mempengaruhi kehalusan budi pekertinya. Dengan demikian, anak didekatkan pada sifat-sifat yang indah dan baik dalam kehidupannya sebagai manusia.

Pengembangan kreativitas dapat dilakukan baik di dalam rumah, atau di alam bebas, baik dengan menggunakan alat-alat permainan buatan maupun benda-benda alam dan

situasi alam kehidupan yang berada disekitar kita. Terdapat 8 cara membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu :

- a. Membantu anak menerima perubahan
- b. Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan
- c. Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi
- d. Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaanya
- e. Memberikan penghargaan pada kreativitas anak
- f. Membantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah
- g. Membantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya
- h. Membantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya.<sup>106</sup>

Lingkungan keluarga sebagai wadah yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak. Upaya orang tua untuk mengembangkan kreativitas anak meliputi:

- a. Bila seorang anak menunjukkan penemuannya, maka berilah pujian untuk memberikan semangat
- b. Latihlah anak untuk merencanakan aktivitas keluarga
- c. Berikanlah ruang khusus untuk bereksperimen dan dibuat kondusif agar bersikap positif terhadap lingkungannya
- d. Orang tua supaya membiasakan anak-anak menghadapi tantangan dan rangsangan supaya kreatif
- e. Anak supaya dilatih untuk berpikir kreatif
- f. Anak yang sedang asyik dengan pekerjaannya jangan diganggu
- g. Orang tua harus memberi motivasi supaya anak dapat mengikuti atau melaksanakan idenya sendiri
- h. Anak jangan diajari setiap langkah.<sup>107</sup>

---

<sup>106</sup> Masganti, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, 3.

<sup>107</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rieneka Cipta, 2016), 10.

Pengembangan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan dengan karya nyata, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, bahasa, dan musik. Kreativitas anak dapat dipupuk dengan cara:

- a. Merangsang kelancaran, kelenturan dan keaslian dalam berpikir
- b. Memupuk sikap dan minat untuk menyibukkan diri secara kreatif
- c. Menyediakan sarana dan prasarana pengembangan keterampilan membuat karya yang kreatif.<sup>108</sup>

Pengembangan kreativitas anak di PAUD adalah sebagai berikut:

- a. Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang disukainya
- b. Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah
- c. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi
- d. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.<sup>109</sup>

Mengembangkan kreativitas anak usia dini perlu dukungan dari guru, orang tua, dan lingkungan masyarakat. Orang tua dan guru diharapkan memberikan stimulus pada anak, sehingga terjadi proses pembelajaran yang berpusat pada anak. Stimulasi dapat diberikan dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi kreatif. Biarkan anak dengan bebas melakukan, memegang, menggambar, membentuk, ataupun membuat dengan caranya sendiri, bebaskan daya kreatif anak dengan membiarkan anak menuangkan imajinasinya. Tidak ada seorang pun yang tidak

---

<sup>108</sup> Martinis, "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Melukis Menggunakan Sikat Gigi Taman Kanak-Kanak Padang," *Jurnal* 1, no. 1 (2020): 15.

<sup>109</sup> Mundar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rieneka Cipta, 2009), 12.

memiliki bakat kreatif, namun apabila tidak dipupuk atau dikembangkan maka bakat ini tidak akan berkembang secara optimal. Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat.<sup>110</sup>

Proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Namun dalam pelaksanaannya sering kali kita tidak sadar bahwa masih banyak kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan justru menghambat aktivitas dan kreativitas peserta didik. Apa yang diungkapkan di atas dapat dilihat dalam proses pembelajaran di kelas yang umumnya lebih menekan pada ranah kognitif, ketika kemampuan mental yang dipelajari sebagian besar berpusat pada pengetahuan dan ingatan. Pembelajaran yang demikian biasanya menuntut peserta didik untuk menerima dan menghafal apa-apa yang dianggap penting oleh guru: guru pada umumnya kurang menyenangi situasi ketika peserta didik bertanya mengenai hal-hal yang berada di luar konteks pembicaraan. Kondisi yang demikian, jelas mematikan aktivitas dan kreativitas para peserta didik sehingga harus dihindari dalam pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran menuntut kemandirian guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, agar para peserta didik dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajarnya secara optimal, sesuai dengan kemampuannya masing-masing.<sup>111</sup>

Berbagai pengalaman dan pengamatan terhadap perilaku peserta didik dalam pembelajaran, aktivitas dan kreativitas dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri, dan pengawasan yang tidak terlalu ketat. Penerapan dapat dilakukan dengan cara berikut:

---

<sup>110</sup> Umaria Husnu, *Analisis Kreativitas Kegiatan Menggambar Pada Anak Usia Dini* (Tangerang: STIT Islamic Village, 2020), 4.

<sup>111</sup> *Ibid.*, 19.



- a. Mengembangkan keberanian dan rasa percaya diri peserta didik, serta mengurangi perasaan-perasaan yang kurang menyenangkan.
- b. Memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berkomunikasi secara aktif dan terarah.
- c. Melibatkan peserta didik dalam menentukan tujuan belajar dan penilaian hasilnya.
- d. Memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter.
- e. Melibatkan mereka secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.<sup>112</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas diketahui tidak terlalu sulit untuk dilakukan dalam pembelajaran, guru dapat melakukannya antara lain dengan mengembangkan modul pembelajaran yang heuristik dan hipotetik. Melalui modul, peran guru dalam pembelajaran bisa dikurangi karena mereka lebih memosisikan dirinya sebagai fasilitator dan mengembangkan modul-modul pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Berkaitan dengan peningkatan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran, Widada dalam Mulyasa mengemukakan bahwa di samping penyediaan lingkungan yang kreatif, guru dapat menggunakan berbagai pendekatan sebagai berikut:

- a. *Self esteem approach*

Pendekatan ini guru dituntut untuk lebih mencurahkan perhatiannya pada pengembangan self esteem (kesadaran akan harga diri), guru tidak hanya mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi ilmiah saja, tetapi pengembangan sikap harus mendapat perhatian secara proporsional.

