

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS*  
TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS  
ANAK USIA DINI (5-6 TAHUN)**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**RISYA AMELIA**

**NPM 1913054019**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI (5-6 TAHUN)**

**OLEH**

**RISYA AMELIA**

Masalah dalam penelitian ini adalah pentingnya kreativitas untuk dikembangkan sejak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini (5-6 tahun). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi Experiment* dan desain penelitian *One-Group Pre-treatment – Post-treatment* yaitu dengan satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Sampel penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi berupa *checklist* dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *Mann Whitney*. Hasil uji *Mann Whitney* menunjukkan nilai signifikan  $U_{hitung} = 0,000 < U_{tabel} = 0,05$  maka  $H_0$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh dari penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini (5-6 tahun) di kelompok B TK Dharma Wanita Rejomulyo.

Kata kunci : anak usia dini, media *loose parts*, kreativitas

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF USING LOOSE PARTS MEDIA ON THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN EARLY CHILDHOOD (5-6 YEARS)**

**BY**

**RISYA AMELIA**

The problem in this research is the importance of developing creativity from an early age. This study aims to determine the effect of using loose parts media in developing creativity in early childhood (5-6 years). This research is a quantitative research with a Quasi Experiment research method and a One Group Pre-treatment – Post-treatment research design with only one group without a comparison group. The sample of this study consisted of 16 children aged 5-6 years. The data collection technique used is the observation technique in the form of a checklist and documentation. The data analysis technique in this study used the Mann Whitney test. The results of the Mann Whitney test show a significant value of  $U \text{ count} = 0.000 < U \text{ table} = 0.05$ , so  $H_a$  is accepted, which means that there is an influence of the use of loose parts media on the development of creativity of early childhood (5-6 years) group B of Dharma Wanita Rejomulyo Kindergarten.

Keywords: early childhood, loose parts media, creativity

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS*  
TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS  
ANAK USIA DINI (5-6 TAHUN)**

**Oleh**

**Risya Amelia**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA  
LOOSE PARTS TERHADAP  
PENGEMBANGAN KREATIVITAS  
ANAK USIA DINI (5-6 TAHUN)**

Nama Mahasiswa : **Risya Amefia**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913054019**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

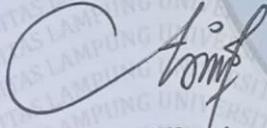
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

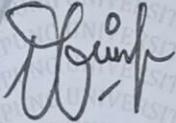
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



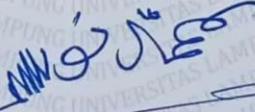
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
**Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.**  
NIP. 19840214200801 2 007

  
**Devi Nawangsasi, M.Pd.**  
NIP. 19830910202421 2 016

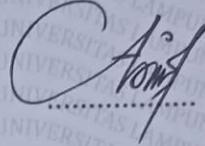
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.**



Sekretaris : **Devi Nawangsasi, M.Pd.**



Penguji Utama : **Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Albet Maydiantoro, M.Pd.**

NIP. 19870504201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **21 Maret 2025**

## HALAMAN PERNYATAAN

yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Risy Amelia  
NPM : 1913054019  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (5-6 Tahun)” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandarlampung, 19 Maret 2025



Risy Amelia  
NPM. 1913054019

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Risy Amelia. Penulis dilahirkan di Rejomulyo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, pada tanggal 21 Maret 2000, sebagai anak keempat dari empat bersaudara, pasangan Bapak Trimo Parto Wijaya dan Ibu Karsini. Penulis menyelesaikan pendidikan awal di TK Dharma Wanita Rejomulyo lulus tahun 2007, SD Negeri 2 Rejomulyo lulus tahun 2013, SMP Negeri 1 Kibang lulus tahun 2016, SMA Negeri 6 Metro lulus tahun 2019. Pada tahun 2019, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi PG PAUD di Universitas Lampung melalui Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti lembaga kemahasiswaan FPPI dan Forkom PG PAUD diamanahkan sebagai Sekretaris Bidang Dana dan Usaha 2021. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Banyumas, Kecamatan Candipuro, Kabupaten Lampung Selatan. Penulis juga melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di TK Mathlaul Anwar di desa Banyumas, Kecamatan Candipuro, Kabupaten Lampung Selatan.

## **MOTTO**

“Janganlah kamu (merasa) lemah,  
dan janganlah (pula) kamu bersedih hati,  
sebab kamulah orang yang paling tinggi (derajatnya),  
jika kamu orang yang beriman.”

**(Q.S. Ali Imran: 139)**

“Apapun yang menjadi takdirmu,  
akan mencari jalannya menemukanmu.”

**(Ali bin Abi Thalib)**

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrohmanirrohim*

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT beserta Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terimakasih kepada:

### **Orang Tuaku Tercinta Bapak Trimo Parto Wijaya dan Ibu Karsini**

Yang telah bekerja keras, sehingga dapat menghantarkanku di bangku kuliah. Terimakasih atas pengorbanan yang diberikan serta doa yang tulus, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar

### **Kakakku Tersayang Atri Ningsih, Ari Santo dan Eva Susanti**

Terimakasih atas kasih sayang yang diberikan yang selalu menolongku ketika dalam kesulitan dan menjagaku dengan baik, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

### **Keluarga Besarku**

Terima kasih atas doa-doa dan dukungan yang tiada hentinya selama ini.

### **Sahabatku Tersayang**

**(Arya Daniatur, Ahmad Muzaki, Septi Kurnia Dewi, Lestari Septia Ningrum, Novianti Asokawati, Salsabilla Benrina Avicha, Winna Annisa Kusuma, Supriyatin)**

Terimakasih telah menjadi sahabat dan teman yang selalu ada untukku dikala sedih maupun senang, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

## SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (5-6 Tahun)”, sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, petunjuk serta bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PG PAUD serta Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas, serta memberikan saran serta masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
5. Devi Nawangsasi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas, serta memberikan saran serta masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
6. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan masukan yang luar biasa sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik.

8. Seluruh Staf pengajar PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
9. Seluruh keluarga besar TK Dharma Wanita Rejomulyo Ibu Diah, Ibu Nuri, Ibu Inem dan Ibu As yang telah membantu selama penelitian.
10. Teman-teman Program Studi PG PAUD angkatan 2019 yang telah memberi banyak pengalaman, kenangan dan kebersamaan yang tidak akan terlupakan.
11. Almamater tercinta Universitas Lampung yang saya banggakan.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu oleh penulis.

Semoga Allah SWT selalu memberikan balasan yang lebih besar untuk bapak, ibu, dan teman-teman semua atas kebaikan dan bantuan yang sudah diberikan selama ini. Hanya ucapan terimakasih dan doa yang bisa penulis berikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Bandarlampung, 19 Maret 2025  
Penulis,

Risya Amelia  
NPM. 1913054019

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	9
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
2.1 Hakikat Kreativitas .....	11
2.1.1 Pengertian Kreativitas .....	11
2.1.2 Ciri-ciri Kreativitas .....	14
2.1.3 Fungsi Pengembangan Kreativitas .....	16
2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	17
2.2 Media <i>Loose Parts</i> .....	18
2.2.1 Pengertian Media <i>Loose Parts</i> .....	18
2.2.2 Karakteristik Media <i>Loose Parts</i> .....	22
2.2.3 Pentingnya Media <i>Loose Parts</i> .....	23
2.2.4 Manfaat Media <i>Loose Parts</i> .....	25
2.2.5 Komponen Media <i>Loose Parts</i> .....	26
2.2.6 Langkah Penggunaan Media <i>Loose Parts</i> .....	27
2.3 Teori Belajar Behaviorisme .....	28
2.4 Kerangka Pikir.....	30
2.5 Hipotesis .....	32

<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
3.1 Jenis dan Desain Penelitian .....	33
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	48
3.3 Populasi dan Sampel.....	49
3.3.1 Populasi.....	49
3.3.2 Sampel.....	49
3.4 Prosedur Penelitian .....	49
3.5 Variabel Penelitian .....	50
3.6 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel .....	50
3.6.1 Variabel X ( <i>Media Loose Parts</i> ).....	50
3.6.2 Variabel Y (Kreativitas).....	51
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.8 Instrumen Penelitian.....	52
3.9 Uji Instrumen Penelitian .....	56
3.9.1 Uji Validitas .....	56
3.9.2 Uji Reliabilitas .....	57
3.10 Teknik Analisis Data.....	59
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Lokasi Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3 Hasil Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.1 Penggunaan <i>Media Loose Parts</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.2 Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (5-6 Tahun).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4 Uji Hipotesis Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>56</b>
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Variabel X ( <i>Media Loose Parts</i> ) .....	38
2. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y (Kreativitas) .....	40
3. Kriteria Reliabilitas .....	44
4. Hasil Uji <i>Alpa Cronbach</i> .....	44
5. Interpretasi Indeks <i>N-Gain</i> .....	46
6. Data <i>Pretreatment</i> Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini .....	49
7. Data <i>Posttreatment</i> Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini .....	49
8. Hasil Uji <i>Mann Whitney</i> .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir.....	32
2. <i>One-Group Pretreatment-Posttreatment</i> .....	34
3. Rumus <i>korelasi product moment</i> .....	42
4. Rumus <i>Alpha Cronbach</i> .....	43
5. Rumus <i>N-Gain</i> .....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rubrik Penilaian .....	64
2. Lembar Observasi .....	72
3. Uji Validitas .....	74
4. Uji Reabilitas.....	80
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	81
6. Penilaian Observasi <i>Pretreatment</i> .....	102
7. Penilaian Observasi <i>Posttreatment</i> .....	103
8. Rekapitulasi Data <i>Pretreatment</i> dan <i>Posttreatment</i> .....	104
9. Perhitungan <i>N-Gain</i> .....	106
10. Surat Penelitian .....	107
11. Foto Kegiatan Penelitian.....	110

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seseorang pada abad 21 dalam rangka menghadapi era Revolusi Industri 5.0 dimana semua aktivitas manusia didominasi oleh teknologi. Keterampilan abad 21 sering disebut 4C yaitu *creativity* (kreativitas), *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kerjasama). Dengan berkembangnya zaman banyak terjadi perubahan yang sangat cepat dan tantangan yang semakin kompleks, hal tersebut menjadikan kreativitas seseorang perlu dikembangkan dan terus diasah agar dapat menjadi individu yang unggul. Kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini, untuk menyiapkan pendidikan anak sekaligus masa depan anak nantinya.

Masa kanak-kanak adalah waktu yang tepat untuk mengembangkan kreativitas. Masa kanak-kanak sering disebut dengan masa “*golden age*” atau masa emas, artinya pada masa tersebut anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang berkisar antara usia 0-6 tahun. Masa *golden age* merupakan pondasi awal dari tahapan usia yang selanjutnya. Pada masa ini pula, anak akan lebih peka merespon serta mengolah berbagai hal yang dialaminya dengan cepat. Anak dapat meniru, merekam, dan mencontoh seluruh hal yang dilihat atau dialami. Di masa ini, anak lebih tertarik dengan kegiatan main dan melakukan kegiatan yang dianggap sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi mereka.

