

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh :

**NI'MATUR ROHMAH ISNAINI
NPM 2113054001**



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

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

NI'MATUR ROHMAH ISNAINI

Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Raman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan yaitu *pre-eksperimental* dan desain penelitian *one group preeksperimen-posteksperimen design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 14 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi berupa ceklist. Teknik analisis uji hipotesis menggunakan *uji wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* berpengaruh terhadap kreativitas anak. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan *uji wilcoxon* diperoleh nilai *Asym.sig* $0,001 < 0,05$. Ha diterima yang berarti terdapat pengaruh dari media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Kreativitas anak dapat dilihat berdasarkan indikator menghasilkan suatu gagasan, memberikan jawaban, mampu mengembangkan gagasan, mampu menciptakan suatu karya, membuat kombinasi baru, mampu menambah detail suatu karya.

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

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING *LOOSE PARTS* MEDIA ON THE CREATIVITY OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS

by

NI'MATUR ROHMAH ISNAINI

The problem in this study is the lack of development of creativity in children aged 5-6 years at Pertiwi Kindergarten, Kota Raman. This study aims to determine the effect of the use of *loose parts* media on the creativity of children aged 5-6 years. This study uses an experimental research type with a quantitative approach. The research method used is *pre-experimental* and *one group pre-experimental-post-experimental design*. The sampling technique in this study used *purposive sampling* technique with a sample size of 14 children. The data collection technique used observation techniques in the form of checklists. The hypothesis test analysis technique used the *Wilcoxon* test. The results showed that the use of *loose parts* media had an effect on children's creativity. This is evidenced by the results of the *Wilcoxon* test calculation obtained an *Asym.sig* value of $0,001 < 0,05$. H_a is accepted, which means that there is an effect of *loose parts* media on the creativity of children aged 5-6 years. Children's creativity can be seen based on indicators of producing an idea, providing answers, being able to develop ideas, being able to create a work, making new combinations, being able to add details to a work.

Keywords: early childhood, *loose parts* media, creativity

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

NI'MATUR ROHMAH ISNAINI

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



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

JUDUL SKRIPSI : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS*
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Nimatur Rohmah Isnaini**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113054001**

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

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001

Nia Fatmawati, M.Pd.
NIP 19890223 201504 2 005

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

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

MENGESAHKAN

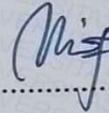
1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.



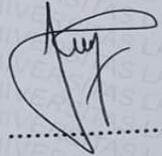
.....

Sekretaris : Nia Fatmawati, M.Pd.



.....

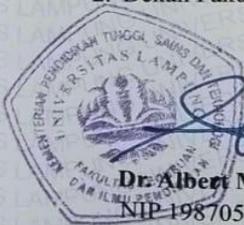
Penguji Utama : Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.



.....



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 28 Mei 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni'matur Rohmah Isnaini
NPM : 2113054001
Program Studi : S1 Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Loose Parts* terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Bandar Lampung, 25 Mei 2025



Ni'matur Rohmah Isnaini

NPM 2113054001

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Ni'matur Rohmah Isnaini, Penulis dilahirkan di Raman Endra kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 21 Maret 2003. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Suyarto dan Ibu Sri Wahyuni.

Pendidikan formal yang telah ditempuh Penulis sebagai berikut:

1. TK Pertiwi Raman Utara (2007-2009)
2. SDN 1 Raman Utara (2009-2015)
3. SMPN 1 Purbolinggo (2015-2018)
4. MAN 1 Lampung Timur (2018-2021)

Pada tahun 2021, Penulis melanjutkan pendidikan sarjana di Universitas Lampung sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Selama menempuh pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Pada tahun 2024, Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sidorejo, Kecamatan Sidomulyo, Kabupaten Lampung Selatan dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Sidorejo, Kecamatan Sidomulyo, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya
Dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa)
dari (kejahatan) yang diperbuatnya”

(Q.S. Al-Baqarah 2: Ayat 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan .
Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan)

(Q.S. Al-Insyirah: 5-6)

“Setetes keringat orang tuaku adalah harapan untuk terus
melangkah maju”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya .
Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai rasa
syukur dan terima kasih, kupersembahkan karya ini kepada:

Kedua Orang Tua Tercinta

Bapak Suyarto dan Ibu Sri Wahyuni

Sepasang cinta pertama dan syurgaku yang senantiasa memberikan cinta dan kasih
dengan ketulusan serta pengorbanan terbaiknya, memberikan dukungan dan doa-
doa terbaik di setiap langkah yang ditempuh.

Keluarga Besarku

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

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Tempat menyelam dan menjelajahi ilmu untuk bekal kehidupan.

Diriku sendiri terima kasih yang telah bertahan dan berjuang dengan segala daya
upaya sampai di titik ini.

SANWACANA

Segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan berkah dan rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peran dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Lampung.
5. Ibu Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 sekaligus pembimbing akademik yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan saran, motivasi dan arahan dalam proses penyusunan skripsi ini.

6. Ibu Nia Fatmawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu dan pikirannya serta memberi saran, kritik, masukan, dan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Ari Sofia, S. Psi.,M.A.,Psi. selaku penguji utama dalam ujian skripsi. Terima kasih untuk masukan dan saran selama seminar skripsi.
8. Ibu/Bapak Dosen dan Staff Karyawan PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan selama kuliah.
9. Ibu Murbawa Ningsih, S.Pd. AUD. selaku kepala sekolah, serta dewan guru dan anak-anak TK Pertiwi Kota Raman yang telah membantu dan antusias dalam proses Penelitian.
10. Kedua orang tuaku tercinta dan tersayang, Bapak Suyarto dan Ibu Sri Wahyuni yang telah menjadi orang tua yang sangat luar biasa untuk anak-anaknya. Terima kasih atas kasih sayang, jerih payah, nasehat, dukungan, motivasi yang tidak henti-hentinya, serta tidak kenal lelah melangitkan doa untuk kebaikanku.
11. Kakakku Indah Setiawati, yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat dan selalu setia membantuku dikala kesulitan menerpa. Terima kasih untuk semua yang telah diberikan kepadaku dengan tulus.
12. Keluarga besarku dan semua saudara-saudaraku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu. Terima kasih atas doa dan dukungan kalian semua.
13. Teman baikku (Ade, Dzita, Indah, Nia) dan teman sebingingan, yang menjadi tempat mengadu, tempat yang memberikan warna, suka duka, canda tawa dan semua dukungan serta semangat di setiap langkah yang ditempuh selama kuliah.
14. Teman-teman seperjuangan PG PAUD 2021 yang telah berjuang bersama. Terima kasih sudah berbagi pengalaman, ilmu, canda, tawa selama ini semoga kita bisa berjumpa lagi dengan kesuksesan masing-masing.

15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
16. Teruntuk diriku, terima kasih untuk semua usahanya dan jangan pernah menyerah. Setiap langkah kita akan membawa pada kebahagiaan dan kesuksesan. Fii Amanillah diriku.

Bandar Lampung, 25 Mei 2025

Ni'matur Rohmah Isnaini
NPM 2113054001

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Teori Belajar Konstruktivisme.....	10
2.2 Kreativitas.....	11
2.2.1 Pengertian Kreativitas.....	11
2.2.2 Tahapan Kreativitas	13
2.2.3 Tingkat kreativitas	14
2.2.4 Dimensi Kreativitas	15
2.2.5 Komponen Pokok Kreativitas.....	16
2.2.6 Faktor yang Mendukung dan Menghambat Kreativitas	18
2.2.7 Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan Anak.....	20
2.2.8 Menumbuhkan Sikap Dasar Kreatif Anak	21
2.3 Media <i>Loose Parts</i>	23
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	23
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	25
2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran	25

2.3.4	Jenis Media Pembelajaran	26
2.3.5	Pengertian <i>Loose Parts</i>	29
2.3.6	Manfaat <i>Loose Parts</i>	30
2.3.7	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Loose Parts</i>	32
2.4	Penggunaan Media <i>Loose Parts</i> untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini.....	33
2.5	Kerangka Pikir	35
2.6	Hipotesis Penelitian	37
III.	METODE PENELITIAN	39
3.1	Jenis Penelitian	39
3.2	Variabel	40
3.3	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	40
3.3.1	Variabel X (Media <i>Loose Parts</i>)	40
3.3.2	Variabel Y (Kreativitas Anak).....	41
3.4	Tempat dan Waktu Penelitian	42
3.5	Populasi dan Sampel Penelitian	42
3.6	Metode Pengumpulan Data	43
3.7	Instrumen Penelitian	44
3.8	Uji Instrumen Penelitian.....	45
3.8.1	Uji Validitas	45
3.8.2	Uji Reliabilitas	48
3.9	Teknik Analisis Data.....	49
3.9.1	Analisis tabel	50
3.9.2	Uji Hipotesis	40
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1	Hasil Penelitian.....	52
4.2	Data Deskriptif Pre eksperimen dan Post eksperimen.....	53
4.2.1	Data kreativitas anak di kelas	53
4.3	Hasil Analisis Uji Hipotesis.....	61
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	62
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran	67
	DAFTAR PUSTAKA.....	70
	LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Anak Usia 5-6 Tahun (Populasi) di TK Pertiwi	42
2. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kreativitas Anak (Variabel Y)	44
3. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y sebelum uji validitas dosen ahli.....	45
4. Uji Validitas Kreativitas Anak (Y)	47
5. Kriteria Reliabilitas	49
6. Uji Reliabilitas Kreativitas Anak (Y)	49
7. Pelaksanaan Penelitian.....	52
8. Distribusi Nilai Pre Eksperimen	54
9. Distribusi Nilai Post Eksperimen.....	55
10. Rekapitulasi Nilai Pre Eksperimen dan Post Eksperimen	56
11. Distribusi Nilai Dimensi <i>Fluency</i> atau Kelancaran.....	57
12. Distribusi Nilai Dimensi <i>Flexibility</i> atau Keluwesan	58
13. Distribusi Nilai Dimensi <i>Originality</i> atau Keaslian.....	59
14. Distribusi Nilai Dimensi <i>Elaboration</i> atau Penguraian	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman	29
2. Kerangka Pikir	37
3. Desain penelitian <i>One Group Pre eksperimen-Post eksperimen Design</i>	39
4. Rumus Korelasi <i>Product Moment</i>	47
5. Rumus <i>Alpha Cronbach</i>	49
6. Rumus Interval.....	50
7. Rumus <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	51
8. Diagram Batang Hasil Pre Eksperimen dan Post Eksperimen.....	56
9. Diagram Batang Hasil Perdimensi.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	74
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	75
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	76
4. Surat Balasan Uji Instrumen	77
5. Surat Izin Penelitian	78
6. Surat Balasan Izin Penelitian	79
7. Surat Ketersediaan Ahli Instrumen Penelitian	80
8. Uji Validitas Ahli Instrumen Penelitian.....	81
9. Instrumen Uji Validitas.....	89
10. Rubrik Penelitian Instrumen	90
11. Uji Validitas Instrumen.....	93
12. Distribusi Nilai Rtabel	95
13. Uji Reliabilitas Instrumen	96
14. RPPH.....	97
15. Lembar Observasi Penelitian	119
16. Rubrik Penilaian Penelitian.....	120
17. Hasil Observasi Pre eksperimen	124
18. Hasil Observasi Post eksperimen.....	126
19. Rekapitulasi Nilai Pre eksperimen Kreativitas Anak.....	127
20. Rekapitulasi Nilai Post eksperimen Kreativitas Anak	128
21. Hasil Uji <i>Wilcoxon</i>	129
22. Foto Dokumentasi	131
23. Foto Media <i>Loose Parts</i>	133

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang unik, memiliki perbedaan dan karakteristik tersendiri sesuai tahapan usianya. Anak usia dini mulai dari rentang usia sejak lahir hingga 6 tahun mengalami tahapan perkembangan yang pesat, perkembangan dan pertumbuhan ini dimulai sejak anak dalam kandungan atau sering disebut prenatal (Susanto, 2017). Masa ini sering disebut sebagai masa emas (*golden age*) karena otak anak berkembang sangat pesat dan menyerap berbagai stimulasi dengan baik. Sehingga dengan stimulasi yang tepat akan membantu membangun pengalaman-pengalaman yang dialami anak pada usia dini akan membentuk kepribadian, dan karakter anak.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan proses belajar yang menyenangkan dan disesuaikan usia anak, dengan tujuan untuk membantu anak tumbuh serta berkembang secara optimal dalam membentuk fondasi yang kokoh untuk perkembangan anak, mencakup enam aspek perkembangan yang berbeda. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi upaya dan tindakan yang dilakukan dalam proses pengasuhan, pendidikan pada anak menciptakan suasana dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang diberikan untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungannya melalui mengamati, meniru, dan eksperimen secara langsung dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Sujiono, 2013). Selain itu, pendidikan anak usia dini membantu anak mengembangkan sikap positif terhadap

pembelajaran dan mengembangkan keterampilan dalam membantu anak untuk melanjutkan pendidikan setelahnya.