---

<sup>112</sup> Een Y Haenilah, *Kurikulum Dan Pembelajaran PAUD* (Yogyakarta: Media Akademi, 2010), 15.

b. *Creative approach*

Beberapa saran untuk pendekatan ini adalah dikembangkannya problem solving, brain storming, inquiry, dan role playing.

c. *Value clarification and moral development approach*

Pendekatan ini pengembangan pribadi menjadi sasaran utama, pendekatan holistik dan humanistik menjadi ciri utama dalam mengembangkan potensi manusia menuju self actualization. Dalam situasi yang demikian, pengembangan intelektual akan mengiringi pengembangan pribadi peserta didik.

d. *Multiple talent approach*

Pendekatan ini mementingkan upaya pengembangan seluruh potensi peserta didik, karena manifesta pengembangan potensi akan membangun self concept yang menunjang kesehatan mental.

e. *Inquiry approach*

Melalui pendekatan ini peserta didik diberi kesempatan untuk menggunakan proses mental dalam menemukan konsep atau prinsip ilmiah, serta meningkatkan potensi intelektualnya.

f. *Pictorial riddle approach*

Pendekatan ini merupakan metode untuk mengembangkan motivasi dan minat peserta didik dalam diskusi kelompok kecil. Pendekatan ini sangat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif

g. *Synetics approach*

Pendekatan ini memusatkan perhatian pada kompetensi peserta didik untuk mengembangkan berbagai bentuk metaphor untuk membuka intelegensinya dan mengembangkan kreativitasnya. Kegiatan dimulai dengan kegiatan kelompok yang tidak rasional, kemudian berkembang menuju pada penemuan dan pemecahan masalah secara rasional.<sup>113</sup>

---

<sup>113</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 15.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam belajar sangat bergantung pada aktivitas dan kreativitas guru dalam pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Untuk kepentingan tersebut, guru dapat mengembangkan program-program pembelajaran yang menarik, seperti modul, dan dapat menggunakan berbagai pendekatan dalam meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik. Kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang menghasilkan karya atau ide orisinal, kreativitas merupakan perwujudan dari kecerdikan dalam pencarian sesuatu yang bernilai, kemampuan anak dalam mencipta, melahirkan sesuatu yang baru.

#### **D. Pengajuan Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah penelitian yang perlu diuji melalui pengumpulan data dan analisis data.<sup>114</sup>

Hipotesis penelitian yang akan dibuktikan melalui pengujian adalah :

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh bermain *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun .

H<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh pengaruh bermain *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun .

---

<sup>114</sup> Samsu, *Metode Penelitian: Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*, ed. Rusmini, Diterbitkan Oleh: Pusat Studi Agama Dan Kemasyarakatan (PUSAKA), 1st ed. (Jambi: Pusaka Jambi, 2017).

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan bermain *loose parts* berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Hijriah Bandar Lampung.. Hal ini disimpulkan dari pengujian hipotesis menggunakan uji Independent Samples Test dan uji N-Gain. Pada uji Paired Sample t-test menunjukkan hasil yang didapat yaitu sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 ( $<0,05$ ), maka dapat diartikan bahwa  $H_a$  diterima. Pada uji N-Gain menunjukkan hasil menyatakan 0,8 yang dimana memiliki kriteria tinggi. Artinya terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai pre-test (sebelum diberi perlakuan) dengan rata-rata nilai post-test (setelah diberi perlakuan). Sehingga dapat disimpulkan dari pengujian hipotesis dengan menggunakan uji paired sample t-test dan Uji N-Gain bahwa kegiatan bermain *loose parts* berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Hijriah Bandar Lampung.

#### **B. Rekomendasi**

Dari hasil analisis dan kesimpulan, penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut

1. Rekomendasi untuk guru, untuk melakukan kegiatan eksplorasi lebih bervariasi untuk menstimulus anak dalam belajar sehingga perkembangan anak dapat berjalan sesuai dengan tumbuh kembang anak.
2. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya penelitian ini hanya mengungkap perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan *loose parts*. Dalam hal ini masih banyak faktor yang dapat mempengaruhi pada perkembangan kreativitas anak. Untuk itu disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih dalam agar lebih baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, Sabaria. "Penerapan Metode Pembelajaran Proyek Fun Cooking Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Dan Kreativitas." *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 11, no. 1 (2021): 10–27.
- Aisyah, Aisyah. "Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2017): 118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>.
- Andriana, Dian. *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Humanika, 2011.
- Arifin, Koko K. *Mengembangkan Kreativitas Dan Imajinasi Anak*. Jakarta: Yrama Widya, 2019.
- Aunurrahman. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Bambang, Yuliana dan Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks, 2010.
- Benawi, Imran. *Buku Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*. Medan: Perdana Publishing, 2017.
- Casey, Theresea, and Juliet Robertson. *Loose Parts Play*. Scotlandia: Inspiring Scotland, 2016.
- Christianti, Martha. "Profesionalisme Pendidik Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 1 (2015). <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2923>.
- Dendy Sugono. *KAMUS BAHASA INDONESIA*. Jakarta: PT. Indeks, 2008.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Pendekatan "Beyond Centres and Circles Tim"*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional, 2006.
- Diana, Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Diana Vidya Fakhriyani. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains* 4, no. 2 (2020).

- Dwiyama, Fajri, and Satma Awaliana. "Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Loose Parts Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar." *Adaara*, 11, no. 2 (2021).
- Elizabet B.Hurlock, Terj. Dr. Meitasari Tjandarasa dan Dra. Muslichah, and Zarkasih. *Perkembangan Anak I*. Jakarta: Erlangga, 2003.
- Fadilah, Muhammad. *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Arus Media, 2016.
- Fransiska, Yulianti, and Roza Yenita. "Penggunaan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 8 (2021).
- Gunawan, Muhammad Ali. *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi Dan Sosial. Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi Dan Sosial*, 2015.
- Hadiyanti, Siti Maryam, Elan, and Taopik Rahman. "Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal PAUD Agapedia* 5, no. 2 (2021).
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003.
- Handayani, Ririn. *Metodologi Penelitian Sosial. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 1st ed. Yogyakarta: Trussmedia Grafika, 2020.
- Hardiana, Euis. *Ensiklopedia Kreativitas Anak*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2018.
- Hasan, Maimunah. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press, 2009.
- Hasanah Uswatun, Priyantoro Eka Dian. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami." *Jurnal Kariman* 7, no. 2 (2019): 265–82. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>.
- Haughey, Sally, and Nicole. *Loose Parts: A Start-up Guide*. England: Fairy Dust Teaching, 2017.
- Husna, Asmaul, and Budi Suryana. *Metodologi Penelitian Dan Statistik*. 1st ed. Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan, 2017.