Menurut Rahayu dkk., (2021) kreativitas pada anak usia dini berkaitan dengan kognitif anak karena berhubungan dengan proses berpikir dalam mengungkapkan pendapat, memikirkan cara-cara baru, dan *problem solving*. Kreativitas adalah salah satu pondasi agar anak mampu

menyelesaikan masalah, mampu berpikir *out of the box*, dan menjelajah sesuatu yang baru. Dengan kreativitas anak dapat mengungkapkan ide-ide atau gagasan yang ada dipikiran anak dan memiliki dampak yang baik untuk masa depannya.

Kreativitas dapat disebut sebagai proses menghasilkan sesuatu yang orisinal (Dere, 2019). Kreativitas setiap individu berbeda-beda bahkan proses kreatif dalam setiap individupun juga berbeda. Maka agar aktivitas kreatif dapat berlangsung dalam pembelajaran anak-anak pada masa prasekolah adalah tersedianya teknik pembelajaran yang tepat dan materi yang kaya. Penyediaan lingkungan kreatif bagi anak oleh orang dewasa sejak dini sangatlah penting, hal tersebut menjadikan anak tidak takut melakukan kesalahan dan mengambil risiko dalam suasana kreatif. Ide-ide anak dihormati dan upaya *brainstorming* mereka ditanggapi secara positif. Oleh karena itu, sikap positif guru prasekolah merupakan faktor penting dalam kreativitas.

Pengembangan kreativitas dapat melatih anak untuk mengamati, menanya, mengkomunikasikan, dan menalar kemudian menuangkan semuanya baik ke dalam bentuk ide maupun memodifikasi suatu produk menjadi bentuk baru. Selain itu, kreativitas mampu meningkatkan kualitas hidup serta dapat mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan. Menurut Hasanah dkk., (2021) ada lima tahapan dalam proses kreatif yaitu: persiapan, konsentrasi, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Kreativitas dalam pengertian kreativitas anak tidak ditekankan pada kemanfaatan atau nilai solusinya pada permasalahan nyata. Apalagi pada pengembangannya sampai pengembangan teknologi. Kreativitas anak merupakan tahapan paling awal dari seluruh tahap-tahap kreativitas yang ada, maka kreativitas anak justru dimaksudkan sebagai landasan kokoh untuk hadirnya kreativitas yang sejati. Membangun kreativitas anak berarti membangun pondasi kreativitas itu sendiri.

Mengembangkan kreativitas kepada anak usia dini berarti kita mengasah agar anak mampu berpikir lancar, berpikir lentur, berpikir original dan berpikir rinci. Ini termasuk ke dalam cara berpikir menyebar. Meskipun kreativitas merupakan wilayah pengembangan kognitif, tetapi untuk merangsangnya melibatkan semua aspek pengembangan, seperti melalui berbahasa, gerak fisik, hubungan sosial, dan emosional. Keberanian mengungkapkan gagasan yang tidak biasa misalnya adalah bentuk kemampuan emosional. Karena anak belajar melalui indra dan permainan, maka kreativitas juga dikembangkan melalui kedua hal itu, yaitu mengusahakan agar indra anak menangkap banyak hal bervariasi, baik bentuk, warna, jenis, dan ragamnya.

Kreativitas anak adalah segala proses yang dilalui oleh anak dalam rangka melakukan, mempelajari, dan menemukan sesuatu yang baru yang berguna bagi kehidupan dirinya dan orang lain. Untuk sampai di terminal akhir, yaitu penemuan sesuatu yang baru. Maka, seorang guru harus menstimulasi kreativitas anak dengan cara menyediakan berbagai macam media pembelajaran agar anak dapat memilih mainannya sendiri, guru membiarkan anak untuk merenung atau memikirkan apa yang akan dilakukan atau dibuat oleh anak tanpa ada tekanan sehingga anak dapat mengeksplorasi pikirannya sendiri sampai anak menemukan atau membuat sesuatu yang menarik bagi dirinya.

Pengembangan kreativitas untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi. Ide kreatif sering kali muncul dari eksplorasi atau penjelajahan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik bagi mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Kurniawati dan Sumantri (2021:4451) bahwa pembelajaran yang dipraktekkan guru harus sesuai dengan kehidupan sehari-hari karena secara alami anak mengambil

bagian dalam kegiatan yang dilakukan dan menjadi pusatnya sedang belajar. Kemudian, Nawangsasi dkk., (2023) menjelaskan bahwa anak usia dini disebut sebagai masa peka terhadap segala rangsangan dari lingkungan. Sehingga proses belajar anak usia dini harus dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, dengan melakukan percobaan sederhana atau kegiatan nyata, dan guru juga harus aktif melakukan stimulasi dalam proses pembelajaran.

Mengingat anak usia dini belum dapat berpikir secara abstrak dan masih berpikir secara konkrit, menjadikan guru harus dapat mengembangkan kreativitas anak dengan cara menggunakan beragam media-media yang dapat mengasah ide-ide kreatif pada anak. Anak harus diberikan pembelajaran dengan benda-benda yang nyata agar anak tidak menerawang atau bingung. Salah satu bentuk media yang dapat diterapkan untuk anak usia dini dalam mengembangkan kreativitas yaitu *loose parts*.

Media *loose parts* merupakan barang-barang terbuka yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari contohnya seperti ranting, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya. Melalui penggunaan media *loose parts* memberi peluang pada anak untuk melakukan kontak secara langsung dengan lingkungan (Dewi dkk., 2023). Pemilihan media *loose parts* ini dianggap tepat karena anak akan mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dan menuangkan ide serta imajinasinya dalam suatu permainan. Pengembangan kreativitas anak dipengaruhi secara signifikan oleh perkembangan kognitifnya. Misalnya saja seperti terjadinya perubahan perilaku yang ditimbulkan oleh proses pembelajaran adalah hasil dari perkembangan kognitif atau yang secara spesifik yaitu kemampuan anak untuk mengeksplorasi pikirannya tentang lingkungan sekitar.

Media *loose parts* yang beraneka ragam dapat menarik keinginan anak untuk mengeksplorasi imajinasinya dan mengulang kegiatan bermain sampai menemukan ide-ide kreatif (Sumarseh & Eliza, 2022). Penggunaan media *loose parts* ini menjadi sumber belajar yang diperlukan oleh anak

untuk menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak saat bermain, karena *loose parts* tidak memiliki aturan khusus sehingga memberikan kemungkinan-kemungkinan yang tak terbatas. Anak usia dini memiliki pemikiran unik yang dapat menghasilkan berbagai karya sesuai dengan yang pernah mereka lihat dan dengar. Melalui media *loose parts* anak dibimbing dan difasilitasi untuk terus mengeluarkan berbagai imajinasi kreatifnya menjadi sebuah karya nyata sehingga anak merasa memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai kemampuannya.

Media *loose parts* tidak dapat digunakan begitu saja, melainkan perlu adanya pendampingan dari guru dengan strategi tertentu agar *loose parts* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penggunaan media *loose parts* perlu didukung dengan manajemen kelas yang baik. Mulai dari penataan alat main hingga pengelolaan pembelajaran. Strategi serta pengelolaan manajemen kelas yang baik mulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti hingga kegiatan penutup. Guru perlu melakukan pengarahan yang mendukung anak usia dini untuk menuangkan ide-ide kreatif anak menjadi sebuah karya, sehingga proses pembelajaran memberikan banyak pengalaman bermain yang bermakna pada anak dan anak dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan observasi pra penelitian di TK Dharma Wanita Rejomulyo pada kelompok B anak usia 5-6 tahun ditunjukkan bahwa, pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut masih belum didukung oleh alat permainan edukatif yang dapat menarik perhatian anak. Hal ini ditunjukkan pada saat materi pembelajaran bertemakan binatang, guru mengenalkan macam-macam binatang peliharaan dengan cara menuliskan nama binatang di kolom paling atas pada buku tulis selanjutnya anak ditugaskan untuk menyalinnya hingga penuh satu lembar. Kemudian, pembelajaran dilanjutkan dengan mengerjakan tugas di buku lembar kerja anak yaitu menebalkan huruf dan mewarnai. Anak-anak juga belum mandiri dalam berpikir yaitu selalu bertanya pada guru untuk menentukan

warna apa yang tepat pada gambar dan selalu bertindak menunggu arahan dari guru. Pola belajar ini berlangsung setiap hari. Kegiatan pembelajaran yang monoton seperti ini membuat anak tidak antusias dalam belajar.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah terkait metode pembelajaran yang dilakukan, dijelaskan bahwa orang tua menginginkan anaknya sudah bisa calistung saat memasuki jenjang SD. Orang tua beranggapan apabila anak belum belajar menggunakan buku maka dianggap belum belajar. Guru juga belum memanfaatkan bahan-bahan yang terdapat di lingkungan sekitar sekolah, melainkan masih berfokus pada media pembelajaran harus didapatkan dari toko dengan cara membeli. Padahal di lingkungan sekitar terdapat bahan-bahan bekas ataupun benda alam yang mudah didapatkan seperti kardus, gelas air mineral, daun, ranting, bunga dan masih banyak lainnya.

Kondisi di atas diperkuat dengan masalah yang terjadi di tempat lain. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rapiatunnisa (2022) menemukan masalah terkait kreativitas anak di PAUD Nurul Hilal yaitu daya kreativitas anak masih rendah, sebagian anak tidak percaya diri dan belum bisa mengungkapkan idenya sendiri jika tidak dibantu oleh guru dan sebagian anak masih malu-malu saat guru meminta untuk maju kedepan kelas perlakuan yang diberikan pada saat penelitian adalah menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kreativitas anak. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Debeturu dan Wijayaningsih (2019) di TK Marsudirini Sang Timur Salatiga pada saat pembelajaran anak diberikan media plastisin kemudian diberi instruksi untuk mengikuti bentuk yang dibuat oleh guru hal tersebut menjadikan kreativitas anak tidak berkembang dengan baik. Perlakuan yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan media *magic puffer ball* untuk mengembangkan kreativitas anak. Didukung pula penelitian yang dilakukan oleh Asmawati (2017) pada TK Aisyiyah 10 Kota Depok bahwa pembelajaran yang dilakukan terkotak-kotak menurut aspek pengembangan mengakibatkan kegiatan pembelajaran terpadu yang dilaksanakan masih dalam bentuk fragmentasi

sehingga belum mampu mengembangkan kreativitas anak. Perlakuan yang dilakukan peneliti adalah menerapkan pembelajaran terpadu berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama berfokus pada pengembangan kreativitas anak. Namun, media yang digunakan pada saat dilakukan perlakuan oleh peneliti terdahulu berbeda dengan media yang digunakan untuk menstimulasi pengembangan kreativitas anak usia dini dalam penelitian ini.

