

**PENGARUH MEDIA *LOOSE PART* DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Oleh:

**Ria Juliana
NPM 2053054008**



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

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA *LOOSE PART* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

RIA JULIANA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental “*One-Group Pretest-Posttest Design*”. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik sampel jenuh. Sampel penelitian ini terdiri dari 12 anak. Teknik pengambilan data dengan menggunakan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *loose part* memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak dengan nilai rata-rata pretest sebesar 20,92 dan nilai rata-rata posttest sebesar 38,58. Berdasarkan hasil uji prasyarat menggunakan perhitungan uji normalitas data yang diperoleh kelas pretest sebesar 0,058 dan perhitungan uji normalitas data yang diperoleh kelas posttest sebesar 0,326. Hasil perhitungan uji homogenitas menunjukkan 0,840 maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *uji paired sampel t-test* dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ maka H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *loose part*; kreativitas; anak usia dini

ABSTRACT

THE EFFECT OF LOOSE PART MEDIA IN IMPROVING THE CREATIVITY OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS

By

RIA JULIANA

This study aims to determine the effect of loose part media in increasing the creativity of children aged 5-6 years. This type of research uses a quantitative approach with the pre-experimental method "One-Group Pretest-Posttest Design". The sampling technique used in this study is the saturated sample technique. The sample of this study consisted of 12 children. The data collection technique used observation. The data analysis technique used prerequisite tests and hypothesis tests. The results of the study showed that loose part media had an effect on children's creativity with an average pretest value of 20.92 and an average posttest value of 38.58. Based on the results of the prerequisite test using the calculation of the normality test of the data obtained by the pretest class of 0.058 and the calculation of the normality test of the data obtained by the posttest class of 0.326. The results of the homogeneity test calculation showed 0.840, it can be concluded that the data is homogeneous. The results of the hypothesis test calculation using the paired sample t-test with a significance value of $0.00 < 0.05$ then H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is an influence of loose part media in increasing the creativity of children aged 5-6 years.

Keywords: *loose part; creativity; early childhood*

**PENGARUH MEDIA *LOOSE PART* DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

RIA JULIANA

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



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

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA *LOOSE PART* DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Ria Juliana**

NPM : 2053054008

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

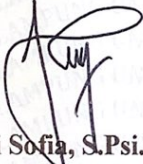
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

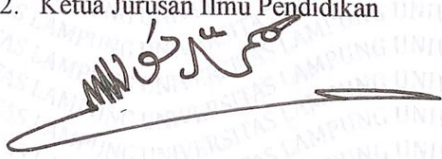
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.
NIP. 19760602 200812 2 001


Ulwan Syafrudin, M.Pd.
NIP. 19930926 201903 1 011

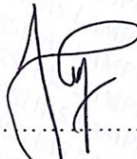
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.


.....

.....

Sekretaris : Ulwan Syafrudin, M.Pd.

Penguji : Devi Nawangsasi, M.Pd.


.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Abet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 23 Juli 2025

HALAMAN PERNYATAAN

yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ria Juliana
NPM : 2053054008
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun” adalah hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

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

Bandar Lampung,
Yang Membuat Pernyataan,



Ria Juliana
NPM 2053054008

RIWAYAT HIDUP



Ria Juliana adalah nama penulis skripsi ini. Penulis Lahir pada tanggal 05 Juli 2000 di Desa Banding Agung Kecamatan Banding Agung Kabupaten Oku Selatan Provinsi Sumatera Selatan. Terlahir dari pasangan Bapak Hapri Tomo, S.IP dan Ibu Yasmala Dewi, S.Pd sebagai anak ke 2 dari 4 bersaudara. Penulis memiliki kakak perempuan bernama Ners. Uci Patmawati, S.Kep serta kedua adiknya bernama Nur Anisa dan Aqila Ghassani. Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis adalah TK Al-Hidayah pada tahun 2005 lulus pada tahun 2006, dilanjutkan sekolah dasar di SD Negeri 3 Banding Agung pada tahun 2006 lulus pada tahun 2012, Kemudian melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Banding Agung pada tahun 2012 lulus pada tahun 2015, Serta Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Banding Agung 2015 lulus pada tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Politeknik Negeri Lampung melalui jalur PMDK, diterima di jurusan Ekonomi dan Bisnis Prodi Manajemen informatika pada tahun ajaran 2018/2019. Pada tahun ajaran 2019/2020 dengan banyak pertimbangan dan lain hal penulis memutuskan untuk keluar dan mendaftarkan diri untuk melanjutkan pendidikan perguruan tinggi di Universitas Lampung melalui jalur Mandiri pada tahun ajaran 2020/2021 di Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Anak Usia Dini. Pada Tahun 2023 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Prasekolahan (PLP) di desa Mekar Asri, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Waykanan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”.