Salah satu aspek yang perlu ditekankan adalah pengembangan kreativitas, karena anak usia dini memiliki kreativitas dalam menciptakan sesuatu yang sangat tinggi (Rahayu et al., 2020). Kreativitas merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki generasi muda saat ini. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan hal-hal baru, dan menemukan cara-cara dalam memecahkan masalah yang tidak ditemukan oleh beberapa orang (Fakhriyani, 2016). Kreativitas memiliki peranan penting dalam kehidupan seseorang, oleh karena itu kreativitas harus dikembangkan sesuai dengan tahapan usia anak.

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting untuk dikembangkan. *Partnership for 21 st Century Skills, n.d.* mengidentifikasi keterampilan 4C, yakni *Critical thinking* (berfikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis informasi, mengevaluasi sebuah argumen, dan membuat keputusan yang rasional), *Communication skills* (Komunikasi adalah kemampuan untuk menyampaikan ide dan informasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan), *Collaboration/team building* (Kolaborasi adalah kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama), *Creativity and Innovation* (Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi yang inovatif) sebagai keterampilan yang dibutuhkan pada pembelajaran di abad 21. Dengan menanamkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi sejak usia dini, kita membekali anak-anak dengan alat yang mereka butuhkan untuk menghadapi kehidupan selanjutnya yang semakin kompleks. Keterampilan ini akan membantu mereka tidak hanya bersaing, tetapi juga menjadi bagian dari solusi atas permasalahan yang akan dihadapi.

Agar kreativitas tersebut dapat berkembang secara optimal, perlu ada rangsangan-rangsangan dari lingkungannya. Sangat penting untuk menciptakan lingkungan

yang mendukung perkembangan mereka, salah satunya dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar dan digunakan secara optimal. Pengembangan kreativitas harus melibatkan peranan bersama antara orang tua di rumah dan guru di sekolah (Lismayani et al., 2023). Dalam pengembangan kreativitas guru perlu memilih media yang sesuai dengan perlu dengan kesadaran penuh membantu anak dalam berpikir kreatif, aktif, dan berkreasi dalam mengekspresikan kemampuan mereka sendiri.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada pra penelitian terlihat perkembangan kreativitas anak belum berkembang. Anak usia 5-6 tahun pada umumnya senang bertanya, senang mencoba hal-hal baru, namun pada kenyataan di dalam kelas anak-anak kurang berani bertanya dan takut menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Di samping itu anak juga takut setiap diajak untuk bermain yang baru. Setiap membuat mainan atau mengerjakan sesuatu, anak selalu menunggu contoh dari guru. Mereka mau mencontoh tetapi tidak mencoba membuat karya sesuai keinginannya bila ditanya mengapa tidak mau membuat sendiri, mereka menjawab tidak bisa. Peneliti melihat anak-anak tersebut sebenarnya bisa dan kreatif namun kurang diberi kesempatan. Apalagi saat peneliti melakukan observasi kegiatan yang dilakukan yaitu mengenal huruf dan mewarnai, anak-anak terlihat enggan untuk melakukan aktivitas ini sehingga mereka lama dalam mengerjakan tugasnya. Hal ini disebabkan karena anak tidak mendapat kebebasan dalam memilih warna dan harus mewarnai dengan cara meniru contoh dari guru. Akibatnya kemampuan anak dalam berkreativitas belum berkembang dengan baik, anak kurang mendapat kebebasan dalam menciptakan sebuah karya khususnya melalui menghias gambar dan sebagian besar anak mengeluh kesulitan saat harus meniru persis contoh dari guru.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok B, biasanya guru hanya memberi contoh kegiatan menggambar dan mewarnai hal ini tidak berdampak pada kemampuan anak untuk mengungkapkan

ide maupun gagasannya sendiri dalam bentuk gambar. Selain itu guru tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk menggambar sehingga hal ini memberikan dampak kepada anak untuk selalu mengikuti goresan maupun bentuk yang dicontohkan oleh guru.

Saat ini upaya guru untuk membimbing anak dalam memilih warna yakni secara bersama-sama anak-anak disuruh memegang dan mengambil pastel sesuai dengan petunjuk guru, lalu mewarnai sesuai perintah dan contoh guru seperti mewarnai langit harus berwarna biru dan rumput berwarna hijau. Apabila anak menggambar atau mewarnai tidak sesuai/berbeda dengan contoh akan mendapat teguran dari guru. Anak menjadi takut salah dan takut mencoba ketika guru meminta anak untuk mengerjakan sesuatu yang baru pada kegiatan selain menggambar. Selain itu media yang digunakan guru kurang bervariasi dengan alasan akan repot menggunakan banyak media pembelajaran. Ketika anak kurang kreatif akan cenderung kurang percaya diri dalam mencoba hal-hal baru dan berbeda, selain itu anak juga akan kesulitan dalam menghadapi sebuah permasalahan di sekitarnya.

Pada dasarnya anak usia dini berada pada tahap rasa ingin tahu yang tinggi, berani menjawab ketika diberi pertanyaan oleh guru, tertarik dalam memecahkan masalah baru serta senang dalam mencoba hal-hal baru. Sehingga kreativitas yang terdapat di dalam dirinya dapat dikembangkan secara optimal. Sebab jika hal ini terabaikan oleh lingkungan sekitarnya, maka mereka akan mengalami hambatan dalam mengembangkan diri atau potensinya dikemudian hari (Masganti dkk., 2016). Berdasarkan paparan di atas peneliti memilih penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak dengan bantuan guru di TK Pertiwi dalam pengembangan kreativitas anak usia dini berdasarkan aspek-aspek perkembangan yang dimiliki anak. Kreativitas pada usia dini bukan hanya sekedar kemampuan menggambar atau membuat kerajinan tangan tetapi juga menjadi pondasi penting dalam tumbuh kembang anak secara menyeluruh. Disini peran guru menjadi pengaruh besar terhadap perkembangan anak, dengan memberikan

kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan pengalaman langsung perkembangan kreativitas anak akan semakin berkembang dengan baik.

Upaya untuk mendukung kemampuan anak dalam mengembangkan kreativitas, kegiatan bermain dan belajar dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber (misalnya guru, buku, atau perangkat digital) kepada peserta didik secara terencana. Menurut Gerlach & Ely dalam (Arsyad, 2011) media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pendapat lain mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Tujuan dalam penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih efektif dan efisien (Tafonao, 2018).

Salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan berasal dari bahan-bahan lepas atau sering disebut *loose parts*, media ini sangat bermanfaat untuk perkembangan anak usia dini. Media *loose parts* merupakan bahan-bahan atau material lepas yang dapat dimanfaatkan dengan berbagai cara, bahan-bahan yang lebih alami dan beragam. Bahan-bahan ini bisa dipindahkan, digabungkan, dipisah, dan dibentuk ulang sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak (Siantajani, 2020). *Loose parts* merupakan bahan-bahan pisahan yang dapat dipasang dan dicopot, atau disatukan dengan benda lainnya sehingga dapat menciptakan suatu bentuk (Lestari dan Halim, 2022). *Loose parts* ini digunakan anak untuk menciptakan bangunan dari potongan-potongan kayu, meronce manik-manik, kolase menggunakan daun melalui kegiatan bermain. Dengan bermain, anak-anak bisa belajar banyak hal seperti kreativitas, imajinasi, dan pemecahan masalah.

Anak usia dini memiliki pemikiran unik yang dapat menghasilkan berbagai karya sesuai dengan apa yang pernah mereka lihat dan dengar. Berbagai karya yang disesuaikan dengan imajinasi anak dapat dibuat. Melalui media *loose parts* ini anak tidak hanya bermain, tetapi sesungguhnya mereka belajar. Anak akan belajar mewujudkan ide, memecahkan masalah, berinteraksi, bekerjasama dan berkomunikasi dengan teman sebayanya (Badriyah et al., 2022). Dengan *loose parts* anak dapat belajar menggunakan benda kongkrit yang berasal dari lingkungan dan anak akan merasakan tertantang untuk dapat menciptakan suatu kreasi baru dengan berbagai media yang disediakan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan. Berdasarkan teori *loose parts* yang dikembangkan oleh dalam sebuah karya yang berjudul “*How Not Cheat Children- the Theory of Loose Parts*” lingkungan adalah tempat interaktif bagi anak, dimana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang kreatif (Nicholson, 1971). Dengan lingkungan yang terbuka maka interaksi anak dengan lingkungan akan memberikan kemungkinan untuk anak menjadi penemu.

Pemanfaatan media *loose parts* akan menciptakan kreasi yang tiada batasnya bagi diri anak meningkatkan keinginan kreativitasnya mendalam serta menanamkan kepedulian kepada anak terhadap lingkungan sekitar. Bagian yang lepas tidak dapat digunakan sebagaimana adanya. Yang penting, bahan-bahan ini aman dan menarik bagi anak. Penggunaan media *loose parts* dipilih dengan alasan untuk mengoptimalkan pemanfaatan berbagai bahan yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas anak. Pada penelitian terdahulu menyatakan bahwa terdapat peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui pemberian tindakan berupa penggunaan media bahan alam. Penggunaan media bahan alam digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi, sehingga anak dapat terlibat secara aktif dalam setiap pembelajaran. Anak diberi kesempatan mengajukan ide dan berkreasi dengan menggunakan bahan alam yang telah disediakan (Fauziah, 2013)

Berdasarkan hasil penelitiannya penggunaan media *loose parts* memiliki banyak manfaat untuk anak, yaitu anak dapat menggunakan bahan-bahan tersebut sesuai imajinasi mereka, anak dapat menjelajahi berbagai cara dalam menggunakan media *loose parts*, serta mendorong anak untuk berpikir kritis terhadap pemecahan masalah yang muncul selama bermain (Lismayani et al., 2013). Penggunaan media *loose part* cukup efektif dalam mengembangkan kreativitas anak-anak, selain bahan yang tersedia di sekitar *loose part*, juga dapat dibuat menjadi berbagai macam karya yang menarik bagi anak. Bersamaan dengan itu penggunaan media *loose parts* cukup efektif dalam mengembangkan kreativitas anak, selain bahan-bahan yang mudah ditemui di lingkungan sekitar media *loose part* juga dapat dibuat menjadi berbagai macam karya yang menarik bagi anak.