Berdasarkan pemaparan di atas, ditemukan masalah yang penting untuk diteliti terkait pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Ridwan dkk., 2022) membahas tentang penerapan metode *loose parts* untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Mubarokah (2021) membahas tentang penggunaan media *loose parts* terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak. Serta didukung pula penelitian yang dilakukan oleh (Wardhani dkk., 2021) membahas tentang pengembangan perilaku sosial anak usia dini melalui penggunaan media *loose parts*.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya tersebut, menganalisis faktor-faktor dari penggunaan media *loose parts* yaitu untuk mengembangkan motorik halus, kemampuan berhitung dan perilaku sosial anak usia dini sedangkan pada penelitian ini untuk mengetahui pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian kualitatif akan tetapi pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif *quasi experiment*. Jumlah subjek pada penelitian sebelumnya berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga berada di lokasi yang belum pernah ada penelitian terkait sebelumnya.

Melalui penggunaan media *loose parts* peneliti ingin menciptakan suasana pembelajaran baru yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak, serta peneliti berharap dengan penggunaan media *loose parts* dapat merubah proses pembelajaran agar tidak hanya berorientasi pada guru akan tetapi proses pembelajaran juga harus berorientasi pada anak agar kreativitas anak dapat terstimulasi dengan baik.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru masih mengabaikan peran penting penggunaan media pembelajaran dan belum memanfaatkan bahan-bahan yang terdapat di lingkungan sekitar.
2. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah menggunakan metode berceramah konvensional dan berpusat pada guru.
3. Aktivitas pembelajaran menggunakan buku tulis dan lembar kerja anak (LKA).
4. Anak belum menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan selalu bertindak menunggu arahan dari guru.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada kreativitas anak usia dini dalam membuat karya dengan media *loose parts*.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini (5-6 tahun)?”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini (5-6 tahun).

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

#### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui penggunaan media *loose parts* sehingga dapat menjadi acuan bagi guru dan peneliti selanjutnya.

#### **2. Secara Praktis**

##### **a. Bagi Anak**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak serta menjadikan anak lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan karena pembelajaran yang dilakukan memberikan pengalaman belajar yang konkret, aktif, dan menyenangkan bagi anak.

##### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dan masukan bagi guru mengenai penggunaan media *loose parts* yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas pada anak serta menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

##### **c. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi sekolah guna memperkaya ilmu dan informasi melalui pengembangan kreativitas anak, selain itu pihak sekolah dapat menyediakan media-media pendukung yang dapat menstimulasi pengembangan kreativitas anak.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan kreativitas anak usia dini dan memberi masukan kepada peneliti sebagai pengajar supaya dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih bermakna bagi anak menggunakan media *loose parts*.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Hakikat Kreativitas**

#### **2.1.1 Pengertian Kreativitas**

Kreativitas berasal dari kata sifat *creative* (dalam bahasa Inggris) yang berarti pandai mencipta. Kreativitas menurut Santrock dalam (Nurani dkk., 2019:2) yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa, serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Menurut Supriadi dalam (Mulyani, 2019:8) kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Kreativitas yaitu kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan kombinasi baru dengan unsur-unsur yang telah ada. Ditegaskan kembali bahwa hal baru ini bukan berarti sesuatu yang memang belum pernah ada sebelumnya, tetapi individu yang kreatif akan memiliki cara untuk menggabungkan atau mengkombinasi hal-hal baru yang memiliki kualitas dan nilai yang berbeda dengan keadaan sebelumnya.

Menurut Hurlock (2018:4) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau ide-ide yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Kreativitas adalah proses bukan hasil, mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya kedalam situasi baru yang mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Kreativitas harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil

yang sempurna dan lengkap, dapat berbentuk produk seni kesastraan, produk ilmiah atau bersifat prosedural atau metodologis.

Selanjutnya, Guilford dalam (Nuraini dkk., 2020) mendefinisikan kreativitas sebagai pemikiran berbeda (*divergent thinking*). Kemampuan ini berdasarkan data atau informasi yang tersedia dalam menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Kemudian, (Ata & Sevimli, 2020) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat sesuatu dari perspektif yang berbeda, dan melampaui batas cara berpikir tradisional serta mengungkapkan produk unik dengan menciptakan hasil baru dari elemen yang tampaknya tidak berhubungan. Hal ini berbeda bila kita berpikir konvergen, dimana pemikir menggunakan informasi yang tersedia untuk sampai pada satu kesimpulan, yang mengarah pada satu jawaban yang benar atau serupa dengan orang lain.

Kreativitas anak merupakan tahapan paling awal dari seluruh tahap-tahap kreativitas yang ada dan merupakan pondasi untuk hadirnya kreativitas sejati. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada (Fauziddin, 2016). Pada anak usia dini kreativitas memungkinkan anak untuk memodifikasi sesuatu dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide baru. Anak yang memiliki kreativitas tinggi dapat berpikir dengan caranya sendiri serta tidak terpaku atau terpengaruh dengan orang lain.

Menurut Heldanita (2018:55) kreativitas anak usia dini adalah segala proses yang dilalui oleh anak dalam rangka melakukan, mempelajari, dan menemukan sesuatu yang baru yang berguna bagi kehidupan dirinya dan orang lain. Untuk sampai di terminal akhir, yaitu penemuan sesuatu yang baru. Cara paling efektif dalam pengembangan kreativitas pada anak usia dini adalah melalui bermain. Dengan bermain anak dapat mengekspresikan diri dan mendorong kreativitasnya. Belajar melalui bermain adalah satu teknik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan kepada anak. Melalui

teknik ini juga akan mendatangkan rasa senang dan kepuasan kepada mereka dalam suatu pengajaran yang hendak disampaikan.

Silamy dalam (Hanafi & Sujarwo, 2015) mengatakan bahwa "*Creativity is the desire and talent to create a cast of all ages in all subjects and the potential environmental and sociocultural continuity is directly and closely*". Hal ini berarti bahwa kreativitas merupakan keinginan dan bakat dalam membuat sesuatu pada berbagai jenjang usia dengan berbagai subjek dan potensi yang berkesinambungan antara lingkungan dengan sosial budaya secara langsung dan erat. Pemanfaatan media dalam meningkatkan kreativitas anak pada proses pembelajaran dapat menghasilkan potensi yang berkesinambungan dengan lingkungan, dimana anak dapat merasa kagum dengan hal-hal yang baru. Anak dapat berpikir mandiri memilih apa yang harus dilakukan dan bahan apa yang dapat digunakan sesuai dengan keinginan mereka sendiri.

Dalam mengaplikasikan sifat kreatifnya saat berkreasi anak tidak dibatasi oleh *frame-frame* apapun. Artinya mereka memiliki kebebasan dan keleluasaan dalam beraktivitas kreatif. Selain itu, kreativitas anak usia dini juga ditandai dengan kemampuan membentuk imajinasi mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir dihadapannya. Pada umumnya, mereka mengeksplorasi dunia ini dengan cara berpikir unik yang dapat menciptakan sesuatu yang baru atau jarang ditemui. Kreativitas berarti gabungan dari gagasan atau produk lama ke dalam produk baru, tetapi yang lama merupakan dasar bagi terbentuknya hal baru. Namun, keunikannya merupakan prestasi yang bersifat pribadi belum tentu prestasi yang universal. Hal ini berarti bahwa kreatif yang dihasilkan seseorang merupakan sesuatu yang belum pernah ia hasilkan sebelumnya, walaupun hal itu sudah pernah dihasilkan dalam bentuk yang hampir sama atau sangat serupa oleh orang lain.

Dari beberapa pendapat yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak adalah potensi yang dimiliki anak dalam menghasilkan karya seni baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata

yang relatif berbeda dengan karya yang sudah ada sebelumnya diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau menggabungkan informasi dari pengalaman sebelumnya. Kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain.

### 2.1.2 Ciri-ciri Kreativitas

Dunia kreativitas merupakan dunia anak yang masih membutuhkan ruang gerak yang bebas, dan masih membutuhkan bimbingan terhadapnya. Maka anak adalah manusia unik yang memiliki kelebihan karakteristik dalam diri anak. Ada beberapa ciri-ciri kreativitas anak usia dini yang dapat mencerminkan proses tahapan pengembangan kreativitas menurut Williams dalam (Susanto, 2011) sebagai berikut:

1. Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (*aptitude*), antara lain:
  - a. Keterampilan berpikir lancar (*fluency*), yaitu mencetuskan banyak gagasan.
  - b. Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
  - c. Keterampilan berpikir orisinal (*originality*), yaitu kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara yang baru dan unik.
  - d. Keterampilan memerinci (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci dan secara jelas.
  - e. Keterampilan merumuskan kembali (*redefinition*), yaitu kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.
2. Ciri-ciri efektif (*nonaptitude*) meliputi:
  - a. Rasa ingin tahu, yaitu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mempunyai banyak pertanyaan, memperhatikan situasi dan kondisi dan peka dalam mengamati sesuatu.
  - b. Bersifat imajinatif, yaitu mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak ada atau belum terjadi menggunakan khayalan, dan mampu mengetahui antara khayalan dan kenyataan.

- c. Merasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu memiliki keinginan untuk mengatasi masalah yang sulit.
- d. Sifat berani mengambil resiko, yaitu berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak ragu-ragu.
- e. Sifat menghargai, yaitu dapat menghargai bimbingan dan arahan serta menghargai kemampuan dan bakat sendiri yang sedang berkembang.

Sedangkan menurut (Afnita & Putro, 2021) ciri kemampuan berpikir kreatif diantaranya:

- a. Anak lebih senang dengan lingkungan yang bebas berimajinasi.
- b. Suka bereksplor di lingkungan.
- c. Rasa ingin tahu yang tinggi.
- d. Anak lebih suka spontan dengan menyatakan sesuatu hal pada perasaan maupun pikirannya.
- e. Anak suka menemukan hal yang baru dengan segala pengalamannya
- f. Senang bereksperimen dengan mencoba inovasi baru.
- g. Tidak mudah bosan.
- h. Memiliki imajinasi yang tinggi.
- i. Dapat memecahkan suatu permasalahan.

Ciri lain dari seseorang termasuk dalam kategori kreatif, dipaparkan oleh Catron dan Allen dalam (Nuraini dkk., 2020) bahwa terdapat 12 (dua belas) indikator kreatif pada anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

- a. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
- b. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.
- c. Anak berpendirian tegas atau tetap, terang-terangan serta berkeinginan untuk bicara bebas dan terbuka.
- d. Anak adalah non konformis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
- e. Anak mengekspresikan imajinasinya secara verbal.
- f. Anak tertarik pada berbagai hal.