- Husnu, Umaria. *Analisis Kreativitas Kegiatan Menggambar Pada Anak Usia Dini*. Tangerang: STIT Islamic Village, 2020.
- Khadijah, and Armanila. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. Perdana Mulya Sarana*. 1st ed. Medan: Perdana Publishing, 2017.
- Kurnia, Rita. "Konsepsi Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak." *Educhild* 01, no. 1 (2012).
- Latif, Mukhtar. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini:Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013.
- Lestarinigrum, Anik, and Intan Prastihastari Wijaya. "Penerapan Bermain Loose Parts Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun." *Pedagogika* 11, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v11i2.174>.
- Luaili, Nihayatul, Ach. Rasyad, and Sultoni. *Buku Panduan Loose Parts Untuk Guru PAUD*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2022.
- M. Fadlillah. *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- M.Ag, Dr. Masganti Sit. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini ( Teori Dan Praktik )." Perdana Publishing, 2016.
- Mahardika, Mustika. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas," 2019, 141.
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Martinis. "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Melukis Menggunakan Sikat Gigi Taman Kanak-Kanak Padang." *Jurnal* 1, no. 1 (2020).
- Masganti. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Maulana, Ihsan, and Farida Mayar. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0." *Jurnal PendidikanTambusai* 3, no. 5 (2019): 1141–49.

- Mayangsari, Dewi & Fitroh, Siti, Fadjryana. “Penerapan Metode Edutainment Untuk Mengajarkan Gejala Alam Pada Anak Usia Dini.” *Science Education National Conference 3*, no. 2 (2018).
- Mertayasa, I Wayan, and I Ketut Sudarsana. *Pendidikan Karakter Untuk AUD / 1*, 2018.
- Muhaimin. *Strategi Belajar Mengajar, Perencanaannya Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Citra Media, 2019.
- Mulyani, Novi. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia, 2016.
- . *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2019.
- Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rieneka Cipta, 2016.
- Munar, Asyiful, Hibana, and Susilo Surahman. “Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun.” *Jurnal PG Paud Trunojoyo* Volume 8, no. 2 (2022).
- Munawaroh, U H. “Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak Sejak Masa Prnatal Sampai Usia 7 Tahun: Kajian Tafsir Tematik Studi Kisah Keluarga Ibrahim Dan Keluarga.” *Ulumul Qur’an: Jurnal Kajian Ilmu Al-Qur’an* (2021).
- Mundar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rieneka Cipta, 2009.
- Mundar, Utami. *Kreativitas Dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Berbakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2009.
- Mustafa, Pinton Setya, Hafidz Gusdiyanto Andif, Andif Victoria, Ndaru, Ndaru Kukuh Masgumelar, Nurika Dyah Lestariningsih Hanik, Hanik Maslacha, et al. “Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga.” *Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaaan Universitas Negeri Malang 2020* 53, no. 9 (2020): 1689–99.



- Muzayyanah, M, and N Anam. “Kontribusi Media Dari Bahan Alam, Bekas Dan Sintetis (Loose Parts) Pada Kreativitas Aptitude Anak Usia Dini Di RA Mamba’ul Hikmah Jember.” *PROCEEDING: The Annual* (2021).
- Nugraha, Ali, and Irma Yuliantina. *Panduan Pengelolaan Looseparts*. Jawa Barat: PP Paud Dan Dikmas, 2020.
- Nugraheni, Alfirda Dewi. “Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis Loose Parts Pada Paud.” *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019* 0, no. 0 (2019).
- Nuraeni, Lenny, and Sharina. “Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Reggio Emilia Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Konteks Merdeka Belajar Di Taman Kanak-Kanak Kota Cimahi Pada Masa Pandemi Covid 19.” *Jurnal Tunas Siliwangi* 6, no. 2 (2020).
- Nurjanah, Novita Eka. “Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD* 1, no. 1 (2020).
- Nurjanah, Novita Eka, and Yetty Isna Wahyuseptiana. “The Application of Playing Based on Reggio Emilia’S Approach To Stimulate Early Childhood Creativity.” *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* 1, no. 1 (2018): 555–61. <https://doi.org/10.20961/shes.v1i1.23600>.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, 2017.
- Pramana, Cipta. “Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dimasa Pandemi Covid-19.” *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2020): 116–24. <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.557>.
- Priyanto, Aris. “Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain.” *Jurnal Ilmiah Guru* 0, no. 2 (2014).
- Pudjiati, S.R Retno. “Bermain Bagi AUD Dan Alat Permainan Yang Sesuai Bagi Usia Anak,” 2011.
- Qomariyah, Nurul, and Zahratul Qalbi. “Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan.” *JECED : Journal of*

- Early Childhood Education and Development* 3, no. 1 (2021): 47–52. <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>.
- Qur'an, Yayasan Penyelenggara dan Penterjemah Al. *AL Quran Dan Terjemahnya*. Jakarta, 2020.
- Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak TK*. Jakarta: Raja Grafindo, 2019.
- Rahardjo, Maria Melita. "How to Use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group Discussion in Indonesia." *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 13, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.21009/jpud.132.08>.
- Rahmat, Stephanus Turibius, and Theresia Alviani Sum. "Mengembangkan Kreativitas Anak." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 9, no. 2 (2017).
- Rakimahwati, and Amalia. *Pengembangan Kreativitas Usia Dini*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2023.
- Rini. *Aktivitas Kreatif Anak Cerdas Paud Dan TK*. Jakarta: Laksana, 2019.
- Romlah. "Kapita Selekta Permainan Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Darul Ilmi* Volume 1, no. 12 (2015). <https://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/DI>.
- . *Manajemen Pendidikan Islam*. Bandar Lampung: Harakindo Publishing, 2016.
- . "Meningkatkan Krearifitas Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Bermain." *Jurnal Darul Ilmi* Volume 1, no. 1 (2015). <https://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/DI>.
- Roopnarine, Jaipaul L. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Pendekatan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2018.
- Samsu. *Metode Penelitian: Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*. Edited by Rusmini. *Diterbitkan Oleh: Pusat Studi Agama Dan Kemasyarakatan (PUSAKA)*. 1st ed. Jambi: Pusaka Jambi, 2017.