Loose parts dapat membantu anak dalam membuat suatu karya, mengungkapkan ide atau gagasannya, mengungkapkan pendapatnya serta bereksplorasi sesuai dengan apa yang anak inginkan (Lestari dan Halim, 2022). Dukungan guru dalam strategi khusus diperlukan agar *loose parts* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Pendidik harus mengembangkan anak usia dini agar proses pembelajaran memberikan anak banyak pengalaman bermain yang bermakna, memungkinkan anak memahami dunia melalui aktivitas bermain, dan memungkinkan anak mewujudkan fantasinya menjadi tindakan disekitar mereka.

Pada penelitian yang telah dilakukan bahwa penggunaan media bahan alam membawa pengaruh besar dan dapat meningkatnya kreativitas anak. Media bahan alam ini didapatkan jika setiap kreatifitas anak terlihat seperti adanya dorongan yang dapat memacu kreatifitas anak. Selain itu, mendekatkan anak dengan alam dapat mengembangkan kecerdasan serta membuat anak lebih mengenal alam (Elkhusnah dan Indrayeni, 2023). Namun pada penelitian yang akan dilakukan ini untuk bahan yang digunakan tidak hanya berfokus dari bahan alam, tetapi juga bahan buatan baik benda yang berbahan dasar kain maupun plastik. Dengan

penggunaan media yang sesuai dapat menarik minat anak untuk meningkatkan kreativitas anak, melalui proses keterlibatan secara langsung dengan lingkungan yang berarti kreativitas diperoleh pengalaman langsung yang dialami anak dan merupakan proses belajar dari lingkungan sekitarnya.

Selain media *loose parts* bahan alam dan bahan buatan dalam mengembangkan kreativitas, media bahan bekas juga dapat berpengaruh terhadap kreativitas anak dengan anak secara langsung terlibat dalam membuat mainan dari bahan bekas yang disediakan. Kemampuan berpikir anak akan berkembang jika anak berinteraksi dengan objek sehingga memiliki pengalaman konkrit maupun abstrak sebagai suatu fakta juga memungkinkan untuk menghubungkan fakta-fakta itu menjadi konsep miliknya (Hanafi & Sujarwo, 2015). Dengan ini sesuai dengan penggunaan media *loose parts* yang mengharuskan anak belajar dan memperoleh pengalaman dan interaksi dari lingkungannya untuk mengembangkan berbagai kemampuan dan pengetahuan anak terutama kreativitas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, muncul berbagai masalah yang teridentifikasi seperti :

1. Anak kesulitan untuk mengeluarkan ide maupun gagasannya dalam menciptakan sebuah karya.
2. Kreativitas anak belum berkembang
3. Belum digunakan *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas
4. Cara belajar harus mengikuti contoh petunjuk guru tidak mengembangkan kreativitas anak.
5. Anak takut salah dan takut mencoba hal-hal baru.
6. Anak kurang berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru ketika pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada persoalan kreativitas anak belum berkembang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun?”

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media *loose parts*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai masukan kepada guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Serta meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan proses pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam membuat program kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Menambah wawasan sebagai bahan rujukan atau kajian lebih lanjut bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam dengan topik yang sama.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan sebuah pendekatan terhadap belajar yang meyakini bahwa seseorang sebagai pembelajar aktif. Menurut Piaget (1953) teori konstruktivisme menekankan pada proses menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari sebuah realita atau pengalaman langsung. Maksudnya, setiap orang membangun pemahamannya sendiri tentang dunia berdasarkan pengalaman, interaksi, dan refleksi yang mereka lakukan. Menurut pendapat Suparlan (2019) bahwa konstruktivisme adalah teori yang memberikan kebebasan berfikir dan anak diuntut untuk mempraktikkan bagaimana pengetahuan yang sudah diketahui sebelumnya. Proses belajar yang efektif terjadi ketika anak terlibat langsung dalam kegiatan belajar, seperti melakukan eksperimen, berdiskusi, atau menyelesaikan masalah. Kegiatan ini bisa dilakukan dengan memanfaatkan dan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak.

Pendapat lain menyatakan bahwa konstruktivisme adalah teori belajar yang memberikan kebebasan kepada anak untuk menemukan sendiri pengetahuannya untuk mengembangkan kemampuan dalam dirinya kemudian dimodifikasi atau diolah kembali oleh pendidik yang memfasilitasi (Sudirman et al., 2024). Kreativitas dalam diri seseorang akan muncul melalui proses interaksi dengan lingkungannya yang berarti kreativitas diperoleh melalui pengalaman langsung yang dialami seseorang dan merupakan proses belajar dari lingkungan sekitarnya. Hal ini sesuai dengan penggunaan media *loose parts* yang mengharuskan anak

belajar dan memperoleh pengalaman dari lingkungannya, serta melakukan interaksi langsung. Dalam proses pembelajaran anak akan membangun pengetahuan dengan menghubungkan apa yang anak pelajari dengan apa yang telah anak ketahui sebelumnya. Sehingga guru dapat membantu dalam proses ini dengan merancang pengalaman belajar serta kegiatan pembelajaran yang saling berkaitan dan berurutan.

2.2 Kreativitas

Kreativitas pada anak usia dini merupakan sebuah kemampuan yang perlu dikembangkan. Pada tahap ini, imajinasi anak begitu luas dan mereka mampu mengubah benda-benda di sekitar menjadi sesuatu yang baru dan menarik. Anak juga tercermin dalam cara mereka berpikir, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah. Dengan memberikan lingkungan yang mendukung, dapat membantu anak-anak mengembangkan potensi kreatif mereka secara optimal. Kreativitas bukan hanya tentang menghasilkan karya seni yang indah atau menemukan solusi yang unik. Kreativitas juga melibatkan proses berpikir yang fleksibel, kemampuan untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dan

2.2.1 Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan dalam diri anak yang perlu diperhatikan sejak dini. Karena pada masa ini anak memiliki rasa ingin tahu yang luas tentang lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu Torrance dalam sebuah karyanya mengemukakan bahwa kreativitas adalah sebuah proses di mana seseorang mencoba memahami masalah dalam hidupnya, mencari solusi baru, menjelaskan hasil yang didapat, dan terus memperbaiki pemikirannya (Torrance, 1965). Dengan kata lain kreativitas merupakan proses pembiasaan untuk menghasilkan gagasan atau produk baru melalui pembiasaan dalam dirinya. Torrance menambahkan bahwa kemampuan berpikir kreatif mempunyai empat dimensi yaitu *fluency* (kemampuan berpikir lancar), *flexibility* (kemampuan berpikir fleksibel),

originality (kemampuan berpikir orisinal), *elaboration* (kemampuan memerinci).

Pendapat lain mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk berfikir dalam cara-cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan masalah yang unik (Santrock, 2007). Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/ produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/ produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau mampu bereksperimen pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya (Masganti dkk, 2016).

Definisi berbeda menurut Munandar dalam Fakhriyani (2016) bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara diri seseorang dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat afiliasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah dikenal sebelumnya sehingga anak memiliki rasa ingin tahu serta senang bertanya. Hal tersebut dimaksudkan bahwa kemampuan yang dimiliki untuk membuat kombinasi baru berasal dari pengalaman yang dimiliki. Kreativitas akan muncul melalui proses interaksi langsung dengan lingkungannya. Interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya sangat penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Melalui interaksi ini, anak dapat belajar dari pengalaman orang lain, memperoleh perspektif yang berbeda, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Mengembangkan kreativitas memungkinkan anak mencapai potensi secara maksimal. Semua anak dilahirkan dengan kemampuan kreatif dan suka bertanya dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam menemukan hal-hal baru,

namun tingkat kreativitasnya berbeda-beda tergantung pada stimulasi yang diberikan kepada anak pada tahap awal perkembangannya. Karena anak-anak mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana mereka berada, baik perubahan intrapersonal maupun di dalam lingkungan dapat mendukung atau menghambat upaya kreatif.

2.2.2 Tahapan Kreativitas

Pada tahun 1926 seorang ahli bernama Graham Wallas dalam karyanya yang berjudul "*The Art of Thought*" membahas tentang konsep tahapan kreativitas, proses kreatif melibatkan empat tahapan yaitu persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), dan tahap verifikasi (*verification*) (Wallas, 1926). Tahapan pertama yaitu tahap persiapan. Pada tahap ini seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan dengan mengumpulkan informasi dan mencari tahu tentang hal yang ingin mereka lakukan. Anak usia dini bisa mengeksplorasi berbagai ide melalui bermain, membaca buku, atau bertanya kepada orang dewasa di sekitarnya. Pada tahap kedua yaitu tahap inkubasi. Di tahap ini anak setelah mengumpulkan informasi, anak akan memasuki tahap inkubasi. Pada tahap ini, ide-ide yang telah dikumpulkan akan "diendapkan" dalam pikiran anak. Anak mungkin tidak secara aktif memikirkan proyek mereka, tetapi ide-ide tersebut tetap bekerja di bawah sadar mereka.

Tahapan yang selanjutnya yakni tahap iluminasi. Tahap iluminasi adalah saat ide-ide yang telah diinkubasi tiba-tiba muncul dalam pikiran anak. Ini sering disebut sebagai momen "aha!". Anak mungkin tiba-tiba mendapatkan ide tentang bagaimana cara membuat karya yang bagus, atau bagaimana cara memecahkan masalah dalam permainan. Pada tahap yaitu tahap verifikasi, tahapan terakhir ini anak akan menguji dan mengembangkan ide yang telah muncul. Anak akan mencoba membuat

sebuah karya berdasarkan ide yang sudah anak dapatkan, atau mencoba memecahkan masalah dalam permainan dengan cara yang baru.

2.2.3 Tingkat Kreativitas

Kreativitas tidak diperoleh secara kebetulan tetapi didapat melalui stimulasi atau rangsangan. Coony (1997) mengemukakan tentang temuan Treffinger. Terdapat tiga fase kreativitas dalam tingkat kreativitas anak, yaitu secara umum, yaitu:

- a) Kreativitas Tingkat I, pada kondisi ini ranah kognitif seseorang meliputi kesadaran mengenai suatu ide atau informasi, kelancaran, fleksibilitas, dan orisionalitas sedangkan ranah afektif meliputi kepekaan terhadap suatu masalah dan keterbukaan terhadap pengalaman.
- b) Kreativitas Tingkat Psikodelik II, pada kondisi ini ranah kognitif seseorang mencakup perluasan berpikir, pengambilan resiko dan terhadap tantangan, sementara itu ranah afektif meliputi keterbukaan terhadap makna ganda, keingintahuan serta kepercayaan pada diri sendiri.
- c) Tingkat Iluminasi III, pada tingkat ini ranah kognitif seseorang telah mencapai perkembangan dan perwujudan hasil (*product development*), sedangkan segi afektif meliputi keberanian untuk bertanggung jawab mengenai hasil kreativitas, kepercayaan pada dirinya serta komitmen untuk hidup produktif.

Pada tingkat pertama tugas pembelajarannya adalah keterbukaan terhadap aneka gagasan baru dan melihat sebanyak-banyaknya kemungkinan atau alternatif jawaban dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Kegiatan ini bertujuan untuk mempersiapkan materi yang akan diajarkan kepada anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan gagasan dalam menjawab. Kegiatan ini tidak hanya mengarah pada ditemukannya satu jawaban yang benar tetapi pada kemungkinan jawaban dari penerimaan gagasan yang berbeda. Pada tahap ini, kemampuan afektif yang dapat dikembangkan meliputi keberanian dalam penerimaan dan pengungkapan gagasan atau ide-ide baru dari dan untuk orang lain dalam menjawab segala rasa ingin tahu terhadap sesuatu. Kemampuan kognitif

dapat berupa kelancaran dan kelenturan dalam menemukan gagasan-gagasan atau ide secara rinci dan orisinal (produk asli) dari pemikiran sendiri.