- g. Anak menjadi terarah dan termotivasi sendiri, memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
- h. Anak terlibat dalam sistematis.
- i. Anak menyukai imajinasinya dan menggunakannya dalam bermain.
- j. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
- k. Anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan objek, contohnya masukan atau menjadikan sesuatu bagian dari tujuan.
- l. Anak bersifat fleksibel dan bakat dalam mendesain sesuatu.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa potensi kreatif yang dimiliki oleh masing-masing anak hanya dapat dikembangkan melalui proses kreatif dengan memberikan kesempatan pada anak untuk beraktivitas melalui kegiatan bermain yang memungkinkan munculnya sejumlah indikator kreatif pada anak usia dini. Dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya, maka anak senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide-ide kreatif.

### **2.1.3 Fungsi Pengembangan Kreativitas**

Dalam pelaksanaan pengembangan kreativitas anak usia dini memiliki suatu fungsi yang dapat menunjang dari segi pembelajaran dan juga dapat mengembangkan aspek pada perkembangan anak (Rahmat & Theresia, 2017) yang *Pertama*, fungsi pengembangan kreativitas anak dapat bertujuan dengan memperoleh kepuasan pada dirinya, anak akan menciptakan atau menghasilkan hal-hal yang baru dan anak akan berkreasi dalam segala kegiatan yang mengacu perkembangan maupun keterampilan berfikirnya.

*Kedua*, fungsi pengembangan kreativitas anak usia dini bertujuan dalam kesehatan jiwanya, yaitu segala yang mendukung untuk kesehatan mentalnya dengan mengarahkan ke hal yang positif yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Pengembangan kreativitas mempunyai kebutuhan yang melalui kegiatan berekspresi, anak dapat menyalurkan perasaan yang sebelumnya menjadi ketegangan dalam diri anak, seperti

perasaan marah, sedih, kecewa maupun takut yang dialami oleh anak. Jika perasaan itu tidak dapat disalurkan, maka dalam hidup anak akan menjadi ketegangan yang menjadi tertekan terhadap jiwa anak. Hal ini dapat menimbulkan suatu penyimpangan yang membuat tingkah laku anak tidak seimbang pada emosinya. Oleh karena itu, guru maupun orangtua dirumah dapat memberikan kegiatan yang dapat menyeimbangkan kembali emosi dan membangkitkan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini.

*Ketiga*, fungsi pengembangan kreativitas anak usia dini pada perkembangan seni keindahannya, yaitu dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang menciptakan suatu kebiasaan yang bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tarian, maupun musik yang anak sukai. Maka dengan kegiatan ini anak akan lebih memahami akan keindahan yang dilihat, dirasakan maupun yang dihayatinya. Anak juga lebih berkembang dan terbina akan keindahan. Dengan pengembangan kreativitas melalui seni keindahan ini, anak juga bisa mempengaruhi budi pekerti, lebih kreatif dan bisa di dekatkan dengan keindahan dilingkungan sekitarnya.

#### **2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Hurlock mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas , antara lain:

- a. Waktu, anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasan, konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau original.
- b. Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya. Adakalanya anak tidak mau membaur dengan teman-teman yang lain karena sedang melakukan sesuatu yang menarik perhatiannya.
- c. Dorongan, terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif, bebas dari ejekan. Anak kreatif biasanya dianggap tidak sama dengan teman lain dan mungkin berbuat sesuatu yang aneh menurut orang dewasa dan membuat orangtua khawatir.

- d. Sarana, saat bermain harus disediakan sarana untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi anak yang merupakan penting dalam kreaativitas.
- e. Lingkungan yang kondusif, rumah, sekolah, dan masyarakat harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan kepada anak.
- f. Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif, orang tua yang tidak terlalu mengekang anak akan mendorong untuk belajar mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

## **2.2 Media *Loose Parts***

### **2.2.1 Pengertian Media *Loose Parts***

Salah satu sarana dan prasarana yang cukup penting dalam pembelajaran anak usia dini yaitu media pembelajaran. Dengan adanya media, maka dapat menarik perhatian anak untuk belajar. Hasnida (2014:5) menyatakan bahwa media sering diidentikkan dengan berbagai jenis peralatan atau sarana untuk menyajikan pesan. Media pembelajaran adalah suatu bentuk perantara pengantar informasi dari guru kepada anak sehingga terjadi proses belajar yang berkualitas dan dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut (Syukur & Fallo, 2019) media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan informasi pembelajaran dari guru maupun sumber lain kepada anak. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan anak lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran.

Kemudian, menurut Nurhafizah (2018:3) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, mengandung materi instruksional di lingkungan anak yang dapat merangsang anak untuk belajar. Media pembelajaran diperlukan oleh guru agar kegiatan

pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan materi atau bahan ajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan alat untuk bermain yang memungkinkan anak dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media pembelajaran yang baik merupakan media yang dapat memberi kesempatan anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuannya secara langsung. Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis, membantu mengenal lingkungan dan kemampuan dirinya, serta meningkatkan perhatian belajar pada anak.

Menurut pendapat Maghfiroh dan Suryana (2021:1564) mengungkapkan ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, yaitu media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Kedua, yaitu media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, dan model kerja. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.

Selanjutnya menurut Dewi (2017) jenis media dalam kegiatan bermain sambil belajar pada anak dikelompokkan sebagai berikut: a) media audio biasa disebut dengan media dengar yang dapat menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi seperti suara bahasa, musik, dan *sound effect* dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan; b) media visual yaitu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi melalui penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual; c) media audio visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar, dan tulisan; d) media lingkungan adalah lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini dimana anak-anak dikenalkan atau dibawa kesuatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan kata lain, media lingkungan dapat diartikan sebagai sebuah sarana yang dapat digunakan anak dapat mencurahkan pikirannya dalam berkreasi, termasuk melakukan

berbagai manipulasi hingga mereka mendapatkan sejumlah perilaku baru dari kegiatan tersebut.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sangatlah beragam, baik berupa media visual, audio, proyeksi (audio visual) dan lingkungan. Media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran anak usia dini adalah media visual karena anak usia dini masih berfikir secara konkret serta kemudahan dalam proses penggunaannya dan juga dapat dibuat menggunakan barang-barang yang tersedia di lingkungan sekitar. Salah satu bentuk media visual yang dapat diterapkan pada anak usia dini yaitu media *loose parts*.

Media *loose parts* adalah material lepasan yang penggunaannya dapat beraneka ragam. Nicholson dalam (Nurjanah, 2020) menggunakan *loose parts* untuk memberi wadah pada anak menuangkan kreativitas menggunakan material yang dapat dimanipulasi. Media *loose parts* tidak memiliki aturan terikat untuk digunakan, kemungkinan yang dimiliki tidak terbatas dan dapat terus dieksplorasi anak. Menurut Farida (2020:28) media *loose parts* adalah bagian atau kepingan yang mudah untuk dilepas dan disatukan, dapat digunakan sendiri atau dapat pula digabungkan dengan benda-benda lainnya untuk menjadi satu kesatuan. Media *loose parts* merupakan bahan-bahan terbuka yang bebas dimainkan oleh anak usia dini dan tidak dapat diprediksi akan menjadi apa. *Loose parts* mendukung perkembangan pola pikir anak yang berbeda-beda dan unik.

Kemudian, menurut Rizkiawanti (2022:15) *loose parts* merupakan benda yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, botol plastik, kardus bekas, logam, kain dan lainnya. Media *loose parts* mudah dipindahkan keseluruh bagian ruangan serta memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat membuat kreasi dari bahan *loose parts* itu. Selanjutnya, Staempfli (2009) berpendapat bahwa media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain secara bebas dan tidak didominasi oleh peran orang dewasa. Teori ini memberikan wawasan kepada guru tentang bagaimana peran

lingkungan luar mendukung anak untuk bisa menciptakan pengalaman bermain yang kaya dan beragam.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut (Flannigan & Dietze, 2017) menjelaskan bahwa, bermain di lingkungan luar dengan pembelajaran *loose parts* dapat mendukung anak untuk mempunyai tingkat keterlibatan yang tinggi karena memiliki pengaruh positif pada perilaku anak dan perkembangan mereka. Ketika pembelajaran menggunakan benda-benda yang ada di lingkungan, anak dapat menggunakannya untuk apapun sesuai dengan idenya. Menurut (Syafi'i & Dianah, 2021) dengan menggunakan media *loose parts* untuk anak usia dini, maka kemampuan bermain akan meningkat dan anak menjadi lebih nyaman bermain sesuai imajinasinya. Hal ini dikarenakan media *loose parts* tidak mengenal benar atau salah dan perangkatnya dapat dibongkar pasang lagi sesuai kebutuhan masing-masing anak.

Menurut (Putri dkk., 2021) ketrampilan hidup anak dapat berkembang ketika bermain menggunakan *loose parts*, seperti kemampuan dalam berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, dan pemecahan masalah. Pasalnya media *loose part* yang mudah dibentuk, diubah, dan dipasang, memberikan kebebasan pada anak dalam bereksplorasi sesuai kemampuan dan imajinasinya tanpa adanya batasan. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Prameswari & Lestaringrum, 2020) menyatakan bahwa media *loose parts* memberi kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dan menuangkan ide serta imajinasinya dalam suatu permainan. Bermain menggunakan media *loose parts* mampu melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah sederhana karena anak bebas bereksplorasi, memilih strategi, dan menyelesaikan masalah yang dihadapi menggunakan media *loose parts* yang telah disediakan.

Ketika anak bermain menggunakan media *loose parts* anak akan memiliki pemikiran yang mengarah kepada keterampilan berpikir tahapan pemecahan masalah dan bernalar teoritis. Media *loose parts* sebagai perantara yang diharapkan mampu menstimulasi kemampuan anak untuk

berpikir, berimajinasi, melihat solusi, dan kemampuan bereksplorasi anak khususnya ketika anak menggali pengalaman main secara maksimal.

Merujuk pada berbagai pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media *loose parts* merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada anak berupa bahan alam maupun bahan sintesis yang dapat dipisahkan, disatukan kembali, dibawa, dirancang ulang, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan lainnya tanpa adanya batasan. Media *loose part* yang memiliki sifat mudah dibentuk, dirubah, dan dibangun kembali membuat anak mendapatkan kebebasan dalam mengembangkan kemampuannya dalam berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, dan pemecahan masalah sederhana.