- Sandu Siyoto, Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Edited by Ayup. *Dasar Metodologi Penelitian*. Cetakan 1. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Semiawan. *Belajar Dan Pembelajaran Pra Sekolah Sekolah Dasar*. Jakarta: Macana Jaya Cemerlang, 2001.
- Shabrina, Ega, Anik Lestarinigrum, and Intan Prastihastari Wijaya. "Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loose Parts," n.d., 118–24.
- Siantajan, Yuliati. *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020.
- Siskawati, and Herawati. "Efektivitas Media Loose Parts Di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah." *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 15, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i2.4629>.
- Sobour, Alex. *Anak Masa Depan*. Bandung: Angkasa, 2001.
- Sudana. *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter Melejit Kepribadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit, Dan Social)*. Yogyakarta: Genius Publisher, 2014.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo, 2000.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. 19th ed. Bandung: CV Alfabeta, 2013.
- Sugiyanti, Aniek. *Media Bermain Loose Parts*. Semarang: Dikmas Jateng, 2020.
- Sumantri. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dediknas, Dikti, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005.
- Supriadi. *Antara Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen Depdiknas, 2001.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.
- . *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group, 2011.

- Suyanto, Slamet. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005.
- Syafi'i, Imam, and Nur Da'iyah Dianah. "Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini." *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* III, no. 1 (2021).
- Waluyo, Hari Budi, and Abdul Muhid. "Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 7, no. 1 (2021).
- Wartini, Atik, and Muhammad Azkar. "Al Quran Dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Al-Afkar* 3, no. 1 (2020).
- Wayka, Burgin. *Pembelajaran Berbasis Konten Steam Dan Loose Part*. Jakarta: Erlangga, 2019.
- Wibowo, Ari. "Uji Chi-Square Pada Statistika Dan SPSS." *Jurnal Ilmiah SINUS* 4, no. 2 (2017).
- Wulansari, Betty Yulia, Muhibuddin Fadhli, and Sutrisno. *Steam Natural: Pembelajaran Berbasis Alam Menggunakan Natural Loose Part*. Academia P. Lamongan, 2021.
- Y Haenilah, Een. *Kurikulum Dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi, 2010.
- Zaini, Ahmad. "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini." *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 3, no. 1 (2019): 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>.

# LAMPIRAN

**Tabel 1**  
**Hasil Uji Validitas**

No Item	Nilai $r_{hitung}$	Nilai $r_{tabel\ 5\ \%}$	Keterangan
Item 1	0,734	0,396	Valid
Item 2	-0,200	0,396	Tidak Valid
Item 3	0,289	0,396	Tidak Valid
Item 4	0,485	0,396	Valid
Item 5	0,537	0,396	Valid
Item 6	0,398	0,396	Valid
Item 7	0,033	0,396	Tidak Valid
Item 8	0,326	0,396	Tidak Valid
Item 9	0,473	0,396	Valid
Item 10	0,280	0,396	Tidak Valid
Item 11	0,678	0,396	Valid
Item 12	0,446	0,396	Valid
Item 13	0,412	0,396	Valid
Item 14	0,702	0,396	Valid
Item 15	0,670	0,396	Valid
Item 16	0,500	0,396	Valid
Item 17	0,460	0,396	Valid
Item 18	0,769	0,396	Valid
Item 19	0,612	0,396	Valid
Item 20	0,537	0,396	Valid

**Tabel 2**  
**Hasil Uji Validitas**

<i>Cronbach <math>\alpha</math></i>	<i>N of Item</i>
0,798	20

**Tabel 3**  
**Hasil Pretest Kelas Kontrol**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>
1	AUD1	<b>70</b>
2	AUD2	<b>60</b>
3	AUD3	<b>58</b>
4	AUD4	<b>58</b>
5	AUD5	<b>57</b>
6	AUD6	<b>57</b>
7	AUD7	<b>57</b>
8	AUD8	<b>57</b>
9	AUD9	<b>57</b>
10	AUD10	<b>57</b>
11	AUD11	<b>57</b>
12	AUD12	<b>65</b>
13	AUD13	<b>57</b>
14	AUD14	<b>55</b>
15	AUD15	<b>55</b>
16	AUD16	<b>55</b>
17	AUD17	<b>53</b>

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>
18	AUD18	47
19	AUD19	63
20	AUD20	63
21	AUD21	62
22	AUD22	60
23	AUD23	60
24	AUD24	60
25	AUD25	60

**Tabel 4**

**Hasil Posttest Kelas Kontrol**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>
1	AUD1	75
2	AUD2	63
3	AUD3	63
4	AUD4	63
5	AUD5	60
6	AUD6	60
7	AUD7	60
8	AUD8	58
9	AUD9	58
10	AUD10	58
11	AUD11	58
12	AUD12	70



No	Nama	Nilai
13	AUD13	58
14	AUD14	57
15	AUD15	57
16	AUD16	55
17	AUD17	53
18	AUD18	52
19	AUD19	68
20	AUD20	68
21	AUD21	67
22	AUD22	65
23	AUD23	65
24	AUD24	65
25	AUD25	65

**Tabel 5**

**Hasil Pretest Kelas Eksperimen**

No	Nama	Nilai
1	AUD1	<b>70</b>
2	AUD2	<b>63</b>
3	AUD3	<b>63</b>
4	AUD4	<b>62</b>
5	AUD5	<b>60</b>
6	AUD6	<b>58</b>
7	AUD7	<b>58</b>