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya”.

(QS. Al-Baqarah : 286)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim...

Alhamdulillah Wasyukurillah puji dan syukur tiada hentinya kepada Allah Subhanahu Wata'ala atas segala nikmat dan karunia-Nya, dan suri tauladan Nabi Muhammad Shalallahu, Alaihi wasallam yang menjadi contoh dan panutan untuk kita semua. Dengan mengucap puji Syukur kepada Allah Swt., telah terselesaikan Skripsi yang berjudul :

“Pengaruh Media *Loose part* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”

Penulis persembahkan sebuah karya sederhana ini untuk:

Ayahanda dan Ibunda Tercinta (Hapri Tomo, S.IP dan Yasmala Dewi, S.Pd) yang selalu melangitkan doa-doa baik untuk semua anaknya dan menjadikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Ungkapan kata tiada sebanding dengan perjuangan dan pengorbanan yang telah diberikan untukku. Hanya doa dan ucapan terimakasih yang dapat kuberikan kepada kedua orang tuaku untuk mengungkapkan rasa Syukur. Semoga suatu hari nanti, cita-citaku tercapai agar Ayah dan Ibu merasa lebih bangga terhadapku dan aku bisa membahagiakan Ayah dan Ibu.

Kakakku (Ners. Uci Patmawati, S.Kep) dan Kedua adikku (Nur Anisa dan Aqila Ghassani) Terimakasih atas dukungan yang diberikan, baik dukungan mental maupun material.

SANWACANA

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

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

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PG PAUD.
5. Ari sofia, S.Psi., M.A., Psi., selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa membimbing, memberi masukan, memberikan ide, memberikan motivasi dan juga semangat serta mengarahkan penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan, memberikan ide dan saran kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Devi Nawangsasi, M.Pd., selaku Dosen pembahas, yang telah memberikan kritik serta saran yang membangun kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi.
8. Seluruh Staf pengajar PG-PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.

9. Keluargaku tercinta, ayah, emak, wo, adik-adik ku, kajong dan tamong serta keponakan-keponakanku yang selalu memberikan doa, dukungan dan pengorbanan yang tak ternilai. terimakasih atas segala sayang, nasehat yang tidak hentinya diberikan kepada penulis, serta selalu menjadi motivasi untuk selalu semangat dalam berproses dan menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuanganku semasa kuliah, Muti, Lela, Icha, Putri, Rafika, Esti, Wayan yang selalu memberikan semangat satu sama lain agar bersama-sama bisa menyelesaikan studi di almamater tercinta.
11. Teman diperantauan yang ku kenal pertama kali Septa dan Yuken terimakasih telah memberikan semangat serta motivasi yang kalian berikan kepada penulis.
12. Teman-temanku dikampung halaman, Dwi, Puput, Nisa, Tira, Vira, Ivah, Meva, dan Sari yang selalu men-suport segala proses yang penulis lalui walaupun dari jarak jauh.
13. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD 2020 yang telah saling membantu dan memotivasi.
14. Almamater Tercinta Universitas Lampung yang saya banggakan.
15. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas doa serta bantuan dan dukungannya.
16. Terakhir, untuk diriku sendiri terimakasih telah bertahan hingga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri, Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, Namun tetap menggingat bahwa Langkah kecil yang diambil adalah bagian dari perjalanan untuk berproses, Meskipun terasa sulit dan lambat. Terimaka sudah dapat bertahan sampai sejauh ini dan mampu menyelesaikan studi.