### **2.2.2 Karakteristik Media *Loose Parts***

Media *loose parts* merupakan bagian dari alat dan bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini, seperti yang telah kita ketahui bahwa pembelajaran anak identik dengan bermain. Maka, *loose parts* sebagai bahan dan alat dalam proses kegiatan bermain mempunyai karakteristik menurut Rizkiawanti (2022) sebagai berikut:

#### **a. Menarik**

*Loose parts* itu seperti halnya magnet bagi anak yang mempunyai rasa ingin tahu dan ketertarikan yang tinggi. Bahan seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, serta daun kering sehingga akan membuat anak tertantang untuk berkreasi sesuai kemauan dirinya sendiri. Secara tidak langsung, ini menanamkan kecakapan anak dalam berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill/HOTS*), yang ditandai dengan munculnya kemampuan untuk berpikir kritis dan kreativitas. Dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* yang menarik ini akan menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap media yang baru mereka coba. Selain itu, karena mudah ditemukan maka anak akan menghargai bahan yang ada dilingkungan sekitar.

b. Terbuka

*Loose parts* memungkinkan aktivitas main tanpa ada batasnya. Bahan *loose parts* tidak hanya menawarkan satu jenis main, karena tidak ada serangkaian arahan khusus untuk penggunaan *loose parts*. Hasil dari pemakaian bahan tersebut tidak sendiri, tetapi bervariasi, tergantung pada kreativitas dan imajinasinya yang berbeda-beda. Bahan media *loose parts* bisa terbuat dari potongan kayu yang dibuat menjadi rumah, kereta api, mobil-mobilan, dan lainnya. Disini anak dapat menuangkan ide dan gagasannya ke berbagai bentuk karya, mereka bebas untuk menunjukkan kemampuan melalui caranya sendiri.

c. Dapat digerakan/dipindahkan

Bahan *loose parts* sangat mudah untuk dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke lokasi lainnya. Misalnya, potongan kayu bisa dipindah ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan atau disisi lainnya menjadi tangga.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diringkas bahwa karakteristik media *loose parts* yaitu menarik bagi anak yang mempunyai rasa ingin tahu tinggi, terbuka dengan kegiatan bermain tanpa ada batasnya dan dapat dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat lainnya. Sedangkan bahannya yaitu berupa bahan dasar alam, plastik, logam, kayu, kain, keramik, dan bekas kemasan.

### **2.2.3 Pentingnya Media *Loose Parts***

Media *loose parts* mencakup berbagai benda yang ada di sekitar anak dan memang mudah ditemukan. Namun, banyak alasan yang mendasari pentingnya penggunaan *loose parts* bagi perkembangan anak usia dini. Secara garis besar, *loose parts* memberikan kesempatan lebih besar kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi. Anggard dalam (Flannigan & Dietze, 2017) memaparkan bahwa media *loose parts* memberikan kebebasan kepada anak untuk dapat mengembangkan pengalaman bermain berdasarkan ide dan tujuan yang mereka miliki sendiri (*loose parts give children the freedom to develop their play experience based on their ideas*

*and goals*). Media *loose parts* dapat mendukung anak untuk aktif terlibat dalam pembelajaran karena mendorong anak menggunakan kebebasan mereka dalam bermain. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Holis, 2016) menjelaskan bahwa pada saat bermain anak mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, baik sosial emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak melakukan permainan berdasarkan apa yang pernah mereka alami, sehingga mereka memiliki target tersendiri terhadap ide dan tujuan yang akan mereka capai dari permainan yang mereka lakukan.

Selanjutnya, pendapat dari (Rahardjo, 2019) memaparkan bahwa *loose parts* menyediakan kesempatan yang sangat luar biasa bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka dengan menggunakan berbagai bahan atau material, baik yang alami, sintetis maupun yang dapat didaur ulang sehingga anak dapat memperoleh pengalamannya sendiri (*Provides exceptional opportunities for children to explore the world around them using natural, synthetic, and recyclable materials*). Pembelajaran yang dilakukan menggunakan media *loose parts* dapat menjadi strategi untuk anak dalam mengembangkan berbagai keterampilan dibandingkan menggunakan mainan buatan pabrik karena memiliki tingkat keterlibatan yang cukup tinggi sehingga berpengaruh positif pada perilaku anak, perkembangan keterampilan inkuiri, aktif untuk bertanya, berimajinasi, dan kreativitas.

Selain itu, (Siantajani, 2020) juga menjelaskan beberapa alasan penggunaan *loose parts* sebagai pembelajaran anak seperti, *loose parts* kaya dengan nutrisi sensorial yang mana anak-anak masih mengetahui berbagai hal secara konkret melalui alat sensorinya, dapat digunakan sesuai dengan pilihan anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara sehingga mendorong daya berpikir anak, mendorong kreativitas dan imajinasi anak, mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi, dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak, dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk

mendukung imajinasi anak, serta dapat mendorong pembelajaran terbuka. Keberagaman material *loose parts* akan memungkinkan anak-anak menggunakannya sesuai kebutuhan dan idenya, anak dapat berimajinasi membuat sesuatu dengan menuangkannya dalam bentuk permainan.

Kehadiran alat permainan modern saat ini cenderung membuat kita selalu menjadi konsumtif, namun dengan menggunakan *loose parts* anak bisa membuat mainannya sendiri berdasarkan ide dan minat, anak akan mengembangkan imajinasi mereka dan berkreasi. Terlebih tidak ada batasan dan kriteria benar atau salah sehingga anak akan semakin termotivasi untuk bereksperimen menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan dan juga dapat meningkatkan perkembangan keterampilan anak.

#### **2.2.4 Manfaat Media *Loose Parts***

Media pembelajaran *loose parts* mampu mengembangkan kreasi anak dengan lingkungan alam, menggunakan alam sekitar sebagai sumber dan media pembelajaran yang mudah didapatkan, serta mengajak anak untuk lebih menyayangi lingkungan sekitar dengan cara memanfaatkan bahan alam yang ada disekitar agar sampahnya tidak mengotori bumi.

Menurut (Nawangasasi dkk., 2022:12) penggunaan media *loose parts* mempunyai banyak manfaat bagi anak, diantaranya adalah:

- 1) Mampu meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak
- 2) Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak
- 3) Anak menjadi lebih aktif secara fisik
- 4) Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika kegiatan dilakukan di ruang terbuka
- 5) Memberikan pengalaman bermain yang kaya akan kualitas, memotivasi anak-anak untuk sepenuhnya terlibat, serta menginspirasi kemampuan kreativitas anak
- 6) Lebih ekonomis, karena media *loose parts* murah dan mudah didapat

- 7) Kegiatan menjadi lebih menarik dari waktu ke waktu, seiring dengan meningkatnya keterampilan anak-anak, karena *loose parts* dapat didesain ulang setiap hari

Sehingga dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *loose parts* merupakan jenis media pembelajaran yang bersifat fleksibel baik bagi anak maupun bagi guru. Dengan menggunakan media pembelajaran *loose parts* anak dapat merasakan segudang manfaat diantaranya adalah meningkatkan kreativitas, imajinasi, anak lebih aktif secara fisik, dan meningkatkan keterampilan komunikasi terutama apabila dilakukan dalam ruang terbuka, serta memberikan pengalaman bermain yang berkualitas karena anak-anak terlibat secara langsung dalam permainan.

### **2.2.5 Komponen Media *Loose Parts***

Media *loose parts* menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemui di lingkungan sekitar sehingga tidak memerlukan biaya mahal untuk menggunakannya dalam pembelajaran. *Loose parts* mempunyai 7 tipe atau komponen menurut Nuraeni (2023:16) yaitu:

1. Bahan alam, merupakan bahan yang dekat dengan anak dan sangat mudah ditemukan. Bahan ini seperti air, ranting, daun, biji-bijian, tanah, kerikil, beras, cangkang kerang, bunga, pasir, dan lumpur.
2. Bahan kayu dan bambu, bahan ini berupa balok, stik, papan, kursi, meja, potongan kayu, bilah bambu, dan kepingan puzzle.
3. Bahan plastik, bahan dapat berupa botol plastik, sedotan, tutup botol, pipa selang, corong, peralon, ember, rol benang, manik-manik plastik, dan pipa plastik.
4. Bahan logam, dalam hal ini bahan logam yang aman digunakan oleh anak adalah garpu, sendok, manik-manik perak, tutup logam, uang koin, kunci, dan drum.
5. Kaca dan keramik, bahan ini bisa digunakan berupa botol kaca, kaca, gelas, kelereng, vas kaca, dan ubin.

6. Bahan benang dan kain, bahan ini dapat berupa benang, tali, kain perca dan kapas.
7. Bahan bekas kemasan, bahan ini yang bisa digunakan berbentuk bungkus makanan, gulungan tisu, gulungan benang, tempat telur, palet dan semua kardus bekas makanan.

Berdasarkan pemaparan di atas komponen media *loose parts* mempunyai tujuh tipe yaitu berupa bahan alam, kayu, plastik, logam, keramik, benang dan kain, dan barang bekas.

### **2.2.6 Langkah Penggunaan Media *Loose Parts***

Langkah-langkah atau cara penggunaan media *loose parts* ini dilakukan secara bertahap yaitu pada awal pembelajaran, guru memperkenalkan media *loose parts* yang bervariasi dan terdiri dari berbagai bahan pada anak. Adapun langkah-langkah persiapan pembelajaran berbasis *loose parts* menurut (Dwiyama & Awaliana, 2021) adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan bahan media pembelajaran yang akan digunakan. Adapun bahan media yang disiapkan yaitu: a) Gambar sesuai dengan tema yang diajarkan. b) Cerita sesuai dengan tema yang diajarkan. c) Bahan *loose parts* yang terdiri dari tujuh komponen sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya.
2. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian sesuai dengan pembelajaran berbasis media *loose parts*.
3. Membuat skenario pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran dengan media *loose parts* menurut (Isnaini & Ariyanti, 2022) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru dapat mempersiapkan terlebih dahulu rencana kegiatan harian sesuai capaian perkembangan.
- 2) Guru bisa menjelaskan pada lembar kegiatan anak untuk bahan yang harus digunakan diantara 7 jenis bahan pada *loose parts*.
- 3) Materi dapat disesuaikan dengan tema yang sedang berjalan.

Penggunaan *loose parts* dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mempertimbangkan keamanan saat memilih materi pengajaran *loose parts*, memperhatikan karakteristik peserta didik, dan disesuaikan dengan usia anak (Muntomimah & Wijayanti, 2021). Media *loose parts* harus aman, menarik, dapat dimanipulasi oleh anak dan tidak ada aturan yang terikat dalam penggunaannya sehingga anak dapat bereksplorasi tanpa batas.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah dalam menggunakan media *loose parts* itu mempersiapkan terlebih dahulu bahan media pembelajarannya yang sederhana dan mudah untuk didapatkan, menginvitasi dengan menata komponen-komponen media *loose parts* dan yang terakhir guru membuat skenario pelaksanaan pembelajaran serta memberikan provokasi sesuai tema.