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>
8	AUD8	57
9	AUD9	55
10	AUD10	55
11	AUD11	55
12	AUD12	67
13	AUD13	55
14	AUD14	55
15	AUD15	52
16	AUD16	52
17	AUD17	52
18	AUD18	65
19	AUD19	65
20	AUD20	65
21	AUD21	65
22	AUD22	63
23	AUD23	63
24	AUD24	63

**Tabel 6**

**Hasil Posttest Kelas Eksperimen**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>
1	AUD1	88
2	AUD2	80
3	AUD3	80

No	Nama	Nilai
4	AUD4	80
5	AUD5	77
6	AUD6	77
7	AUD7	77
8	AUD8	75
9	AUD9	75
10	AUD10	75
11	AUD11	75
12	AUD12	82
13	AUD13	75
14	AUD14	73
15	AUD15	73
16	AUD16	72
17	AUD17	72
18	AUD18	82
19	AUD19	82
20	AUD20	82
21	AUD21	82
22	AUD22	80
23	AUD23	80
24	AUD24	80

**Table 7**

<b>Descriptive Statistics</b>					
PRETEST KREATIVITAS AUD KELAS KONTROL	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
	25	47	70	58.40	4.359

**Tabel 8**

<b>Descriptive Statistics</b>					
POSTEST KREATIVITAS AUD KELAS KONTROL	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
	25	52	75	61.64	5.544

**Tabel 9**

<b>Descriptive Statistics</b>					
PRETEST KREATIVITAS AUD KELAS EXPERIMENT	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
	24	52	70	59.92	5.241

**Tabel 10**

<b>Descriptive Statistics</b>					
POSTEST KREATIVITAS AUD KELAS EXPERIMENT	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
	24	72	88	78.08	4.032

**Tabel 11**  
**Tests of Normality**

		Tests of Normality					
KELAS+(PRETEST/POSTTE ST)		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
KREATIVITAS AUD	PRETEST EKSPERIMEN	.180	24	.043	.929	24	.093
	POSTTEST EKSPERIMEN	.183	24	.037	.928	24	.090
	PRETEST KONTROL	.174	25	.049	.929	25	.081
	POSTTEST KONTROL	.144	25	.191	.968	25	.592

a. Lilliefors Significance Correction

**Tabel 12**

		Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
KREATIVITAS AUD	Based on Mean	2.136	3	94	.101	
	Based on Median	1.765	3	94	.159	
	Based on Median and with adjusted df	1.765	3	82.126	.160	
	Based on trimmed mean	2.140	3	94	.100	

**Tabel 13**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
KREATIVITAS AUD	Equal variances assumed	2.572	.115	11.832	47	.000	16.443	1.390	13.647	19.239
	Equal variances not assumed			11.908	43.840	.000	16.443	1.381	13.660	19.227

**Tabel 14****Hasil Uji Gain Ternormalisasi ( N-Gain )**

No	Kelas Eksperimen		N-Gain	Kelas Kontrol		N-Gain
	Pretest	Posttest		Pretest	Posttest	
1	70	88	0,60	70	75	0,17
2	63	80	0,46	60	63	0,08
3	63	80	0,46	58	63	0,12
4	62	80	0,47	58	63	0,12
5	60	77	0,43	57	60	0,07
6	58	77	0,45	57	60	0,07
7	58	77	0,45	57	60	0,07
8	57	75	0,42	57	58	0,02
9	55	75	0,44	57	58	0,02
10	55	75	0,44	57	58	0,02
11	55	75	0,44	57	58	0,02
12	67	82	0,45	65	70	0,14
13	55	75	0,44	57	58	0,02
14	55	73	0,40	55	57	0,04
15	52	73	0,44	55	57	0,04
16	52	72	0,42	55	55	0,00
17	52	72	0,42	53	53	0,00
18	65	82	0,49	47	52	0,09
19	65	82	0,49	63	68	0,14
20	65	82	0,49	63	68	0,14
21	65	82	0,49	62	67	0,13

22	63	80	0,46	60	65	0,13
23	63	80	0,46	60	65	0,13
24	63	80	0,46	60	65	0,13
25				60	65	0,13
<b>Rata-rata</b>			<b>0,46</b>	<b>Rata-rata</b>		<b>0,08</b>

## LAMPIRAN DOKUMENTASI



Bahan Bermain *Loose Parts* Di TK AL-HIJRIAH



Kegiatan Bermain *Loose Parts* Di TK AL-HIJRIAH  
“Membuat Macam-macam Hewan”





Kegiatan Bermain *Loose Parts* Di TK AL-HIJRIAH



Kegiatan Bermain *Loose Parts* Di TK AL-HIJRIAH



Kegiatan Bermain *Loose Parts* Di TK AL-HIJRIAH  
“Membuat Macam-macam Hewan”



Kegiatan Bermain *Loose Parts* Di TK AL-HIJRIAH  
“Membuat Macam-macam Hewan”



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**PUSAT PERPUSTAKAAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131  
Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-0153/Un.16 / P1 /KT/I/ 2024

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I  
NIP : 197308291998031003  
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung  
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENGARUH BERMAIN LOOSE PARTS TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**DI TK AL-HIJRIAH**

Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
Fanny Novi Annisa	1811070227	FTK/ PIAUD

Bebas Plagiasi sesuai Cek dengan tingkat kemiripan sebesar **20%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Bandar Lampung, 10 Januari 2024  
Kepala Pusat Perpustakaan



**Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I**  
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

PENGARUH BERMAIN LOOSE  
PARTS TERHADAP KREATIVITAS  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK  
AL-HIJRIAH  
*by Perpustakaan UIN RIL*

---

**Submission date:** 10-Jan-2024 03:37PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2268756497

**File name:** TURNITIN\_FANNY\_REVISI.docx (126.07K)

**Word count:** 3746

**Character count:** 22310

## PENGARUH BERMAIN LOOSE PARTS TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-HIJRIAH

### ORIGINALITY REPORT

<b>20%</b> SIMILARITY INDEX	<b>20%</b> INTERNET SOURCES	<b>12%</b> PUBLICATIONS	<b>8%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	-----------------------------