Pada tahapan ini penggunaan gagasan kreatif dalam situasi pemikiran kompleks dalam pemecahan masalah. Kemampuan afektif yang dapat dimiliki meliputi, menggunakan pengetahuan dan pengalaman terdahulu, kesadaran akan pengalaman yang lalu untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dan lebih kompleks dibandingkan dengan sebelumnya. Sedangkan kemampuan kognitif meliputi mengaplikasikan pengetahuan sebelumnya sebagai hasil evaluasi dalam suatu percobaan atau kegiatan dengan menganalisis, menyimpulkan kelebihan sehingga dihasilkan jawaban.

Tingkat ketiga atau iluminasi, pada tahap ini penggunaan proses perasaan dan pemikiran kreatif untuk pemecahan masalah secara mandiri dalam menghadapi segala tantangan dan permasalahan yang nyata. Kemampuan yang dikembangkan yang dimiliki meliputi kemampuan afektif yaitu kemampuan dalam membentuk jati diri, kepercayaan diri, dan mewujudkan diri menjadi pribadi yang produktif menghasilkan sesuatu yang baru. Sedangkan kemampuan kognitifnya meliputi kemampuan untuk menjawab masalah yang ada dengan mengelola sumber dan pengalaman hasil menyelesaikan masalah (produk) untuk menjawab masalah yang ada.

2.2.4 Dimensi Kreativitas

Menurut (Torrance, 1965) ada empat dimensi dalam berpikir kreatif, yaitu: *Fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*. Dimensi *Fluency* atau kelancaran menekankan pada kemampuan menghasilkan suatu gagasan, keterampilan memunculkan banyak pemikiran dan tanggapan yang beragam. Sedangkan *Flexibility* lebih menekankan pada mengembangkan

suatu ide atau gagasan, dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda. Pada dimensi ketiga yakni *Originality* atau keaslian, dalam *originality* untuk menghasilkan suatu gagasan yang asli dan unik, mampu membuat kombinasi yang baru dari bagian atau suatu unsur. *Elaboration* yaitu kemampuan untuk mengembangkan gagasan sehingga menjadi lebih menarik serta menambah detail pada sebuah objek ataupun gagasan.

Pendapat selanjutnya terdapat 4 berpikir kreatif menurut Munandar dalam (Wijaya, 2019) yaitu berpikir lancar, berpikir luwes (fleksibel), berpikir orisinal, dan berpikir terperinci (elaboratif). Berpikir lancar meliputi mampu menghasilkan banyak gagasan serta jawaban yang relevan. Sedangkan dalam berpikir luwes/fleksibel mencakup mampu mengembangkan gagasan-gagasan yang seragam, mampu mengubah suatu cara atau pendekatan, serta mampu melihat masalah dari sudut pandang berbeda. Dimensi berpikir orisinal atau keaslian meliputi mampu menciptakan gagasan dengan cara-cara asli, lain dari yang lain. Berpikir terperinci (elaboratif) yaitu, mengembangkan gagasan, memperkaya suatu gagasan, merinci detail-detail, memperluas suatu gagasan.

Pendapat selanjutnya menurut (Guilford, 1942) mengemukakan bahwa ada empat sifat yang menjadi dimensi kemampuan berpikir kreatif yakni (1) Lancar (*fluency*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, (2) Keluwesan (*flexibility*) yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan masalah, (3) Keaslian (*originality*) yaitu kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, murni dari pemikirannya sendiri (4) Penguraian (*elaboration*) yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan rinci secara jelas dan panjang lebar.

Berdasarkan paparan tersebut terdapat 4 dimensi menurut Torrance yaitu *Fluency, flexibility, originality, elaboration*, terdapat 4 dimensi berpikir kreatif menurut Munandar yaitu berpikir lancar, berpikir luwes (fleksibel), berpikir orisional, dan berpikir terperinci (elaboratif). Menurut Guilford terdapat dimensi yaitu lancar (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*). Berdasarkan ketiga pendapat di atas, peneliti akan menggunakan dimensi *fluency, flexibility, originality* dan *elaboration*.

2.2.5 Komponen pokok kreativitas

Kreativitas memiliki komponen-komponen pokok yang menjadi ciri khas dari kreativitas itu sendiri. Terkait dengan komponen-komponen pokok kreativitas tersebut berdasarkan teori Amabile yang dikenal sebagai *Componential Theory Of Creativity*, mengemukakan bahwa terdapat 3 komponen pokok dalam diri individu, antara lain : Keahlian (*expertise*), berpikir kreatif (*creative thinking*), and motivasi (*motivation*) (Amabile, 2012).

Komponen pertama yaitu keahlian. Komponen ini mencakup pengetahuan, keterampilan teknis, dan bakat khusus yang relevan dengan bidang atau domain tertentu di mana individu ingin berkreasi. Keahlian yang relevan pada anak usia dini mencakup pengetahuan dan keterampilan dasar yang anak peroleh melalui pengalaman sehari-hari, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungan. Contohnya mengenal (warna, bentuk, angka, huruf), memahami konsep ruang dan waktu, dan mampu berkomunikasi. Selanjutnya terdapat komponen berpikir kreatif. Komponen ini berkaitan dengan gaya kognitif dan kepribadian individu yang mendukung proses kreatif.

Komponen ketiga yaitu motivasi, pada motivasi atau dorongan yang dimiliki individu untuk terlibat dalam suatu tugas kreatif. Motivasi tugas dapat dibagi menjadi dua jenis: motivasi intrinsik (motivasi yang berasal dari dalam diri individu, seperti minat dan kepuasan) dan motivasi ekstrinsik (motivasi yang berasal dari luar diri individu, seperti imbalan atau pengakuan). Motivasi intrinsik umumnya lebih kuat dan lebih berkelanjutan dalam mendorong kreativitas dibandingkan motivasi ekstrinsik. Dengan dorongan yang membuat anak tertarik dan terlibat dalam kegiatan kreatif. Mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah proses yang menyenangkan dan bermanfaat.

Didukung dengan pendapat Suryana (2016) menjelaskan bahwa terdapat beberapa komponen dalam kreativitas yaitu: aktivitas berpikir, menciptakan sesuatu yang baru, sifat orisinal, produk yang berguna atau bernilai. Dalam kreativitas selalu melibatkan proses berpikir dalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

Melalui berfikir anak akan menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantinya dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan.

Setelah menemukan sesuatu tersebut akan menghasilkan sebuah produk baru atau orisinal. Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh orang lain. Kemudian dari karya dihasilkan dari proses kreatif dapat berguna dan memiliki suatu kegunaan seperti mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkannya hasil lebih baik atau lebih banyak.

Dalam dunia pendidikan anak usia dini, komponen-komponen pokok tersebut mengatakan bahwa anak mengalami proses berpikir untuk mengatasi problem atau permasalahan yang dihadapinya, meskipun masalah yang dihadapi anak hanyalah masalah kecil yang biasa terjadi namun anak memerlukan kemampuan berpikir keras untuk dapat mengatasi masalah yang dihadapinya, dan juga menemukan atau menciptakan berbagai ide, gagasan atau produk yang merupakan bentuk visualisasi dari imajinasi yang dimilikinya serta berdasarkan dari ide anak itu sendiri atau orisinal, serta produk yang dibuat berguna dan bernilai dalam mengatasi masalah yang dihadapinya.

2.2.6 Faktor yang Mendukung dan Menghambat Kreativitas

Kreativitas yang berkembang dalam diri seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sternberg dalam (Kusumawardani et al.,/1018) mengatakan bahwa kreativitas membutuhkan kerjasama dari kemampuan intelektual, pengetahuan, gaya berpikir, kepribadian, motivasi dan lingkungan. Selain itu, Rachmawati & Kurniati (2010) menjelaskan bahwa ada empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu ada rangsangan mental, iklim dan kondisi lingkungan, peran guru, serta peran orang tua. Suatu karya kreatif dapat muncul jika anak

mendapatkan rangsangan mental yang mendukung baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis. Pada aspek kognitif anak di stimulasi agar mampu memberikan berbagai alternatif pada setiap respon.

Pada aspek kepribadian anak distimulasi untuk mengembangkan berbagai macam potensi pribadi kreatif seperti percaya diri, berani, ketahanan diri, dan sebagainya. Pada aspek suasana psikologis di stimulasi agar anak memiliki rasa aman, kasih sayang dan penerimaan. Dalam mengembangkan kreativitas anak juga mempertimbangkan lingkungan yang mendukung, jika lingkungan yang sempit, pengap dan membosankan akan terasa muram, tidak bersemangat dan mengumpulkan ide cemerlang. Maka, kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung. Dengan lingkungan yang mendukung, dalam prosesnya terdapat peran guru yang juga menjadi faktor penentu keberhasilan pendidikan. Peluang untuk munculnya siswa yang kreatif akan lebih besar dari guru yang kreatif pula. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya dan juga figur yang senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya.

Ada beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa, yaitu percaya diri, berani mencoba hal baru, memberikan contoh, menyadari keragaman karakteristik siswa, memberikan kesempatan pada siswa untuk berekspresi dan bereksplorasi, serta berpikir positif. Banyak hal yang menjadi faktor pendukung dari pengembangan kreativitas. Namun, faktor-faktor pendukung tersebut juga dapat menjadi faktor penghambat jika yang dilakukan menyimpang dari hal hal yang mendukung.

Kreativitas tidak dikembangkan tanpa tujuan. Secara garis besar, pengembangan kreativitas bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir untuk mengekspresikan imajinasi serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini. Tujuan utama dalam mengembangkan kreativitas adalah mengoptimalkan perkembangan pada anak melalui bermain yang kreatif.

2.2.7 Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan Anak

Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas. Hurlock (1978) menyatakan bahwa ada manfaat kreativitas dalam kehidupan anak. Dengan memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya.

Misalnya tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Dan tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya daripada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu.

Menjadi pribadi yang kreatif penting bagi anak kecil untuk menjadi pelengkap dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik. Dengan kreativitas dapat membantu anak untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego

yang besar. Dengan kreativitas tinggi akan memunculkan rasa tanggung jawab dan nilai kepemimpinan dalam diri anak terhadap suatu kelompok.

2.2.8 Menumbuhkan Sikap Dasar Kreatif Anak

Anak memiliki keunikan dan kemampuannya masing-masing. Anak yang memiliki kemampuan dalam segi kreativitas, jika tidak diasah atau dilatih maka kemampuan tersebut hanya akan terendap. Untuk terus mengaktifkan kemampuan tersebut, maka perlu adanya stimulasi-stimulasi yang digunakan. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan memperhatikan sifat natural anak yang sangat menunjang tumbuh dan berkembangnya kreativitas seperti rasa takjub terhadap sesuatu, pengembangan imajinasi, rasa ingin tahu, serta banyak bertanya (Rachmawati & Kurniati, 2010).

Rasa takjub terhadap sesuatu merupakan sifat natural yang dapat menunjang tumbuhnya kreativitas. Rasa takjub berkaitan dengan pengembangan imajinasi. Rasa takjub terhadap sesuatu dimaknai sebagai rasa takjub terhadap benda atau hal yang merupakan hasil imajinasi anak tersebut. Rasa ingin tahu membuat anak tidak pernah berhenti untuk mencari dan menemukan informasi baru, cara baru untuk mengerjakan sesuatu, eksperimen baru, pengalaman baru, dan sebagainya. Rasa ingin tahu yang semakin tinggi akan memicu anak untuk semakin banyak bertanya, dan semakin ingin mencoba. Terlebih lagi, anak memiliki sikap natural suka meniru dan suka bermain. Namun semua itu harus dibekali juga dengan karakter karakter kebaikan, sehingga seluruh sikap natural tersebut dapat memicu hal-hal yang baik pula.