### **2.3 Teori Belajar Behaviorisme**

Teori belajar behaviorisme adalah salah satu teori yang diterapkan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Pada pandangan psikologi behaviorisme menyatakan bahwa suatu kebiasaan dapat terbentuk karena pengkondisian atau pemberian stimulus (Anggraeni dkk., 2021:101). Teori ini menekankan pada pentingnya penguatan dan pengulangan dalam proses pembelajaran. Belajar dianggap sebagai fenomena yang mencakup seluruh proses pendidikan, dan secara khusus memandang belajar sebagai perubahan perilaku. Perubahan perilaku tersebut dapat berupa perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Seseorang dianggap telah belajar ketika mampu menunjukkan perubahan dalam perilakunya dimana perubahan perilaku tersebut dapat diamati dan diukur secara objektif.

Menurut Edward Lee Thorndike dalam (Mustakimah & Sutiyono, 2023:22) teori belajar behaviorisme pada lembaga pendidikan anak usia dini harus mengandung hukum kesiapan (*law of readiness*), latihan (*law of exercise*), pengaruh/perubahan (*law of effect*) dan sikap (*law of attitude*). Teori ini mendorong anak untuk berfikir linier dan konvergen,

membiasakan untuk terjadinya spontanitas sikap melalui pembiasaan dan memudahkan anak untuk mencapai tujuan dan target pembelajaran.

Pembelajaran behaviorisme menekankan pada pentingnya penguatan dan pengulangan dalam proses pembelajaran, berupa peningkatan hasil belajar, peningkatan motivasi belajar dan peningkatan kreativitas anak (Fidienillah, 2024:2). Teori ini relevan untuk digunakan dalam pembelajaran modern berdasarkan elemennya. Elemen-elemen teori behaviorisme yaitu penguatan dan pengulangan. Dengan memahami aspek-aspek teori behaviorisme, guru dapat memahami bagaimana anak belajar dan bagaimana pembelajaran dapat dirancang untuk meningkatkan hasil belajar anak. Guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif dan efektif bagi anak, yaitu lingkungan yang mendorong anak untuk belajar secara aktif dan bermakna.

Dalam teori behaviorisme guru harus memberikan pendekatan yang tidak membebani anak dan selalu membuat anak senang (Saepulloh, 2024:865). Filsafat behaviorisme menganggap perilaku anak sebagai proses hasil belajar yang dapat diubah sesuai dengan lingkungan belajar dan dibantu dengan kekuatan untuk mempertahankan perilaku pada hasil belajar yang sesuai. Guru juga harus memahami teknik ampuh agar anak dapat memberi respons cepat dan berani. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan agar anak dapat menemukan sendiri apa pijakan yang tepat baginya dalam belajar. Orientasi dari program belajar yang disusun oleh guru juga harus bertahap, berulang-ulang dan fokus pada anak demi terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan yang muncul saat proses tumbuh kembangnya untuk membentuk kecakapan hidup sebagai anak yang mandiri, disiplin dan terampil. Oleh karena itu, pada saat belajar anak harus dapat mengaitkan pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru melalui beragam kegiatan imajinatif.

## 2.4 Kerangka Pikir

Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak dan harus distimulasi sejak dini. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan kombinasi baru dengan unsur-unsur yang telah ada untuk menghasilkan ide atau gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Kreativitas pada anak memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan orang dewasa. Kreativitas anak ditandai dengan tumbuhnya imajinasi, fantasi, serta keunikan gagasan yang dimiliki.

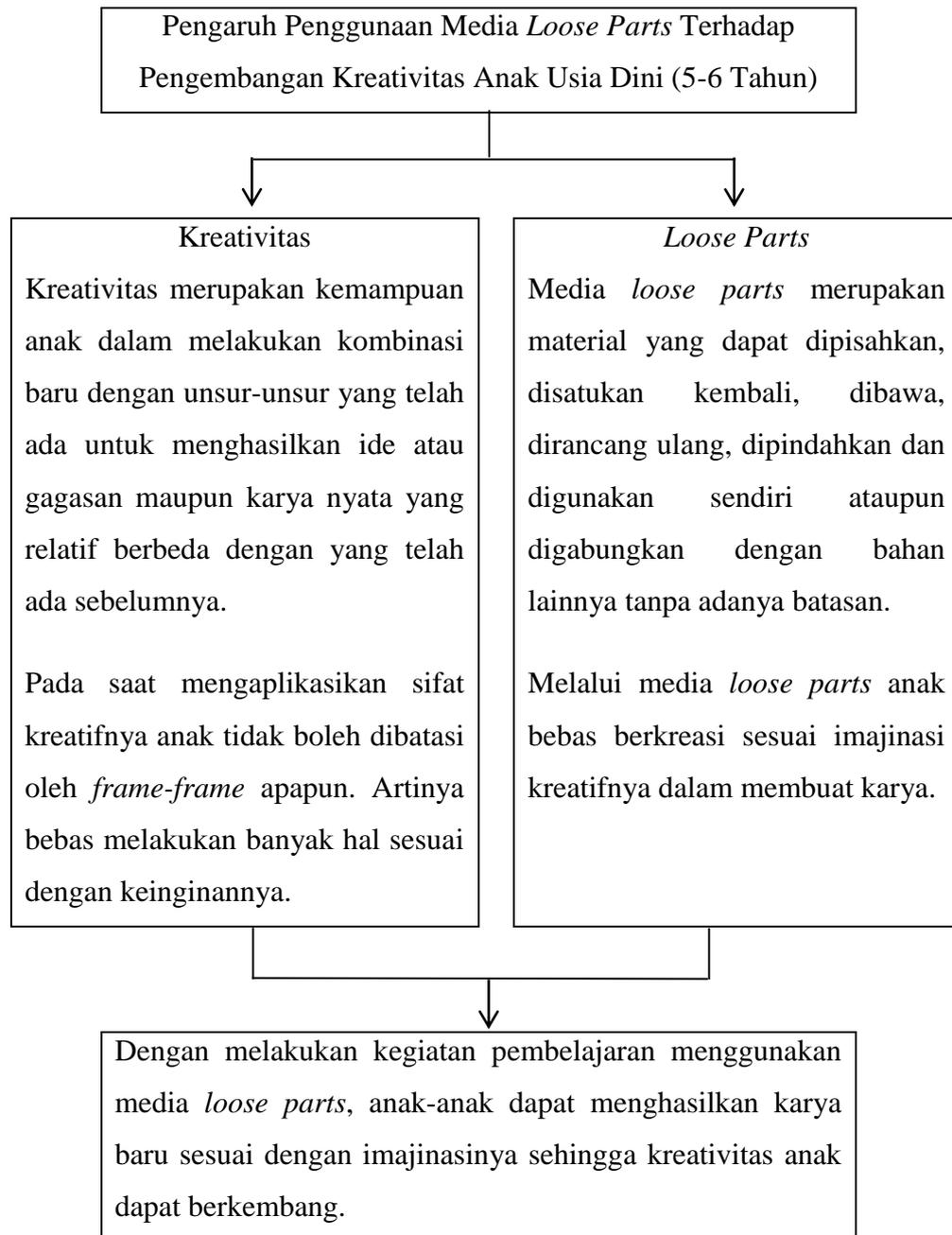
Pengembangan kreativitas dapat terbentuk melalui terfasilitasinya kebutuhan eksplorasi dan eksperimen dalam lingkungan anak. Baik lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah yang memang menjadi rumah kedua bagi anak-anak untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam dirinya. Dalam mengembangkan aspek tersebut dapat dibantu oleh pendidik dan orang tua dengan memanfaatkan kegiatan yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Anak yang kreatif sangat sensitif akan adanya stimulasi. Dalam mengaplikasikan sifat kreatifnya anak tidak dibatasi oleh *frame-frame* apapun. Artinya mereka memiliki kebebasan dan keleluasaan dalam melakukan banyak hal sesuai dengan keinginannya. Ketika anak diberi kebebasan untuk berpikir mandiri, maka dapat menstimulasi kemampuan kreativitasnya. Anak belajar untuk melihat persoalan dari sudut pandang yang berbeda dan menemukan solusi yang unik.

Maka dari itu untuk menstimulasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi anak, diperlukan adanya suatu media pendukung pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *loose parts*. Dipilihnya media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak didasari pada kemudahannya untuk dibentuk, diubah, dan disatukan dengan bahan lain, serta memberikan kebebasan pada anak dalam bereksplorasi sesuai kemampuan dan imajinasinya tanpa ada batasan.

Media *loose parts* merupakan material berupa bahan alam maupun bahan sintesis yang dapat dipisahkan, disatukan kembali, dibawa, dirancang ulang, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan lainnya tanpa adanya batasan. Penggunaan media *loose parts* juga akan melibatkan anak secara maksimal dalam memahami dan bereksplorasi pada sebuah pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Melalui media *loose parts* anak dapat berkreasi menggunakan bermacam-macam benda yang ada di lingkungan sekitar baik itu bahan alam maupun bahan sintesis tanpa adanya batasan. *Loose parts* sebagai sumber dan media pembelajaran yang mudah untuk didapatkan, serta dapat memberikan pengalaman bermain yang berkualitas pada anak. Oleh karena itu, melalui penggunaan media *loose parts* yang beraneka ragam dapat menarik keinginan anak untuk mengeksplorasi imajinasinya dan mengulang kegiatan bermain sampai menemukan ide-ide kreatif untuk terbentuknya suatu karya baru.

Oleh karena itu, dengan digunakannya media pembelajaran *loose parts* diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak dalam menghasilkan karya baru. Dimana media pembelajaran tersebut dapat melibatkan anak untuk bereksplorasi dan berpikir mandiri tanpa adanya batasan. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik kreativitas anak yang imajinatif dan memiliki gagasan unik. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

## 2.5 Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini (5-6 tahun).

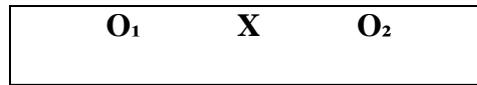
### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi Experiment* dan desain penelitian *One-Group Pre-treatment - Post-treatment*. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2014). *Quasi experiment* didefinisikan sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam menyimpulkan perubahan dari perlakuan yang diberikan (Abraham & Supriyati, 2022). Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pre-treatment - Post-treatment*. Dalam desain ini peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kelas kontrol atas dirinya sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran bagi anak dengan mendapatkan hasil nyata berupa angka sebagai perhitungan pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini.

Sebelum diberikan sebuah perlakuan kelompok tersebut melakukan *pre-treatment*. Kemudian dilakukan eksperimen menggunakan media *loose parts*. Selanjutnya diakhir, kelompok tersebut diberikan *post-treatment* untuk mengetahui perbedaan perilaku anak sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts*.

Desain *One-Group Pre-treatment – Post-treatment* pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. *One-Group Pre-treatment - Post-treatment*.

Sumber: (Arikunto, 2014)

Keterangan :

$O_1$  = Observasi sebelum eksperimen

$X$  = Pemberian perlakuan media pembelajaran

$O_2$  = Observasi sesudah eksperimen

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan pada TK Dharma Wanita Rejomulyo beralamatkan di Jl. Rasman Mulya, Desa Rejomulyo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung pada kelompok B semester 1 Tahun Ajaran 2024/2025.