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to UIN Raden Intan Lampung</b> Student Paper	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>digilib.uin-suka.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>repository.uinsu.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>jurnal.stitnualhikmah.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Universitas Negeri Jakarta</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>journal.unesa.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>digilib.unila.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>repository.unugiri.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>

10	<a href="http://www.iaisyarifuddin.ac.id">www.iaisyarifuddin.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	Submitted to UM Surabaya Student Paper	<1 %
12	<a href="http://patentimages.storage.googleapis.com">patentimages.storage.googleapis.com</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://jurnal.ugj.ac.id">jurnal.ugj.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://www.jurnalfai-uikabogor.org">www.jurnalfai-uikabogor.org</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://jurnaledukasia.org">jurnaledukasia.org</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id">ecampus.iainbatusangkar.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
20	<a href="http://acopen.umsida.ac.id">acopen.umsida.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	<1 %

22	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://www.neliti.com">www.neliti.com</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://downloadallsoftwareanddownloadsemua.blogspot.com">downloadallsoftwareanddownloadsemua.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://repository.uinsaizu.ac.id">repository.uinsaizu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	Anik Lestaringrum, Intan Prastihastari Wijaya. "Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun", PEDAGOGIKA, 2020 Publication	<1 %
29	Elfrida Rahma Valentina Dewi, Hibana Hibana, Musyafa Ali. "Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023 Publication	<1 %
30	Aushofil Karimah. "PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERPIKIR ANAK USIA DINI	<1 %

DENGAN PERMAINAN BAHASA", LISAN AL-  
HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan  
Kebudayaan, 2015

Publication

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 5 words

Exclude bibliography  On



## Indikator Pencapaian Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Kreativitas
Daya Imajinasi kuat	<ol style="list-style-type: none"><li>Anak memiliki rasa ingin tahu yang luas</li><li>Anak dapat memberikan gagasan atau ide</li><li>Anak mampu melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri ( mempunyai inisiatif)</li></ol>
Menunjukkan sikap kemandirian	<ol style="list-style-type: none"><li>Anak mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang.</li><li>Anak memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi (menyusun kembali alat-alat permainan)</li></ol>
Menunjukkan minat pada kegiatan kreatif	<ol style="list-style-type: none"><li>Anak dapat membuat karya</li></ol>

**Sumber : Dr. Muhammad Hasbi (2020) *Anak Kreatif Mandiri dan berkarakter, Praktik Baik Penyelenggaraan PAUD Berbasis STEAM.***

**Link :**

[https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY\\_20220712\\_100738.pdf](https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220712_100738.pdf)

### Kisi-kisi Instrumen Kreativitas

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah
<b>Pencapaian Kreativitas</b>	Daya Imajinasi kuat	a. Anak memiliki rasa ingin tahu yang luas	1,2	2
		b. Anak dapat memberikan gagasan atau ide	3,4,	2
		c. Anak mampu melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri ( memep unyai inisiatif )	5,6,7	3
	Kemandirian	a. Anak mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandan	8,9,10,11	4

		g.		
	Menunjukkan minat pada kegiatan kreatif	a. Anak dapat membuat karya	12,13,14,15,	4
				<b>Total : 15 item</b>

**Sumber : Dr. Muhammad Hasbi (2020) *Anak Kreatif Mandiri dan berkarakter, Praktik Baik Penyelenggaraan PAUD Berbasis STEAM.***

**Link :**

[https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY\\_20220712\\_100738.pdf](https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220712_100738.pdf)

## Pedoman Observasi

Tujuan : Untuk mengetahui pengaruh bermain *loose parts* terhadap kreativitas di TK AL-HIJRIAH BANDAR LAMPUNG

NO	Item	Skor Nilai			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu bertanya saat kegiatan				
2.	Anak dapat bertanya kepada guru tentang apa yang ingin di ketahuinya				
3.	Anak mampu memberikan saran				
4.	Anak mampu memberikan komentar positif				
5.	Anak mampu membuat karya sesuai dengan keinginan				
6.	Anak mampu membuat karya sesuai dengan kemampuannya				
7.	Anak dapat melakukan sesuatu tindakan yang baik tanpa menunggu perintah				
8.	Anak mampu memecahkan masalah dalam kegiatan				
9.	Anak mampu membuat karya tanpa bantuan orang				

	lain				
10.	Anak dapat membereskan mainannya kembali				
11.	Anak mampu melakukan kegiatan dengan cara nya sendiri				
12.	Anak mampu menyusun nama / kata dengan menggunakan batu				
13.	Anak mampu membuat bentuk pakaian dari barang bekas				
14.	Anak mampu membuat bentuk kreasi binatang dari daun				
15.	Anak mampu membuat mainan pancing ikan dari sedotan				

## Pedoman Wawancara

Persiapan :

1. Mempersiapkan lembar pertanyaan wawancara;
2. Mempersiapkan tape recorder atau alat rekam lainnya;
3. Memperhatikan dan memastikan waktu mewawancarai narasumber;
4. Menghubungi narasumber saat akan melakukan wawancara.

Proses wawancara

1. Menanyakan identitas narasumber  
Nama :  
Usia :
2. Menanyakan pertanyaan wawancara secara terurut dan narasumber tidak hanya menjawab “ya” dan “tidak” namun juga memberikan penjelasan serta alasan jawaban yang diberikan.

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan di TK Al-Hijriah Bandar Lampung?
2.	Apa saja kendala yang dialami selama proses pembelajaran tersebut ?
3.	Bahan ajar atau media apa saja yang digunakan untuk melakukan pembelajaran di TK Al-Hijriah Bandar Lampung?

4.	Strategi pembelajaran apa saja yang digunakan untuk melakukan pembelajaran di TK Al-Hijriah Bandar Lampung?
5.	Bagaimana perkembangan enam aspek anak usia dini, apakah sudah tercapai sesuai Sttpa dan Permendikbud yang ada ?
6.	Dari enam aspek perkembangan anak usia dini, mana yang belum mencapai sesuai Sttpa dan Permendikbud ?
7.	Lalu perkembangan seperti apa yang belum berkembang pada perkembangan kreativitas anak?
8	Apa saja kendala yang dialami sehingga perkembangan tersebut belum sepenuhnya tercapai ?
9.	Apa harapan Bapak/Ibu kepada saya sebagai calon peneliti di TK Al-Hijriah Bandar Lampung untuk kedepannya ?