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai cara atau strategi atau metode yang meliputi pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasta karya), melalui imajinasi, melalui eksplorasi,

melalui eksperimen, melalui proyek, melalui musik, dan melalui bahasa (Rachmawati & Kurniati, 2010). Hasta karya merupakan penciptaan produk yang mengandalkan kreativitas pembuatnya. Pada dasarnya, hasil karya anak dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi. Hal ini akan memberikan banyak kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui. Mereka juga dapat membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya, imajinasi merupakan sifat natural anak. Dalam hal strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini, yang dimaksud adalah kemampuan berpikir divergen seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya, dan multiperspektif dalam merespons suatu stimulasi. Melalui imajinasi, daya pikir dan daya cipta anak dapat berkembang tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari. Eksplorasi juga menjadi salah satu strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Hal ini dikarenakan melalui eksplorasi anak dapat memperoleh kesempatan untuk melihat, memahami, merasakan dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Selain melalui eksplorasi, eksperimen juga dapat menjadi salah satu pilihan strategi untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Eksperimen berorientasi pada bagaimana anak dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi dari permasalahan yang mereka hadapi hingga akhirnya munculah sesuatu yang bermanfaat dari kegiatan tersebut.

Kreativitas dalam diri seseorang tidak dapat berkembang bahkan bisa terendap jika tidak dikembangkan. Munandar dalam (Fakhriyani, 2016) menyebutkan bahwa terdapat empat alasan perlunya mengembangkan kreativitas anak usia dini, yaitu dengan berkreasi anak dapat mewujudkan

dirinya, dapat menemukan berbagai cara baru untuk memecahkan masalah, memberikan kepuasan tersendiri, serta meningkatnya kualitas dan taraf hidup seseorang. Dari pendapat tersebut, jelas bahwa kreativitas penting untuk dikembangkan. Disamping dapat mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan secara menyeluruh sehingga dapat membantu anak mengembangkan berbagai kemampuan yang ada di dalam dirinya.

2.3 Media *Loose Parts*

Loose parts adalah bahan-bahan yang tidak terikat secara permanen, sehingga dapat dengan mudah dipindahkan, digabungkan, atau dipisahkan. Benda-benda ini bisa berupa bahan alam seperti batu, kayu, atau daun, maupun barang bekas seperti kardus, botol plastik, atau kancing. *Loose parts* memberikan kebebasan bagi anak-anak untuk bereksplorasi dan menciptakan berbagai bentuk, struktur, atau cerita. Dengan kata lain, *loose parts* adalah alat bermain yang sangat fleksibel dan merangsang kreativitas anak.

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran (Zahwa & Syafi’i, 2022). Menurut Arsyad (2011) media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Kristanto (2016) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan tempat untuk pesan yang akan disampaikan oleh sumber kepada sasarannya atau penerima

pesan bahwa materi yang akan disampaikan adalah pesan pembelajaran serta tujuan yang akan dicapai adalah terjadinya proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Surata et al., 2020). Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam lingkungan pendidikan. Bukan hanya sekedar menyampaikan informasi, media pembelajaran menjadi penghubung antara ketepatan materi pembelajaran dengan keragaman gaya belajar anak. Dengan ketepatan dalam menentukan konten, media pembelajaran mampu memotivasi anak dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik kepada anak dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Lebih dari sekedar alat bantu, media pembelajaran berperan sebagai jembatan antara guru dan siswa, memfasilitasi interaksi yang lebih mendalam dengan materi pelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai bentuk media, proses belajar dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Media pembelajaran tidak hanya membantu anak dalam memahami konsep yang abstrak, tetapi juga merangsang minat belajar serta meningkatkan pemahaman anak. Singkatnya, media pembelajaran adalah kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal dan berpusat pada siswa.

2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan adanya penggunaan media pembelajaran, untuk itu menurut Kristanto (2016)

dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Selain memberikan pengetahuan dan informasi, media pembelajaran juga dapat membantu siswa berpikir lebih kritis. Dengan media pembelajaran, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan wawasan yang lebih luas. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Tidak hanya dalam pendidikan, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam aspek-aspek lain. Dalam hal ekonomi, media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, sehingga dapat menghemat waktu dan biaya. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memperluas interaksi sosial antar siswa dan mendorong perkembangan intelektual siswa. Dalam konteks budaya, media pembelajaran dapat berperan penting dalam melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai budaya serta seni.

2.3.3 Manfaat media pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara rinci banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran (Kristanto, 2016). Media pembelajaran membuka jendela bagi kita untuk menjelajahi dunia yang luas dan beragam. Dengan media pembelajaran bisa melihat peristiwa sejarah yang sudah berlalu, dengan perantaraan gambar, foto, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah masa lampau.

Kemudian dapat mengamati tempat-tempat yang jauh dan berbahaya, serta mempelajari benda-benda yang sangat kecil atau sangat besar. Misalnya dengan perantaraan media gambar siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang monumen-monumen, dengan video siswa memperoleh gambaran nyata. Dengan media, dapat melihat langsung bagaimana sebuah tanaman tumbuh dari biji, atau bagaimana seekor serangga bergerak. Banyak konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Media pembelajaran membuat konsep-konsep tersebut menjadi lebih mudah dipahami. Misalnya, dengan video, dapat melihat secara jelas bagaimana sistem pencernaan manusia bekerja atau bagaimana siklus air terjadi. Media juga membantu dalam membandingkan berbagai hal, dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya. seperti ukuran planet atau bentuk berbagai jenis hewan.

Penggunaan media pembelajaran memungkinkan untuk memanipulasi waktu serta dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Sehingga dapat mengulang materi yang belum dipahami atau mempelajari topik baru sesuai dengan minat. Media pembelajaran juga memungkinkan untuk belajar dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dalam pemanfaatannya media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran yang aktif, menarik, meningkatkan minat belajar, dan efisien.

2.3.4 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak jenisnya. Menurut Edgar Dale (1946) seorang ahli pendidikan Amerika, terkenal dengan "Kerucut Pengalaman" atau "Piramida Pembelajaran" yang menggambarkan tingkatan pengalaman belajar dari yang paling konkret hingga paling abstrak. Piramida ini membantu pendidik memilih media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Piramida

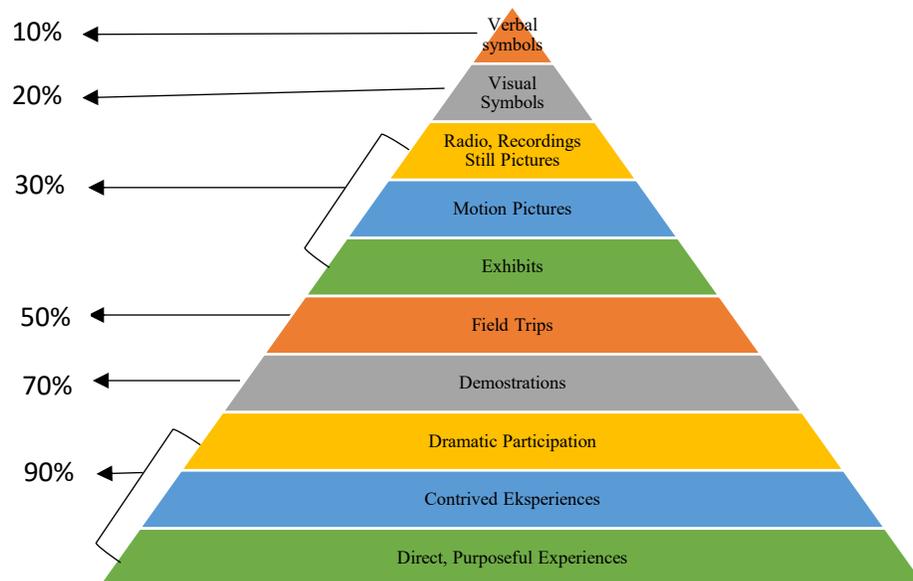
Dale terdiri dari 11 tingkatan pengalaman belajar, di mana semakin tinggi tingkatan tersebut, pengalaman belajar menjadi semakin abstrak.

Tingkat pertama ada pengalaman langsung dan terencana (*direct, purposeful experiences*): pengalaman belajar yang paling konkret dan efektif adalah melalui pengalaman langsung. Selanjutnya pengalaman tiruan (*contrived experiences*): pengalaman ini melibatkan penggunaan benda tiruan atau model untuk memahami konsep yang abstrak. Contohnya, menggunakan boneka untuk bermain peran. Kemudian ada tingkat dramatisasi (*dramatic participation*): melalui dramatisasi, anak dapat memerankan suatu situasi atau peristiwa untuk memahami konsep atau ide yang kompleks. Contohnya, anak memerankan tokoh dalam keluarga seperti ayah dan ibu.

Tingkatan keempat demonstrasi (*demonstrations*): demonstrasi adalah metode pembelajaran di mana seseorang menunjukkan cara melakukan sesuatu atau menggunakan alat tertentu. Contohnya, guru menunjukkan cara membuat bentuk ikan menggunakan clay atau cara membuat kerajinan tangan lain. Tingkatan karya wisata (*field trips*): karya wisata adalah kegiatan mengunjungi tempat-tempat tertentu untuk belajar tentang sesuatu. Contohnya, mengunjungi museum, kebun binatang, atau pabrik. Selanjutnya pameran (*exhibits*): pada tingkatan ini bisa dilakukan dengan mengunjungi pameran tentang sains atau seni serta melihat koleksi lukisan.

Tingkat pengalaman ketujuh melalui film atau gambar bergerak (*motion pictures*): film dan gambar bergerak dapat memberikan pengalaman yang lebih hidup dan menarik daripada gambar statis. Contohnya adalah: menonton film kartun atau film dokumenter tentang alam.

Tingkatan ke delapan terdapat rekaman suara (*radio and recordings*) : mendengarkan rekaman suara untuk belajar atau mendapatkan informasi. Contoh: mendengarkan cerita atau lagu anak-anak. Kemudian ada Pengalaman melalui simbol visual (*visual symbols*): Simbol visual adalah representasi abstrak dari suatu konsep atau ide. Terakhir Pengalaman melalui simbol verbal (*verbal symbols*): simbol verbal adalah kata-kata atau bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi. Ini adalah tingkatan pengalaman yang paling abstrak. Sebagaimana digambarkan pada contoh berikut.



Gambar 1: Kerucut pengalaman (Dale, 1946)

Kerucut pengalaman ini terdapat persentase yang menggambarkan bahwa semakin kebawah maka semakin besar pula pengalaman yang akan diperoleh anak. Kerucut ini dapat membantu pendidik dalam menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Pada penelitian ini menggunakan tingkatan pertama yaitu melalui pengalaman langsung dengan menggunakan media *loose parts* dan diharapkan anak mampu berperan

aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan kemampuan anak berpikir kreatif.

2.3.5 Pengertian *Loose Parts*

Loose parts sebagai salah satu media pembelajaran yang konkret. Istilah *Loose parts* berasal dari bahasa Inggris yang jika diartikan berarti bagian yang longgar atau lepasan. Disebut *loose parts* karena material yang digunakan merupakan bagian atau kepingan yang mudah untuk dilepas dan disatukan, dapat digunakan sendiri atau dapat pula digabungkan dengan benda-benda lainnya untuk menjadi satu kesatuan dan setelah tidak digunakan dapat dikembalikan pada kondisi dan fungsi semula. Istilah ini digunakan setelah seorang insinyur menciptakan karyanya tentang “*How Not to Cheat Children-the Theory of Loose Parts*” yang menyatakan bahwa lingkungan merupakan tempat yang interaktif bagi anak. Dimana interaksi antara anak dengan lingkungan akan menghasilkan anak dapat menjadi penemu yang kreatif (Nicholson, 1971).