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

Bandar Lampung, 20 Juni 2025
Penulis

Ria Juliana
NPM. 2053054008

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat secara Teoritis	6
1.6.2 Manfaat Secara Praktis.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Anak Usia Dini	8
2.1.1 Karakteristik Anak Usia Dini	8
2.2 Kreativitas.....	10
2.2.1 Teori Kreativitas.....	10
2.2.2 Pengertian Kreativitas	12
2.2.3 Ciri-Ciri Kreativitas.....	14
2.2.4 Faktor-faktor mempengaruhi kreativitas.....	19
2.2.5 Tujuan Kreativitas	20
2.2.6 Stimulasi Kreativitas Anak Usia Dini	21
2.3 Media.....	22
2.3.2 Manfaat Media	23
2.4 <i>Loose part</i>	24
2.4.1 Komponen <i>Loose part</i>	25
2.4.2 Tahapan-Tahapan Penggunaan <i>Loose part</i>	27
2.4.3 Manfaat Media <i>Loose part</i> untuk Anak Usia Dini.....	30
2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media <i>Loose part</i>	31
2.4.5 Alat dan Bahan	32

2.5	Kerangka Berpikir	34
2.6	Hipotesis	35
III. METODE PENELITIAN		36
3.1	Jenis Penelitian	36
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.3	Populasi dan Sampel.....	36
3.4	Desain Penelitian	37
3.5	Prosedur Penelitian	38
3.6	Definisi Konseptual	39
3.7	Definisi Operasional	40
3.8	Instrumen Penelitian	40
3.9	Teknik Pengumpulan Data	42
3.10	Uji Instrumen Penelitian	42
3.10.1	Uji Validitas	42
3.10.2	Uji Reliabilitas.....	43
3.11	Teknik Analisis Data	44
3.11.1	Uji Prasyarat	45
3.11.2	Uji Hipotesis.....	45
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....		47
4.1	Hasil Penelitian.....	47
4.1.1	Proses Pelaksanaan Penelitian.....	47
4.1.2	Deskripsi data penelitian	51
4.1.3	Hasil Uji Prasyarat	56
4.1.4	Hasil Uji Hipotesis	57
4.2	Pembahasan	58
V. KESIMPULAN DAN SARAN		67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN.....		72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tahapan <i>Loose part</i>	29
2. Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Anak Usia Dini	41
3. Kriteria Penilaian Instrumen	42
4. Uji Validitas Instrumen Kreativitas	43
5. Hasil Uji Reliabilitas	44
6. Kriteria Reliabilitas	44
7. Kategori N-Gain.....	46
8. Deskriptif statistik	52
9. Daftar nilai pretest.....	52
10. Daftar nilai posttest	53
11. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest	53
12. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest.....	54
13. Hasil Uji normalitas	56
14. Hasil Uji Homogenitas	56
15. Perhitungan N-Gain	57
16. Uji Paired sampel t-test	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Piramida <i>loose part</i>	28
2. Kerangka Berpikir	35
3. One Group Pre test Post test Design	38
4. rumus interval.....	45
5. Histogram Pretest	54
6. Histogram Posttest	55
7. Histogram rata-rata Pretest dan Posttest	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rubrik Penilaian.....	73
2. Lembar observasi	76
3. Hasil nilai observasi Instrumen.....	78
4. Uji Validitas Instrumen menggunakan SPSS 25.....	79
5. Uji Reliabilitas Instrumen menggunakan SPSS 25.....	81
6. Rekapitulasi data pretest kreativitas.....	82
7. Rekapitulasi data posttest kreativitas	84
8. Rata-rata pretest	86
9. Rata-rata posttest.....	87
10. Rekapitulasi Uji N-Gain Pretest Posttest.....	88
11. Uji prasyarat analisis	89
12. Hasil Uji Hipotesis Paired Sampel t-test.....	90
13. Surat izin penelitian pendahuluan	91
14. Surat izin penelitian.....	92
15. Surat balasan penelitian pendahuluan	93
16. Surat balasan penelitian.....	94
17. Dokumentasi saat melakukan pretest	95
18. Dokumentasi saat melakukan perlakuan.....	97
19. Dokumentasi saat melakukan posttest	100
20. RPPH pelaksanaan penelitian	102