### Kisi –Kisi Instrumen Bermain *Loose Parts*

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah
<b>Bermain <i>Loose Parts</i></b>	Eksplorasi	Anak memiliki rasa ingin tahu yang luas	1,2,	2
		Anak mampu memperhatikan lingkungan sekitar	3,4	2
	Eksperimen	Anak mampu menggunakan berbagai media dari lingkungan	5,6,7	3

		sekitar		
	Mendorong imajinasi kreativitas	Anak dapat memberikan gagasan atau ide	8,9	3
		Anak dapat menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu	10,11	2
				<b>Total : 11 item</b>

**Sumber : Dewi Safitri *Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*, KIDDO : JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI E-ISSN : 2716-1641; P-ISSN: 2716-0572.**

**Link : <http://kiddo@iainmadura.ac.id>**



### Pedoman Observasi *Loose Parts*

NO	Item	Skor Nilai			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu bertanya saat kegiatan				
2.	Anak dapat bertanya kepada guru tentang apa yang ingin di ketahuinya				
3.	Anak dapat membedakan tekstur dari masing-masing komponen				
4.	Anak dapat merubah-ubah komponen dalam posisi apa saja				
5.	Anak dapat mengambil daun kering untuk dibentuk binatang capung				
6.	Anak dapat mengambil banyak daunan untuk di susun membentuk berbagai macam binatang				
7.	Anak mampu membuat ukuran karyanya sesuai keinginannya				
8.	Anak mampu memberikan saran				
9.	Anak mampu memberikan komentar positif				
10.	Anak mampu menceritakan				

	kepada guru dan teman tentang apa yang dibuat hari ini				
11.	Anak mampu memasukan pasir ke dalam botol sehingga dapat mengeluarkan suara				

## Pedoman Wawancara

Persiapan :

1. Mempersiapkan lembar pertanyaan wawancara;
2. Mempersiapkan tape recorder atau alat rekam lainnya;
3. Memperhatikan dan memastikan waktu mewawancarai narasumber;
4. Menghubungi narasumber saat akan melakukan wawancara.

Proses wawancara

1. Menanyakan identitas narasumber  
Nama :  
Usia :
2. Menanyakan pertanyaan wawancara secara terurut dan narasumber tidak hanya menjawab “ya” dan “tidak” namun juga memberikan penjelasan serta alasan jawaban yang diberikan.

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana anak-anak saat berada pada tahap eksplorasi dalam pembelajaran?
2.	Bagaimana anak-anak saat berada pada tahap eksperimen dalam pembelajaran?
3.	Bagaimana anak-anak saat berada pada tahap kreatif dalam pembelajaran?
4.	Bagaimana Ibu melakukan tahap edukasi dalam pembelajaran?

5.	Bagaimana Ibu melakukan tahap ekspansi dalam pembelajaran?
6.	Bagaimana Ibu melakukan tahap perkembangan dalam pembelajaran?
7.	Bagaimana Ibu dan anak-anak saat berada pada tahap membangun makna dan tujuan bermain?

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

<b>Satuan Pendidikan</b>	: TK AL-HIJRIAH BANDAR LAMPUNG
<b>Semester/Minggu</b>	: I / I
<b>Hari / Tanggal</b>	: Senin, 17 Oktober 2022
<b>Kelompok Usia</b>	: B
<b>Tema/Sub Tema</b>	: <b>kebutuhanku</b> / Pakaian
<b>KD</b>	: 1.1 – 1.2 – 2.1 – 2.5 – 3.1 – 4.1 – 3.4 – 4.4 – 3.8 – 4.11-3.6
<b>Materi</b>	: <ul style="list-style-type: none"><li>- mensyukuri ciptaan Tuhan</li><li>- Melalui kegiatan membuat bentuk Pakaian dari bahan <i>loose parts</i> anak mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitas</li><li>- Melalui kegiatan literasi menyusun kata anak mampu mengenal huruf melalui bermain</li><li>- Melalui kegiatan gerak dan lagu anak mampu mengekspresi diri melalui seni</li><li>- Melalui kegiatan bermain <i>loose parts</i> anak mampu mentaati peraturan main.</li></ul>
<b>Tujuan</b>	: <ul style="list-style-type: none"><li>- Anak mampu mensyukuri Ciptaan Tuhan</li><li>- Anak mampu menganalisa benda melalui bentuk</li><li>- Anak mampu merangkai kata</li><li>- Anak dapat menciptakan hasil karya</li></ul>

- Anak mampu mengungkapkan ekspresinya dengan gerak dan lagu
- Anak mampu mengetahui binatang pakaian

**Alat dan bahan** : bahan-bahan *loose parts*

### **Proses kegiatan**

#### **A. PEMBUKAAN 30 MENIT**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pakaian
3. Mengenalkan kegiatan bermain *loose parts* dan aturan yang digunakan bermain

#### **B. INTI 60 MENIT**

1. Guru mengajak anak melihat gambar pakaian yang telah disiapkan
2. Guru memberi pertanyaan terbuka sebagai propokasi untuk anak
3. Guru mengajak anak untuk berkreasi menghias gambar orang
4. Guru mengajak anak untuk membuat bentuk pakaian dengan bahan *loose parts*
5. Guru mengajak anak untuk menyusun kata pakaian

#### **C. ISTIRAHAT 30 MENIT**

1. S.O.P Toileting
2. S.O.P Makan bersama
3. S.O.P Main diluar

#### **D. RECALLING :**

1. Bagaimana perasaan anak terhadap kegiatan hari ini?
2. Kegiatan apa yang paling disukai anak?
3. Mengapa anak menyukai kegiatan tersebut?
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **E. PENUTUP 30 MENIT :**

1. Bernyanyi Bersama
2. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
3. Menginformasikan untuk kegiatan besok
4. Penerapan SOP Penutupan