Alasan peneliti memilih sekolah tersebut karena menurut hasil penelitian awal yang dilakukan, sistem pembelajaran di sekolah tersebut masih berorientasi pada guru menggunakan metode ceramah konvensional, selain itu penyampaian materi pembelajaran tidak dikemas dengan metode yang menarik perhatian anak. Kegiatan pembelajaran yang monoton seperti ini membuat anak tidak antusias dalam belajar. Selain itu, di sekolah tersebut guru masih mengabaikan peran penting penggunaan media pembelajaran, serta belum memanfaatkan bahan-bahan yang terdapat di lingkungan sekitar dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik TK Dharma Wanita Rejomulyo kelompok B berjumlah 16 anak.

#### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang didasarkan atas tujuan tertentu yaitu pengambilan sampel harus berdasarkan atas ciri-ciri, sifat, atau karakteristik tertentu yang merupakan ciri-ciri pokok populasinya (Arikunto, 2014).

Jumlah sampel pada penelitian ini adalah kelompok B TK Dharma Wanita Rejomulyo sebanyak 16 anak. Peneliti dalam pengambilan sampel berdasarkan pada kriteria tertentu, seperti kemampuan mengambil keputusan, berpikir secara mandiri dalam menentukan warna, dan aktif bertanya pada guru dalam setiap pembelajaran.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Penelitian
  - a) Melakukan observasi awal ke sekolah yang akan diteliti.
  - b) Menentukan waktu pelaksanaan penelitian.
  - c) Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan menggunakan media pembelajaran.
  - d) Menyiapkan instrumen penilaian.
  - e) Melakukan uji validitas dan reliabilitas.

2. Tahap Pelaksanaan
  - a) Melakukan *pre-treatment* pengembangan kreativitas pada anak.
  - b) Memberikan perlakuan dengan menggunakan media *loose parts*.
  - c) Melakukan *post-treatment* pada anak.
3. Tahap Penyusunan laporan hasil penelitian
  - a) Mengolah data hasil penelitian melalui pengujian statistika dengan membandingkan skor *pre-treatment* dan *post-treatment*.
  - b) Menarik kesimpulan dari hasil penelitian berdasarkan pengujian hipotesis.
  - c) Menyusun laporan hasil penelitian yang telah dilakukan.

### 3.5 Variabel Penelitian

Variabel adalah objek peneliti atau segala sesuatu yang menjadi pokok perhatian suatu penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

- a. Variabel bebas (X) adalah variabel yang memberikan kontribusi terhadap variabel lain. Dalam hal ini variabel bebas (X) adalah pengaruh penggunaan media *loose parts*.
- b. Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau diberikan kontribusi oleh variabel lain. Dalam hal ini variabel terikat (Y) adalah pengembangan kreativitas anak usia dini (5-6 tahun).

### 3.6 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel

#### 3.6.1 Variabel X (Media *Loose Parts*)

- a. Definisi Konseptual Variabel Media *Loose Parts*

Media *loose parts* merupakan material berupa bahan alam maupun bahan sintesis yang dapat dipisahkan, disatukan kembali, dibawa, dirancang ulang, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan lainnya tanpa adanya batasan.

b. Definisi Operasional Variabel Media *Loose Parts*

Media *loose parts* adalah bagian atau kepingan yang mudah untuk dilepas dan disatukan, dapat digunakan sendiri atau dapat pula digabungkan dengan benda-benda lainnya untuk menjadi satu kesatuan. Media *loose parts* tidak memiliki aturan terikat untuk digunakan, kemungkinan yang dimiliki tidak terbatas dan dapat terus dieksplorasi anak.

Adapun dimensi dalam media *loose parts*, sebagai berikut:

1. Jenis komponen
2. Tidak memiliki aturan terikat untuk digunakan
3. Mudah dibentuk
4. Digabungkan dengan bahan lain

### 3.6.2 Variabel Y (Kreativitas)

a. Definisi Konseptual Variabel Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki anak dalam menghasilkan karya seni baru, baik berupa gagasan maupun karya yang relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya. Kemampuan menciptakan sesuatu yang baru bukan berarti hal yang benar-benar baru tetapi mengkombinasikan atau menambahkan sesuatu sesuai dengan imajinasi.

b. Definisi Operasional Variabel Kreativitas

Kreativitas anak merupakan segala proses yang dilalui oleh anak dalam menghasilkan gagasan atau karya baru bagi dirinya melalui kemampuan berpikir kreatif (*aptitude*) dan kemampuan afektif (*non aptitude*).

Adapun dimensi kemampuan berpikir kreatif (*aptitude*), sebagai berikut:

1. Keterampilan berpikir lancar
2. Keterampilan berpikir luwes
3. Keterampilan berpikir orisinal
4. Keterampilan memerinci

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu melalui observasi. Observasi adalah suatu proses pengamatan langsung terhadap subjek yang diteliti sehingga terjalin hubungan dan interaksi antara peneliti dengan responden. Untuk memaksimalkan hasil observasi peneliti menggunakan alat bantu berupa buku catatan dan *checklist* yang berisi objek yang perlu mendapat perhatian lebih mendalam. Observasi dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung baik sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan melalui penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Rejomulyo.

### 3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa lembar observasi dalam bentuk *checklist*. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Rating Scale*. Kisi-kisi instrumen yang digunakan pada penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Variabel X (Media *Loose Parts*)

Variabel X	Dimensi	Indikator	Nomor Item
Media <i>loose parts</i>	Jenis komponen	Aman pada saat digunakan	1
		Dapat digunakan berulang kali	2
		Dapat menarik minat anak untuk bermain	3
		Dapat dikembalikan pada bentuk semula	4
	Tidak memiliki aturan terikat	Mudah ditemukan di lingkungan sekitar	5

	untuk digunakan	Dapat digunakan di dalam dan di luar ruangan	6
		Mudah untuk dipindahkan	7
		Dapat di desain ulang	8
	Mudah dibentuk	Bersifat keras, lunak, dan elastis	9
		Tidak mudah rusak saat digunakan	10
		Dapat diubah menjadi bermacam-macam karya	11
	Digabungkan dengan bahan lain	Dapat disatukan dengan media lain yang berbeda	12
		Dapat dikombinasikan dengan komponen lain	13
		Dapat dikombinasikan dengan warna berbeda	14
		Disatukan dengan bentuk yang berbeda-beda	15

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y (Kreativitas)

<b>Variabel Y</b>	<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Item</b>
Kreativitas	Berpikir lancar	Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar dan lancar	1
		Mampu menghasilkan banyak pertanyaan sesuai dengan kegiatan yang dilakukan	2
		Mampu menyebutkan bahan-bahan pembuatan karya seni dengan benar	3
	Berpikir luwes	Mampu mengungkapkan beberapa ide-ide unik	4
		Mampu mengungkapkan tanggapan yang berbeda dengan temannya	5
		Mampu menyebutkan bermacam-macam bentuk contoh karya seni	6
		Mampu menanggapi pendapat temannya dengan kalimat berbeda dan lancar	7
	Berpikir orisinal	Mampu menentukan karya seni yang akan dibuat sesuai imajinasi	8
		Mampu memilih sendiri alat permainan yang dibutuhkan	9

		Mampu memberikan jawaban yang berbeda dengan temannya	10
		Mampu menghasilkan karya seni yang sesuai dengan imajinasinya menggunakan media yang disediakan guru	11
		Mampu menghias karya seni sesuai imajinasinya	12
	Memerinci	Mampu menjelaskan media pembelajaran yang disediakan guru dengan benar dan detail	13
		Mampu menjelaskan karya seni yang dibuat secara detail	14
		Mampu menjelaskan letak perbedaan karya yang dibuat dengan temannya secara lancar	15
		Mampu menjelaskan tahapan membuat karya seninya dengan jelas dan lancar	16

### 3.9 Uji Instrumen Penelitian

#### 3.9.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat valid atau tidaknya instrumen dan konten penelitian. Uji validitas dikatakan valid apabila instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang akan diukur. Pedoman observasi yang dilakukan dalam penelitian ini berbentuk *Rating Scale* yang bersifat terstruktur.

Pada penelitian ini untuk menemukan validitas pada butir pertanyaan dikontrol langsung terhadap teori yang melahirkan indikator-indikator yang dipakai. Instrumen yang sudah disusun terlebih dahulu dikonsultasikan oleh peneliti kepada ahlinya sebagai pertimbangan sebelum dilakukan uji lapangan pada responden.

Rumus dalam mengukur validitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{[n\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2] [n\sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2]}}$$

Gambar 3. Rumus korelasi *product moment*

Sumber: (Arikunto, 2014)

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total

$n$  = Jumlah responden

$X_i$  = Skor butir pada nomor butir ke- $i$

$Y_i$  = Skor total responden ke- $i$

Pengujian validitas butir soal ini menggunakan bantuan SPSS v27 dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka pernyataan tersebut dinyatakan valid.
2. Jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.

3. Pedoman nilai  $r$  hitung dilihat pada kolom *corrected* item total *correlation*.

Setelah melakukan uji coba alat ukur terhadap 14 objek di luar sampel yang memiliki kriteria sama seperti usia anak. Kemudian menganalisisnya menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan aplikasi SPSS v27 untuk mengetahui valid atau tidaknya item tiap instrumen. Dari perhitungan tersebut didapatkan hasil yaitu 16 item instrumen variabel kreativitas anak usia dini dinyatakan semua valid. Hasil perhitungan item instrumen dapat dilihat di lampiran halaman 73-78.

### 3.9.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan alat untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang digunakan dapat dipercaya. Menurut (Arikunto, 2014) reliabilitas mengacu pada kepercayaan dan kontingensi alat ukur yang memiliki makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran. Uji reliabilitas perlu dilakukan untuk menghasilkan data yang dapat dipercaya. Untuk itu, peneliti menghitung reliabilitas instrumen penelitian menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yang rumusnya seperti berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Gambar 4. Rumus *Alpha Cronbach*

Sumber: (Arikunto, 2014)

Keterangan:

- $r_{11}$  = Reliabilita yang dicari  
 $k$  = Banyaknya butir pertanyaan  
 $\sum \sigma b^2$  = Jumlah varians skor tiap item  
 $\sigma t^2$  = Variansi total

Menurut (Arikunto, 2014) setelah diperoleh koefisien reliabilitas instrumen, kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria seperti tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Reliabilitas

<b>Rentang Koefisien (<math>r_{11}</math>)</b>	<b>Interpretasi</b>
$0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2014)

Adapun dasar keputusan dalam uji reliabilitas *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai *Alpha Cronbach*  $> 0,60$  maka instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten.
2. Sementara, jika nilai *Alpha Cronbach*  $< 0,60$  maka instrumen dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Setelah melakukan uji validitas instrumen, peneliti melakukan uji reliabilitas instrument kreativitas anak usia dini yang sudah valid menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dihitung menggunakan bantuan aplikasi SPSS v27, berikut hasil perhitungannya:

Tabel 4. Hasil Uji *Alpha Cronbach*

<b>Reliability Statistics</b>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,941	16

Menurut Arikunto (2014) suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika nilai *Alpha Cronbach* > 0,60. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan menunjukkan bahwa  $r_{11} = 0,941$ , hal ini membuktikan bahwa instrumen tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan. Hasil perhitungan reliabilitas dapat dilihat di lampiran halaman 79.