Menurut Siantajani (2020) *loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, di jajar, dipisahkan dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan-bahan lain. Dapat berupa bahan alam atau pun sintetis. *Loose parts* adalah benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, dimanipulasi, dan cara menggunakannya ditentukan oleh anak (Syafi'i & Dianah, 2021).

Media pembelajaran untuk anak usia dini beragam dan tidak harus semuanya membeli materi baru dengan biaya yang mahal. Begitu juga dengan media pembelajaran digunakan untuk mengembangkan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan barang atau bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar. *Loose parts* bisa berupa benda- benda ukuran

kecil, sedang, atau pun besar. Media tersebut dapat berupa benda-benda alam atau pun benda-benda daur, berbagai macam bahan atau benda yang tidak memiliki fungsi tunggal atau spesifik, sehingga dapat dimanfaatkan secara fleksibel dan kreatif oleh anak-anak. Bahan-bahan ini bisa berupa benda alam seperti batu, kayu, daun, atau benda buatan manusia seperti potongan kain, botol bekas, atau potongan kardus.

Media yang baik merupakan media yang dapat meningkatkan minat anak untuk meningkatkan kreativitas dengan konsep *loose parts* yang memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan membangun berbagai macam konstruksi atau karya seni. Dengan demikian, *loose parts* tidak hanya menjadi media bermain, tetapi juga sarana pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti kreativitas, keterampilan motorik, kognitif, dan sosial-emosional.

2.3.6 Manfaat *Loose Parts*

Media *loose parts* menjadikan anak sebagai pencipta/perancang dalam sebuah hasil karya yang dibuat sesuai kreativitas dan kemampuan anak. Dengan penggunaan *loose parts* diharapkan dapat melatih anak dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, interaksi sosial, dan bekerjasama. (Siantajani, 2020) mengungkapkan bahwa ada empat manfaat utama dalam anak bermain *loose parts*. *Loose parts* dapat mengembangkan rasa ingin tahu anak hal ini akan muncul secara alami dari dalam diri anak. Rasa ingin tahu ini merupakan unsur yang penting untuk membentuk kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis diperlukan anak untuk memperoleh informasi, menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan. Bermain dengan *loose parts* akan mendorong anak mengembangkan keterampilan berfikir kritis.

Kegiatan pembelajaran yang terbuka akan membuat anak berpikir, ingin tahu dan bertanya. Anak akan menguji ide-idenya dan mempertanyakan apa yang terjadi. Karena itu, saat anak bermain, perlu ada orang dewasa yang dapat merespon pertanyaan-pertanyaan anak, dan orang dewasa pun dapat memancing anak dengan pertanyaan-pertanyaan lainnya sebagai respon terhadap rasa ingin tahu anak. Stimulasi terhadap semua aspek perkembangan anak muncul ketika anak bermain dengan *loose parts*. Salah satu yang paling penting adalah kemampuan memecahkan masalah dan mengambil resiko, selain kemampuan dalam bidang matematika dan sains.

Anak juga akan mengembangkan kemampuan fisik, pada saat anak aktif mencari benda- benda yang ia perlukan ataupun berkreasi dengan jari-jari tangannya untuk menciptakan sesuatu. Sementara itu kemampuan sosial emosional anak terstimulasi secara aktif saat anak berinteraksi dan bekerjasama. Juga munculnya perasaan tertantang ketika diprovokasi oleh guru dan juga bangga setelah mendapatkan hasil yang dicapainya. Saat bermain *loose parts* anak akan belajar untuk berkomunikasi dan bernegosiasi secara aktif. Rasa seni anak juga terasah ketika dia berkreasi untuk menciptakan sesuatu sesuai imajinasinya. Ketika bermain dengan suasana terbuka maka anak akan mengikuti imajinasi dan minat sehingga permainan akan mengalir ke segala arah sesuai kreativitas yang muncul spontan.

Loose parts bahkan mampu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, hingga keterampilan memecahkan persoalan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari oleh anak, meningkatkan aspek motorik anak melalui berbagai rangkaian aktivitas yang dilakukannya, membantu penguasaan bahasa dan kosakata serta sosial emosional melalui komunikasi yang dibangun dengan lingkungan disekitarnya. Siantajani (2020) menjelaskan empat manfaat utama dari penggunaan *loose parts*, yaitu mengembangkan keterampilan

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

2.3.7 Kelebihan dan Kekurangan Media *Loose Parts*

Media *loose parts* selain memiliki banyak manfaat juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Menurut Mardiyah & Hambali, (2022) *loose parts* memiliki berbagai kelebihan dalam penggunaannya diantaranya dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, tidak habis dalam sekali pakai dan dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak.

Loose parts dapat digunakan dalam berbagai kegiatan baik di dalam maupun diluar ruangan, karena sifatnya yang fleksibel dan terbuka, anak-anak bisa bebas bereksplorasi, membangun imajinasi dan mengembangkan kreativitas mereka dengan menggunakan media ini. Media *loose parts* terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai tujuan pembelajaran. Penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar siswa. Dengan menggunakan media *loose parts* yang awet dan dapat digunakan berulang kali, juga turut mengajarkan kepada anak akan cinta lingkungan. Selain itu, *loose parts* juga terbuat dari bahan-bahan alami atau daur ulang, sehingga mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan. Penggunaan *loose parts* juga dapat menstimulasi anak untuk lebih kreatif, serta menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Selain kelebihan media *loose parts* juga memiliki kekurangan, menurut MBachtiar & Ichsan (2022) kekurangan media *loose parts* ini ada pada kesalahan penggunaan strategi sehingga dapat mengakibatkan anak

menjadi jenuh dan mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran, serta kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi yang dapat mengakibatkan terlambatnya perkembangan anak. Dalam penggunaannya kekurangan utamanya adalah memerlukan pengawasan ekstra. Karena sifatnya yang terbuka dan fleksibel, anak-anak perlu diawasi secara ketat saat bermain dengan *loose parts*, terutama yang berukuran kecil atau memiliki bentuk yang tajam. Hal ini bertujuan untuk mencegah terjadinya kecelakaan, seperti tertelan atau tertusuk.

Selain itu, penyimpanan media *loose parts* juga membutuhkan perhatian khusus. Agar tidak berantakan dan mudah ditemukan saat dibutuhkan, perlu disediakan wadah atau tempat penyimpanan yang sesuai untuk setiap jenis *loose parts*. Jika tidak dikelola dengan baik, media *loose parts* justru dapat menjadi sumber kekacauan di lingkungan belajar. Dan yang terakhir, persiapan media *loose parts* membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih banyak dibandingkan dengan menggunakan mainan jadi. Guru atau pendidik perlu meluangkan waktu untuk mengumpulkan, membersihkan, dan mengorganisir berbagai jenis *loose parts*. Meskipun demikian, upaya ini sebanding dengan manfaat yang diperoleh anak-anak dalam proses pembelajaran.

2.4 Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Penggunaan media *loose parts* adalah salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Dengan memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi dan menciptakan sesuatu yang baru, dengan penggunaan media *loose parts* ini dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan percaya diri. Dalam penggunaan media *loose parts* juga melewati beberapa tahapan serta diimbangi dengan peran guru yang juga dilakukan secara bertahap (Siantajani, 2020). Dimana pada tahap

pertama merupakan tahap eksplorasi. Pada tahap ini anak menjelajahi benda-benda yang ada disekitarnya. Saat anak berada pada tahap eksplorasi, guru memegang peran tahap edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang. Tahap eksplorasi anak mulai mengenali *loose parts*, sehingga akan muncul rasa ingin tahu anak untuk menjelajahi benda berbagai bentuk, ukuran, warna, dan tekstur. Kegiatan ini diawali dengan memberikan anak beberapa jenis benda sederhana atau *loose parts* dalam jumlah terbatas.

Tahap kedua merupakan tahap anak melakukan uji coba membuat sesuatu berdasarkan ide yang dimilikinya atau disebut dengan tahap eksperimen. Pada tahap ini, guru berperan melakukan invitasi dan provokasi. Di tahap ini anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sesuai ide yang ada dipikiran anak. Provokasi dan invitasi tentu berbeda, provokasi adalah upaya keras guru untuk terus menerus memprovokasi kecenderungan alami anak dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menginterpretasi fenomena berdasarkan rasa ingin tahu dan pemikiran anak. Sedangkan invitasi merupakan penataan material yang dipilih dan ditata atau dipajang yang mengundang anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Invitasi merupakan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui eksplorasi berbagai material konkret yang akan memberikan pengalaman belajar pada anak.

Selanjutnya pada tahap ketiga yaitu tahap kreatif yang mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif. Tujuan dalam menggunakan media *loose parts* ini adalah untuk membangun makna dan bermain yang mana tujuan guru dalam memfasilitasi anak telah tercapai dan anak dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui permainan.

Seiring waktu, secara bertahap tambahkan variasi benda-benda ini dan memastikan benda tersebut aman dan menarik bagi anak untuk dijelajahi. Dengan cara ini, anak akan terbiasa dengan benda-benda tersebut dan mulai berpikir tentang berbagai kemungkinan penggunaannya. Dalam penggunaan media *loose*

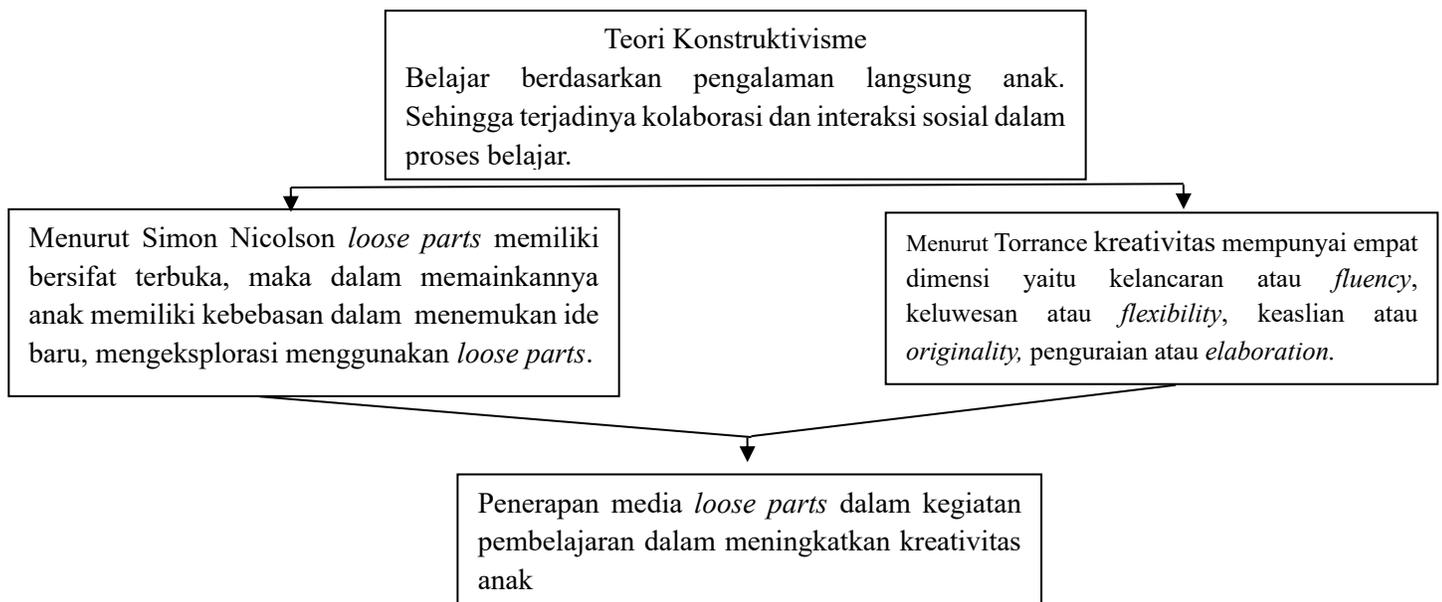
parts perlu disediakan tempat yang menarik dan aman bagi anak untuk bermain dengan *loose parts*. Tempat ini bisa berupa meja, kotak, atau bahkan lantai. Dengan memberikan anak kebebasan bereksplorasi dan menciptakan sesuatu dengan benda-benda tersebut berdasarkan imajinasinya. Kemudian ajak anak untuk menceritakan apa yang sedang anak buat atau apa yang anak bayangkan. Setelah bermain anak-anak juga perlu dikenalkan dan dilatih untuk membereskan dan menyimpan barang-barang yang telah dipakainya ke tempat semula agar dapat bertanggung jawab terhadap lingkungan. Media *loose parts* ini menantang anak untuk menciptakan karya baru dengan menggunakan berbagai media yang disediakan, sehingga aktivitas bermain tidak membosankan dan lebih bermakna.