## F. RENCANA PENILAIAN :

1. Sikap
2. Pengetahuan
3. Keterampilan

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

**Satuan Pendidikan** : TK AL-HIJRIAH BANDAR LAMPUNG

**Semester/Minggu** : I / II

**Hari / Tanggal** : Senin, 31 Oktober 2022

**Kelompok Usia** : B

**Tema/Sub Tema** : Binatang / Kura-kura

**KD** : 1.2 – 2.1 – 2.5 – 3.1 – 4.1 – 3.4 – 4.4 – 3.8 –  
4.10 – 3.15 – 4.15

**Materi** :

- mensyukuri ciptaan Tuhan
- Melalui kegiatan membuat bentuk capung dari bahan *loose parts* anak mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitas
- Melalui kegiatan literasi menyusun kata anak mampu mengenal huruf melalui bermain
- Melalui kegiatan gerak dan lagu anak mampu mengekspresikan diri melalui seni
- Melalui kegiatan bermain *loose parts* anak mampu mentaati peraturan main.
-

**Tujuan** :

- Anak mampu mensyukuri Ciptaan Tuhan
- Anak mampu menganalisa benda melalui bentuk
- Anak mampu merangkai kata
- Anak dapat menciptakan hasil karya
- Anak mampu mengungkapkan ekspresinya dengan gerak dan lagu
- Anak mampu mengetahui binatang kura-kura

**Alat dan bahan** : bahan-bahan *loose parts*

**Proses kegiatan**

**G. PEMBUKAAN 30 MENIT**

4. Penerapan SOP pembukaan
5. Berdiskusi tentang kura-kura
6. Mengenalkan kegiatan bermain *loose parts* dan aturan yang digunakan bermain

**H. INTI 60 MENIT**

6. Guru mengajak anak melihat gambar kura-kura yang telah disiapkan
7. Guru memberi pertanyaan terbuka sebagai propokasi untuk anak
8. Guru mengajak anak untuk berkreasi menghias gambar kura-kura
9. Guru mengajak anak untuk membuat bentuk kura-kura dengan bahan *loose parts*
10. Guru mengajak anak untuk menyusun kata kura-kura

**I. ISTIRAHAT 30 MENIT**

4. S.O.P Toileting
5. S.O.P Makan bersama
6. S.O.P Main diluar

**J. RECALLING :**

5. Bagaimana perasaan anak terhadap kegiatan hari ini?
6. Kegiatan apa yang paling disukai anak?



7. Mengapa anak menyukai kegiatan tersebut?
8. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**K. PENUTUP 30 MENIT :**

5. Bernyanyi Bersama
6. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
7. Menginformasikan kegiatan untuk besok
8. Penerapan SOP Penutupan

**L. RENCANA PENILAIAN :**

4. Sikap
5. Pengetahuan
6. Keterampilan

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	: TK AL-HIJRIAH BANDAR LAMPUNG
<b>Semester/Minggu</b>	: I / II
<b>Hari / Tanggal</b>	: Senin, 1 November 2022
<b>Kelompok Usia</b>	: B
<b>Tema/Sub Tema</b>	: Binatang / capung
<b>KD</b> 4.10	: 1.1 – 1.2 – 2.1 – 2.5 – 3.1 – 3.4 – 4.4 – 3.8 –
<b>Materi</b>	:  - mensyukuri ciptaan Tuhan  - Melalui kegiatan membuat bentuk capung dari bahan <i>loose parts</i> anak mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitas

- Melalui kegiatan literasi menyusun kata anak mampu mengenal huruf melalui bermain
- Melalui kegiatan gerak dan lagu anak mampu mengekspresikan diri melalui seni
- Melalui kegiatan bermain *loose parts* anak mampu mentaati peraturan main.

**Tujuan :**

- Anak mampu mensyukuri Ciptaan Tuhan
- Anak mampu menganalisa benda melalui bentuk
- Anak mampu merangkai kata
- Anak dapat menciptakan hasil karya
- Anak mampu mengungkapkan ekspresinya dengan gerak dan lagu
- Anak mampu mengetahui binatang capung

**Alat dan bahan :** bahan-bahan *loose parts*

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN 30 MENIT**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang capung
3. Mengenalkan kegiatan bermain *loose parts* dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI 60 MENIT**

1. Guru mengajak anak melihat gambar capung yang telah disiapkan
2. Guru memberi pertanyaan terbuka sebagai propokasi untuk anak
3. Guru mengajak anak untuk berkreasi menghias gambar capung

4. Guru mengajak anak untuk membuat bentuk capung dengan bahan *loose parts*
5. Guru mengajak anak untuk menyusun kata capung

**C. ISTIRAHAT 30 MENIT**

1. S.O.P Toileting
2. S.O.P Makan bersama
3. S.O.P Main diluar

**D. RECALLING :**

1. Bagaimana perasaan anak terhadap kegiatan hari ini?
2. Kegiatan apa yang paling disukai anak?
3. Mengapa anak menyukai kegiatan tersebut?
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**E. PENUTUP 30 MENIT :**

1. Bernyanyi Bersama
2. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP Penutupan

**F. RENCANA PENILAIAN :**

1. Sikap
2. Pengetahuan
3. Keterampilan



## YAYASAN PENDIDIKAN AL-HIJRIAH TAMAN KANAK-KANAK AL-HIJRIAH

Jl. Tirtaria No. 23 Kelurahan Way Kandis  
Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung 35143 Telp.085269181005/082282337213

Nomor : 421/29/IV.56/V.56/AL-HIJ/VII/2023  
Hal : Surat Balasan Izin Penelitian  
Lampiran : -

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung  
di Bandar Lampung

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala TK Al-Hijriah Kecamatan Way Kandis, Kota Bandar Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Fanny Novi Annisa  
NPM : 1811070227  
Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD  
Institusi : UIN Raden Intan Lampung

Telah melaksanakan penelitian di TK Al-Hijriah Bandar Lampung dengan judul skripsi “Pengaruh Bermain *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Hijriah Bandar Lampung”. Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb*

Bandar Lampung, 06 November 2022

Kepala TK Al-Hijriah  
  
Desy Putri Angraeni, S.P.