### 3.10 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu kegiatan yang sangat penting dalam proses penelitian. Melalui analisis data disinilah hasil penelitian akan muncul, karena proses ini mencakup seluruh kegiatan menganalisis data hingga menarik kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistika uji *Mann Whitney*.

Sebelum melakukan uji *Mann Whitney*, data dihitung terlebih dahulu menggunakan rumus *N-Gain*. *N-Gain* digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu media atau metode pembelajaran yang diteliti. Sedangkan *N-Gain* dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengembangan kreativitas pada anak setelah diberikan perlakuan. Perbedaan ini diketahui melalui perbandingan dari hasil *pre-treatment* dan *post-treatment* yang diperoleh anak. Perhitungan skor *N-Gain* dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS v27. Dengan kriteria berdasarkan tabel interpretasi *N-gain* berikut ini:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttreatment} - \text{Skor Pretreatment}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretreatment}}$$

Gambar 5. Rumus *N-Gain*

Sumber: (Archambault, 2008)

Tabel 5. Interpretasi Indeks *N-Gain*

Score <i>N-Gain</i>	Interpretasi
$0,00 < g < 0,3$	Rendah
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

Sumber: Archambault (2008) dalam (Situmorang dkk., 2015)

### 3.10.1 Uji *Mann Whitney*

Uji *Mann Whitney* merupakan uji non parametrik yang digunakan untuk menganalisis data. Uji *Mann Whitney* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata (*means*) data dua sampel yang tidak berpasangan atau saling bebas. Dalam uji ini sampel yang digunakan tidak harus sama jumlahnya, dan tidak adanya syarat bahwa data penelitian harus berdistribusi normal. Peneliti akan melihat perbedaan antara nilai *pre-treatment* dan *post-treatment*. Untuk menghitung data melalui Uji *Mann Whitney* peneliti menggunakan bantuan SPSS v27.

Adapun dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis pada uji *Mann Whitney* adalah sebagai berikut:

1. Jika probabilitas (Asymp.Sig)  $< 0,05$  maka hipotesis ( $H_a$ ) diterima.
2. Jika probabilitas (Asymp.Sig)  $> 0,05$  maka hipotesis ( $H_a$ ) ditolak.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini (5-6 tahun) di kelompok B TK Dharma Wanita Rejomulyo. Penggunaan media *loose parts* yang diberikan dapat mengoptimalkan pengembangan kreativitas pada anak. Dalam penggunaan media *loose parts*, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Selain itu, dari hasil analisis data terdapat perbedaan hasil antara *pre-treatment* dengan *post-treatment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor *post-treatment* lebih besar dibandingkan dengan skor *pre-treatment*. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan perlakuan (*treatment*), yaitu treatment yang diberikan saat penelitian menggunakan media *loose parts* dengan kegiatan pembelajaran sebelumnya yang dilakukan secara konvensional menggunakan lembar kerja anak.

Hasil temuan pada saat penelitian menunjukkan bahwa dalam penggunaan media *loose parts* memberikan kesempatan anak untuk mencoba, mengembangkan kemampuan berpikir dan daya cipta tanpa ada batasan. Anak menjadi terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menentukan dan memilih sendiri bahan yang akan digunakan untuk membuat karya sesuai imajinasinya sehingga dapat mengembangkan kreativitas. Hal ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan media yang akan digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka peneliti mengemukakan saran-saran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dengan lebih rutin lagi dalam menggunakan media *loose parts* pada saat proses pembelajaran, sehingga anak dapat lebih berpikir kreatif serta kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

2. Bagi Guru

Dalam kegiatan pembelajaran sangat disarankan guru untuk menggunakan media *loose parts* sebagai penunjang pembelajaran sehingga dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan mengembangkan kreativitas anak.

3. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik dan lebih lanjut mengenai pengembangan kreativitas anak usia dini melalui penggunaan media *loose parts*. Tidak hanya terfokus pada proses dan hasil karya anak melainkan berfokus pada pemberian stimulus pengenalan komponen *loose parts* pada anak sebelum membuat suatu karya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. 2022. Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800>
- Afnita, J., & Putro, Z. K. 2021. Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 75–95. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>
- Anggraeni, C., Elan, & Mulyadi, S. 2021. Metode Pembiasaan Untuk Menanamkan Karakter Disiplin dan Tanggungjawab di RA Daarul Falah Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), 100–109. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/39692/16570>
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmawati, L. 2017. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 145–164. <https://doi.org/10.21009/JPUD.111>
- Ata, A. A., & Sevimli, C. S. 2020. Creativity in early childhood teacher education : beliefs and practices. *International Journal of Early Years Education*, 31(1), 1–20. <https://doi.org/10.1080/09669760.2020.1754174>
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, L. 2019. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233–240. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Dere, Z. 2019. Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(3), 652–658. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302>
- Dewi, E. R. V., Hibana, & Ali, M. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267–282. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>
- Dewi, K. 2017. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>

- Dwiyama, F., & Awaliana, S. 2021. Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Loose Parts dalam Meningkatkan Kualitas Belajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 145–154. <https://doi.org/10.35673/ajmpi.v11i2.2137>
- Farida, A. 2020. *Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fauziddin, M. 2016. Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Curricula*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.22216/JCC.2016.v2i3.1277>
- Fidienillah, F. F. 2024. Penerapan Teori Belajar Behavioristik untuk Membentuk Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Journal Education and Government Wiyata*, 2(1), 1–8. <https://journal.wiyatapublisher.or.id/index.php/e-gov>
- Flannigan, C., & Dietze, B. 2017. Children , Outdoor Play, and Loose Parts. *Journal Of Childhood Studies*, 42(4), 53–60. <https://doi.org/10.18357/jcs.v42i4.18103>
- Hanafi, S. H., & Sujarwo. 2015. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di TK Kota Bima. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan masyarakat*, 2(November), 215–225. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6360>
- Haryanto, F. T., & Twiningsih, A. 2024. Edudikara : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. *Edudikara : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 54–64. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v9i2.362>
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. 2021. Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 275–281. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i02.3561>
- Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Heldanita. 2018. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-05>
- Holis, A. 2016. Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 10(1), 23–37. <https://doi.org/10.52434/jp.v10i1.84>
- Hurlock, E. B. 2018. *Perkembangan Anak Jilid 2* (6 ed.). Jakarta: Erlangga.
- Isnaini, I. D., & Ariyanti, M. P. 2022. Analisis Penerapan Metode Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 6(1), 113–122. <https://doi.org/10.30736/jce.v6i1.892>

- Kurniawati, A. B., & Sumantri, M. S. 2021. Development of Whole Language-Bases Instructional Models to Improve Commencement Literacy Skills. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(6), 4447–4460. <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i6.8431>
- Kusna, S. L., & Puspitasari, E. 2022. Penggunaan Media Batu Berwarna Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Usia 3-4 Tahun. *Jurnal STKIP Ponorogo*, 2(1), 37–44. <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/176>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. 2021. Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>
- Mubarokah. 2021. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts pada Anak kelompok B TK. *Jurnal Educatio*, 7(2), 535–540. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1124>
- Mulyani, N. 2019. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* (1 ed.). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muntomimah, S., & Wijayanti, R. 2021. The Importance of STEAM Loose Part Learning Effectiveness in Early Childhood Cognitive Learning. *Atlantis Press SARL*, 542, 47–52. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210413.01>
- Mustakimah, & Sutiyono, A. 2023. Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 8(1), 21–29. <https://jurnal.piaud.org/index.php/Ijiece/article/download/406/187>
- Nawangsasi, D., Andari, A., & Wahyudin. 2022. *Kreativitas Tanpa Batas dengan STEAM dan Loose Parts* (1 ed.). Cianjur: Mulya Bookstore.
- Nawangsasi, D., Haenillah, E. Y., Nurul, A., & Lestari, P. 2023. Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 6688–6693. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.7281>
- Nuraeni, S. 2023. *Mengenal Media Loose Parts* (1 ed.). Makassar: Subaltern Inti Media.
- Nuraini, Y., Hartati, S., & Sihardi. 2020. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurani, Y., Hartati, S., & Sihadi. 2019. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini* (B. S. Fatmawati (ed.)). Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhafizah. 2018. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288>

- Nurjanah, N. E. 2020. Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 3359(449), 19–31.  
<https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>
- Prameswari, T. W., & Lestarinigrum, A. 2020. STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years. *Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 7(1), 24–34.  
<https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>
- Primawati, Y. 2023. Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2), 1–10.  
<https://journal.nubaninstitute.org/index.php/jecs/article/view/31>
- Putri, M. A., Wulandari, C., & Febriastuti, A. R. 2021. Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbahan Loose Parts dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 118–130. <https://doi.org/10.22515/abna.v2i2.4484>
- Rahardjo, M. M. 2019. How to use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group discussion in Indonesia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 310–326. <https://doi.org/10.21009/JPUD.132.08>
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. 2021. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 832–840.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>
- Rahmat, S. T., & Theresia, A. 2017. Mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 9(2), 111–123.  
<https://doi.org/10.36928/jpkm.v9i2.123>
- Rapiatunnisa. 2022. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(01), 17–26. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>
- Ridwan, A., Azian, N., & Faniati, F. 2022. Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(02), 105–118.  
<https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.562>
- Rizkiawanti. 2022. *Penerapan Pembelajaran Media Loose Parts Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas*. Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Saepulloh. 2024. Penerapan Teori Behaviorisme dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(6).  
<https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i6.329>

- Siantajani, Y. 2020. *Loose Parts : Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Situmorang, R. M., Muhibbuddin, & Khairil. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mataeri Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal EduBio Tropika*, 3(2), 87–90. <https://jurnal.usk.ac.id/JET/article/view/6956>
- Staempfli, M. B. 2009. Reintroducing Adventure Into Children’s Outdoor Play Environments. *Environment and Behavior*, 41(2), 268–280. <https://doi.org/10.1177/0013916508315000>
- Sumarseh, & Eliza, D. 2022. Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Parts In Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 65–75.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Syafi’i, I., & Dianah, N. D. 2021. Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Anak*, 3(1), 105–114. <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1203>
- Syukur, A., & Fallo, Y. T. 2019. Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v6i1.5365>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. 2020. Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(1), 159–176. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Wardhani, W. D. L., Misyana, Atniati, I., & Septiani, N. 2021. Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepasan). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1894–1904. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.694>