2.4 Kerangka pikir

Kreativitas dalam diri setiap anak akan muncul dengan adanya stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut Torrance menambahkan bahwa kemampuan berpikir kreatif mempunyai empat dimensi yaitu kelancaran atau *fluency*, keluwesan atau *fleksibility*, keaslian atau *originality*, penguraian atau *elaboration*. Kreativitas memberikan peluang kepada anak untuk dapat mengembangkan kemampuannya, karena setiap individu memiliki potensi berbeda sehingga perlu digunakan kegiatan yang dapat mendukung perkembangan anak dengan melibatkan secara langsung dalam setiap proses kegiatan sehingga akan muncul potensi yang dimiliki anak.

Kreativitas anak dapat diberikan stimulasi menggunakan media *loose parts*. Dengan *loose parts* sebagai media pembelajaran yang fleksibel dan terbuka dapat memberikan ruang yang luas bagi anak untuk bereksplorasi dan membangun ide-ide kreatif melalui peran langsung anak dengan lingkungannya. Kemampuan anak berkembang pada saat anak aktif mencari benda-benda yang ia perlukan dan berkreasi dengan menciptakan sesuatu. Dan anak akan terstimulasi secara aktif saat berinteraksi dan bekerjasama, munculnya perasaan tertantang ketika diprovokasi oleh guru dan bangga setelah mendapatkan hasil yang dicapainya.

Sesuai dengan teori konstruktivisme pengetahuan diperoleh melalui keterlibatan langsung. Anak sebagai pembelajar aktif akan membangun pemahaman mereka sendiri tentang dunia melalui pengalaman langsung dan manipulasi terhadap objek-objek di sekitar dan terjadi proses komunikasi serta berperan aktif dengan teman sebayanya, dalam menciptakan sesuatu dengan imajinasinya. Anak-anak dapat mengembangkan kreativitas mereka secara optimal jika diberikan kesempatan yang cukup untuk mencoba dan menjelajahi berbagai hal di sekitar mereka. Anak-anak perlu mendapatkan lingkungan yang mendukung mereka untuk tumbuh dan berkembang secara utuh. Penelitian ini secara khusus akan melihat bagaimana penggunaan *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.



Gambar 2. Kerangka pikir

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir di atas maka hipotesis penelitian ini adalah

Ha : Ada pengaruh antara penggunaan media *loose parts* dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Tujuan penelitian eksperimen dilakukan untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Pra Eksperimental (*Pre-Experimental Design*). Pra Eksperimental memiliki tiga jenis desain penelitian diantaranya *The one-shot case study*, *One Group Preexperimental-Postexperimental Design*, dan *The static group comparison*. Bentuk desain pra eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain 1 kelompok sebelum dan sesudah diberi perlakuan, observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Rancangan ini dalam (Hardani & Dkk, 2020) dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Desain penelitian *One Group Preeksperimen-Post eksperimen Design*

Keterangan:

O₁ = Observasi awal (dilakukan sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Observasi akhir (dilakukan sesudah diberi perlakuan)

X = Perlakuan menggunakan media *loose parts*

3.2 Variabel

Variabel adalah gejala yang menjadi fokus peneliti untuk diamati. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Amelia et al., 2023). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah penggunaan media *loose parts*, variabel terikatnya adalah kreativitas anak usia 5-6 tahun.

1. Variabel bebas

Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang diduga sebagai sebab munculnya variabel terikat. (Amelia et al., 2023). Variabel bebas biasanya dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk diketahui hubungannya (pengaruhnya) dengan variabel lain. Dalam penelitian ini variabel bebas adalah penggunaan media *loose parts*.

2. Variabel terikat

Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel respon atau *output*. Variabel terikat atau dependen atau disebut variabel *output*, kriteria, konsekuen, adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Amelia et al., 2023). Variabel terikat tidak dimanipulasi, melainkan diamati variasinya sebagai hasil yang dipadukan berasal dari variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kreativitas anak usia 5-6 tahun.

3.3 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.3.1 Variabel X (Media *Loose Parts*)

1. Definisi konseptual

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didiknya, media *loose*

parts merupakan media yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kreativitas anak. *Loose parts* memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi, dan bereksperimen dengan caranya sendiri. Media *loose parts* terdiri dari bahan alam, bahan buatan maupun bahan daur ulang sehingga mudah di dapatkan di lingkungan sekitar.

2. Definisi Operasional

Media *loose parts* merupakan media yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini dalam mengenal benda-benda di lingkungan sekitar anak. *Loose parts* memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk dapat memunculkan, mengembangkan dan mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan termasuk kreativitas yang ada di dalam dirinya. Dalam penggunaannya anak akan mengenal strategi bermain, membereskan dan merapikan barang yang digunakan, serta menceritakan tentang hasil karya kepada guru dan teman-temannya.

3.3.2 Variabel Y (Kreativitas Anak)

1. Definisi Konseptual

Kreativitas merupakan kemampuan berfikir seseorang untuk memahami suatu permasalahan, menghasilkan suatu gagasan maupun produk melalui proses kegiatan yang melibatkan seseorang itu sendiri dengan lingkungan disekitarnya.

2. Definisi Operasional

Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Kreativitas memiliki 4 dimensi yang terdiri dari *fluency*, *flexibility*, *origionality*, dan *elaboration*.

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

3.4.1 Tempat

Penelitian dilaksanakan di kelompok B TK PERTIWI Kota Raman yang beralamat di Kota Raman, Raman Utara, Lampung Timur. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di TK Pertiwi ini karena penggunaan media pembelajaran masih kurang, dan peneliti ingin mengembangkan atau menambah variasi media pembelajaran

3.4.2 Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025.

3.5 Populasi dan Sampel Penelitian

3.5.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam penelitian (Hardani & Dkk, 2020). Sedangkan menurut (Amelia et al., 2023) populasi adalah sekumpulan elemen-elemen yang lengkap. Misalnya: keseluruhan objek penelitian di wilayah yang akan diteliti. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman Raman Utara Tahun Ajaran 2024-2025 yang berjumlah 26 siswa.

Tabel 1. Jumlah anak usia 5-6 tahun (populasi) di TK Pertiwi

No.	Kelas	Jumlah anak
1.	B1	14
2.	B2	12
Jumlah		26

3.5.2 Sampel dan teknik sampling

Sampel terdiri dari elemen-elemen kelompok atau unit analisis yang dipilih dari populasi yang telah ditentukan menggunakan teknik pengambilan sampling. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik *purposive sampling* (Hardani & Dkk, 2020).

Teknik tersebut dilakukan dalam penelitian ini karena sampel yang diambil benar-benar merupakan subjek yang paling banyak memiliki ciri-ciri yang terdapat pada populasi yaitu memiliki tingkat perkembangan kreativitas yang rendah. Sehingga tujuan penggunaan *purposive sampling* pada penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media *loose parts* terhadap kreativitas anak dengan memenuhi persyaratan di atas. Maka sampel pada penelitian ini adalah kelas B1 yang berjumlah 14 anak.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan 1 metode pengumpulan data yaitu observasi.

3.6.1 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati objek atau subjek penelitian secara langsung, tanpa intervensi atau manipulasi yang signifikan. Teknik ini digunakan untuk memahami suatu situasi atau peristiwa tanpa bergantung pada laporan subjek atau responden. Observasi memungkinkan peneliti untuk mengamati apa yang sebenarnya terjadi, bukan apa yang mungkin dilaporkan oleh individu yang diamati (Amelia et al., 2023). Kegiatan observasi yang dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh data permasalahan yang ada dalam proses

pembelajaran kreativitas anak usia 5-6 tahun TK Pertiwi Kota Raman.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian. Alat atau instrumen pengumpulan data yaitu lembar observasi yang berupa *ceklist*. *Checklist* atau daftar cek adalah pedoman di dalam observasi yang berisi aspek-aspek yang dapat diamati, observer atau pengamat memberi tanda centang atau cek untuk menentukan ada atau tidaknya sesuatu berdasarkan pengamatannya. Pengisian lembar observasi ini dilakukan dengan cara memberikan tanda cek (√) pada kolom jawaban lembar observasi observasi siswa. Dalam kegiatan pengamatan terhadap kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran. Instrumen penilaian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penilaian kreativitas anak (Variabel Y)

Variabel	Dimensi	Indikator	No item
Kreativitas	<i>Fluency</i> (kelancaran)	a. Mampu menghasilkan suatu gagasan b. Memberikan jawaban yang relevan	1,2,3,4, 5,6,7,8
	<i>Flexibility</i> (keluwesan)	a. Mampu mengembangkan gagasan-gagasan yang beragam	9,10,11
	<i>Originality</i> (keaslian)	a. Mampu menciptakan gagasan atau karya yang asli dan unik	12,13,14, 15,16,17, 18

		b. Mampu membuat kombinasi yang baru dari suatu bagian	
	<i>Elaboration</i> (penguraian)	a. Mampu menambah detail suatu gagasan menjadi lebih menarik	19,20

3.8 Uji Instrumen Penelitian

3.8.1 Uji Validitas

Sebuah instrumen dapat dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan validitas isi (*construct validity*) dan berdasarkan data empiris. Untuk mengukur instrumen dilakukan dengan meminta pertimbangan kepada ahli atau disebut (*judgement experts*) untuk menguji isi dari kisi-kisi instrumen yang kemudian akan diuji cobakan ke lapangan.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y sebelum uji validitas dosen ahli

Dimensi	Indikator	No	Butir Penilaian
<i>Fluency</i> (Kelancaran)	Mampu menghasilkan suatu gagasan	1.	Anak mampu menyebutkan 2 contoh bahan alam
		2.	Anak mampu menyebutkan 2 contoh bahan bekas
		3.	Anak mampu menyebutkan 2 contoh bahan buatan

		4.	Anak mampu menyusun kata menggunakan bahan alam
		5.	Anak mampu menyusun kata menggunakan bahan bekas
		6.	Anak mampu menyusun kata menggunakan bahan buatan
	Memberikan jawaban yang relevan	7.	Anak mampu menjawab lebih dari 1 pertanyaan
		8.	Anak mampu menjawab pertanyaan sesuai benda yang dilihat
<i>Flexibility</i> (keluwesan)	Mampu mengembangkan gagasan-gagasan yang beragam	9.	Anak mampu menjelaskan kegunaan benda bahan alam
		10.	Anak mampu menjelaskan kegunaan benda bahan bekas
		11.	Anak mampu menjelaskan kegunaan benda bahan buatan
<i>Originality</i> (keaslian)	Mampu menciptakan gagasan atau karya yang asli dan unik	12.	Anak mampu membuat bentuk menggunakan bahan alam
		13.	Anak mampu membuat bentuk menggunakan bahan bekas
		14.	Anak mampu membuat bentuk menggunakan bahan buatan
		15.	Anak mampu menciptakan karya dengan berbagai bentuk
	Mampu membuat kombinasi yang baru dari suatu bagian	16.	Anak mampu mengklasifikasikan berdasarkan jenis bahan alam
		17.	Anak mampu mengklasifikasikan berdasarkan jenis bahan bekas

		18.	Anak mampu mengklasifikasikan berdasarkan jenis bahan buatan
<i>Elaboration</i> (penguraian)	Mampu menambah detail suatu gagasan menjadi lebih menarik	19.	Anak mampu menambah hiasan pada hasil karyanya
		20.	Anak mampu menceritakan kembali sebuah cerita

Sebelum penelitian, peneliti melakukan uji validitas dengan dosen ahli untuk variabel y (kreativitas anak) dengan hasil validasi menyatakan bahwa instrumen berupa ceklist untuk kreativitas anak dapat digunakan tetapi ada beberapa nomor yang harus diperbaiki dalam spesifik seperti bahan bekas menjadi bahan plastik, dengan menyesuaikan media yang digunakan yaitu bahan berbau plastik. Kemudian peneliti melakukan uji coba instrumen variabel y sebelum melakukan penelitian pada anak di luar sampel yaitu kepada 25 anak di TK LPM Raman Endra, Lampung Timur, kemudian dihitung menggunakan bantuan program IBM *SPSS Statistics 25* berikut:

Analyze → Correlate → Bivariate

Gambar 4. Rumus Korelasi *Product Moment*

Tabel 4. Uji Validitas Kreativitas Anak (Y)

Keterangan	No Item	Jumlah
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20	20
Tidak Valid	-	0
Jumlah Keseluruhan		20

Harga r_{hitung} yang diperoleh akan dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item pernyataan yang diujikan memiliki kriteria valid. Setelah dilakukan uji validitas kreativitas anak, seluruh item yakni 20 item dinyatakan valid. Uji validitas menggunakan taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden 25 anak sehingga nilai r_{tabel} sebesar 0,396 . Maka dapat disimpulkan bahwa dari 20 item yang diuji, dinyatakan semuanya valid. Untuk data lengkap dapat dilihat pada (lampiran 8, hal 81).

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabel artinya dapat dipercaya juga dapat diandalkan. Reliabilitas instrumen adalah suatu indeks sejauh mana suatu alat ukur tetap konsisten dan dapat dipercaya. Hasil pengukuran yang telah diambil harus tetap sama atau relatif sama jika pengukurannya diberikan pada subjek yang sama walaupun dilakukan oleh orang yang berbeda, waktu yang berlainan dan tempat yang berbeda. Dalam menguji reliabilitas instrumen penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *Alfa Cronbach* (α) yang dihitung menggunakan bantuan program IBM *SPSS Statistics 25*. Berikut cara penggunaannya:

Analyze – Scale – Reliability Analysis

Gambar 5. Rumus *Alpha Cronbach*

Setelah diperoleh koefisien reliabilitas instrumen, maka akan diinterpretasikan menggunakan kriteria seperti tabel berikut ini:

Tabel 5. Kriteria Reliabilitas

Rentang Koefisien	Kriteria
>0,90	Reliabilitas sempurna
0,70 -0,90	Reliabilitas tinggi
0,50 – 0,70	Reliabilitas moderat
<0,50	Reliabilitas rendah

Sumber: (Arikunto,2014)

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan 25 responden di TK LPM Raman Endra, Raman Utara, Lampung Timur dengan hasil tabel di bawah ini:

Tabel 6. Uji Reliabilitas Kreativitas Anak (Y)

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.888	20

Berdasarkan uji reliabilitas, jumlah total item yang diuji reliabilitasnya adalah 20 item yang dicantumkan dalam kolom *N of item* dan diperoleh bahwa nilai *alfa cronbach* sebesar 0,888. Item yang diuji dengan *Alpha Cronbach* dikatakan reliabel apabila nilainya lebih dari 0,05. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria reliabilitas diperoleh kesimpulan bahwa item-item pernyataan tersebut mempunyai kriteria reliabilitas tinggi, sehingga instrumen tersebut reliabel dapat digunakan dalam penelitian.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data dengan cara mengurutkan data kedalam kategori, menjabarkan dalam unit-unit, melakukan sintesa, memilih mana

yang penting dan akan dipelajari untuk membantu peneliti menjawab permasalahan yang ditelitinya.

3.9.1 Analisis Tabel

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian. Analisis tabel digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak yang diperoleh dari hasil penelitian. Data yang diperoleh kemudian dikategorikan dengan menggunakan rumus interval (Arikunto, 2014).

$$i = \frac{(NT-NR)}{K}$$

Gambar 6. Rumus Interval

Keterangan:

i : Interval
 NT : Nilai Tertinggi
 NR : Nilai Terendah
 K : Jumlah Kelas/Kategori

3.9.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui apakah variabel x berpengaruh terhadap variabel y . Karena data yang diperoleh peneliti kurang dari 25 sampel penelitian, maka statistik yang digunakan yaitu statistik non parametrik. Statistik non parametrik adalah uji yang dilakukan terhadap data yang berdistribusi tidak normal. Untuk mengetahui pengaruh media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun maka digunakan uji *wilcoxon*. Uji *wilcoxon* merupakan tes non parametris yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana perbedaan dua kelompok data. Penelitian ini akan menguji data sebelum dan sesudah diberi perlakuan, kemudian peneliti akan melihat perbedaan di antara kedua data

melalui *uji wilcoxon signed rank test* dengan bantuan program IBM *SPSS Statistics 25*:

Analyze - Nonparametric Test - Legacy Dialogs - 2 Related Samples

Gambar 7. Rumus *Wilcoxon Signed Rank Test*

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

- a. Jika probabilitas (*Asymp.sig*) $< 0,05$ maka hipotesis diterima.
- b. Jika probabilitas (*Asymp.sig*) $> 0,05$ maka hipotesis ditolak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penggunaan media *loose parts* yang bersifat konkrit dalam proses pemberian perlakuan memberikan kontribusi dalam meningkatkan kreativitas anak. Sehingga setelah diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts* anak mulai menunjukkan kemampuannya dalam menghasilkan suatu gagasan maupun ide. Berdasarkan penerapan *loose parts* selama penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaannya perlu adanya pengenalan *loose parts* kepada anak kemudian kebebasan anak dalam penggunaan serta media pembelajaran yang lebih banyak sehingga lebih menarik minat dan kreativitas anak dapat berkembang.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts* dengan analisis uji *Wilcoxon* pada program SPSS, diperoleh nilai *Asymp. Sign* sebesar $0,001 < 0,05$, maka hipotesis diterima. Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota Raman.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan hasil penelitian, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

a. Pendidik

- 1) Pendidik diharapkan dapat menggunakan media *loose parts* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas anak.
- 2) Pendidik diharapkan dapat melakukan berbagai variasi kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak.

b. Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya dapat menyediakan sarana yang lebih baik dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya peningkatan kualitas dalam keterampilan anak dalam berimajinasi untuk membantu guru dalam mengembangkan kreativitas anak, menggunakan media *loose parts* dengan memberikan pengembangan, atau melakukan pelatihan.

c. Kepada Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau rujukan dalam melakukan penelitian lebih lanjut oleh peneliti lainnya, dan merekomendasikan agar peneliti lain dapat mengembangkan variabel yang berhubungan dengan kreativitas anak, dan media *loose parts* sehingga hasil dari penelitian lain akan lebih bervariasi dan dapat lebih maksimal dari penelitian ini. Selain itu, peneliti selanjutnya perlu mempertimbangkan secara media yang akan digunakan, baik menggunakan media yang sudah ada maupun hasil modifikasi sehingga tercipta keterbaruan sebagai inovasi dalam pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, M. T. 2012. Componential Theory of Creativity. *Encyclopedia of Management Theory*. <https://doi.org/10.4135/9781452276090.n50>
- Amelia, D., Setiaji, B., Jarkawi, J., Primadewi, K., Habibah, U., Peny, theresia lounggina, Rajagukguk, kiki pratama, Nugraha, D., Safitri, W., Wahab, A., Larisu, Z., & Dharta, firdaus yuni. 2023. Metode Penelitian Kuantitatif. In *Metpen*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://penerbitzaini.com/>
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian : suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Badriyah, E. S., Hibana, & Samiaji, M. H. 2022. Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(1), 2022–2023.
- Coony, S. 1997. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Dale, E. 1946. *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Elkhusnah, F., & Indrayeni, I. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 4(1), 97–105. <https://doi.org/10.37216/aura.v4i1.778>

- Fakhriyani, D. V. 2016. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini [Early Childhood Creativity Development]. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200.
- Fauziah, N. 2013. Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jiv*, 8(1), 23–30. <https://doi.org/10.21009/jiv.0801.4>
- Flannigan, C., & Dietze, B. 2018. Children, Outdoor Play, and Loose Parts. *Journal of Childhood Studies*, 42(4), 53–60. <https://doi.org/10.18357/jcs.v42i4.18103>
- Guilford, J. 1942. *Fundamental Statistics In Psychology And Education*.
- Hanafi, S. H., & Sujarwo, S. 2015. Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 215. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6360>
- Hardani, & Dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Hurlock. 1978. Perkembangan Anak. In D. Agus (Ed.), *Penerbit Erlangga* (Edisi 6, p. 278).
- Komalasari, D., & Septiani, R. 2023. Penggunaan Media Berbasis Lingkungan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 211–218. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i2.659>
- Kristanto, A. 2016. Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kusumawardani, R., Rosidah, L., Wardhani, R. D. K., & Raharja, R. M. 2018. Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 13(1), 11–16. <https://doi.org/10.21009/jiv.1301.2>
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. 2022. Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Lmiah PLS, FKIP UNSIL*, 7(2), 145–153.

<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/5352>

- Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadhilah, F. 2023. Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 154–163. <https://doi.org/10.30605/cjpe.622023.3024>
- M Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R. 2022. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 451–460
- Mardiyah, L., & Hambali, H. 2022. Penggunaan media loose parts untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. *JOTE: Journal on Teacher Education*, 4(1), 338. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/5970>
- Masganti, & Dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Prenada Publising.
- Nicholson, S. 1971. *How Not to Cheat Children- The Theory of Loose Parts* (pp. 30–34).
- Partnership for 21 st Century Skills. (n.d.). Partnership for 21St Century Skills-Core Content Integration. *Ohio Department of Education*, 1. www.P21.org.
- Piaget, J. 1953. The origins of intelligence in children. *Journal of Consulting Psychology*, 17(6), 467–467. <https://doi.org/10.1037/h0051916>
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Kencana Prenada Media Grup.
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. 2020. 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>

- Santrock. 2007. *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Siantajani, Y. 2020. *Books Loose Parts- Material Lepas Otentik Stimulasi Paud* (Edisi 2). Sarang Seratus Aksara.
- Srihanyanti. 2022. Pemanfaatan Loose Parts Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Guru Kita*, 6, 6.
- Sudirman, P., Burhanuddin, & Fitriani. 2024. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Pena Persada Kertas Utama.
- Sujiono, Y. N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Suparlan. 2019. Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. 2020. Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>
- Suryana, D. 2016. *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Prenada Media.
- Susanto, A. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)* (Edisi 1). Bumi Aksara.
- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. 2021. Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini. *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105–114. <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1203>
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Torrance, E. P. 1965. Scientific Views of Creativity and Factors Affecting Its Growth. *Daedalus*, 94(3), 663–681. <http://www.jstor.org/stable/20026936>

Wallas, G. 1926. *The Art Of Thought*. Jonathan Cape Ltd.

Wijaya, Y. P. 2019. *Penerapan Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa*. 1–9. <https://core.ac.uk/download/pdf/159417374.pdf>

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. 2022. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

LAMPIRA