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Pendidikan yang berkualitas merupakan pondasi dalam menyiapkan masa depan yang lebih cerah. Menurut hasil survei mengenai sistem pendidikan menengah di dunia pada tahun 2018 yang dikeluarkan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*), Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke-74 dari 79 negara lainnya dalam survei. Oleh sebab itu, pemerintah harus menjamin mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia sejak usia dini agar menghasilkan generasi gemilang di masa mendatang.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia 5-6 tahun mengalami pertumbuhan dan perkembangan menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif, mengenal dan menunjukkan berbagai karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media. Usia dini merupakan periode emas pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga pendidikan usia dini dapat membantu dalam proses pembentukan karakter dan kecerdasan anak.

Dalam rangka mendukung pembentukan karakter anak usia dini ini, maka diperlukan kegiatan main yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Artinya proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain tidak

hanya terbatas dalam ruang kelas menggunakan buku-buku, namun dapat dilakukan dimana saja dengan berbagai media pembelajaran. Baik media pembelajaran yang dibeli ataupun dibuat sendiri, dengan barang-barang baru, barang-barang bekas yang masih layak pakai, maupun bahan-bahan dari alam. Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal.

Salah satu keterampilan anak usia dini yang paling penting di abad ke-21 adalah kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu sasaran utama dalam studi ilmiah atau penelitian mengenai proses mental manusia. Pada hakikatnya, manusia mempunyai potensi untuk menjadi kreatif. Kanak-kanak kreatif mempunyai empat ciri, yaitu: keaslian, mempunyai pemikiran asli; fleksibiliti, yaitu kebolehan melahirkan berbagai jenis idea untuk menyelesaikan masalah di luar kategori biasa; menunjukkan kelancaran proses berfikir (*fluency*); dan kebolehan mengembangkan dan menguraikan idea secara terperinci.

Kreativitas sendiri merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta. Keterampilan abad 21 sering disebut sebagai 4Cs dan dikenal dalam bahasa Indonesia dengan singkatan 4K: kreativitas, kepentingan, komunikasi dan kerjasama. Hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa kreativitas adalah keterampilan terbaik dalam hal perkembangan kognitif. Oleh karena itu, kreativitas menjadi penting dalam pendidikan anak usia dini.

Kreativitas secara umum merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide atau karya yang baru, unik, dan bermanfaat, biasanya berkembang melalui pengalaman dan berpikir abstrak. Sementara itu,

keaktivitas anak usia dini lebih menekankan pada ekspresi spontan, imajinasi bebas, serta aktivitas konkret seperti bermain peran, menggambar, atau membangun sesuatu. Anak-anak belum terikat pada logika atau aturan tertentu, sehingga kreativitas mereka lebih bersifat alami dan eksploratif. Perbedaan utamanya terletak pada cara berpikir, bentuk ekspresi, serta tahapan perkembangan, sehingga stimulasi kreativitas anak perlu disesuaikan dengan karakteristik usia dan kebutuhan perkembangannya.

Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini adalah dengan menggunakan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik anak, sehingga pembelajaran akan lebih bervariasi dan tentunya akan menambah minat belajar anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini adalah dengan menggunakan media *Loose part*. Media *loose part* merupakan salah satu aktivitas yang perlu dikembangkan untuk menjadi suatu media bahan ajar yang dapat digunakan oleh anak usia dini. Media *loose part* merupakan salah satu media yang dapat disusun, dirangkai, digabungkan, dipindahkan dan yang lainnya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan anak. (Rozak, 2021) Melalui penggunaan *loose part* ini peserta didik dibimbing dan difasilitasi untuk terus mengeluarkan imajinasi-imajinasi kreatifnya serta mengkonkretkannya atau membuatnya menjadi sebuah karya nyata sehingga anak merasa memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai kemampuannya.

Pengembangan kreativitas sejalan dengan pengembangan kepribadian anak. (Ika, 2019) Melalui pendidikan anak usia dini, seorang anak dapat menumbuhkan tingkat kreativitas sehingga mampu mengurangi rasa tidak percaya diri, mudah bergantung dengan orang lain, tidak memiliki keberanian untuk mencoba sehingga anak tumbuh menjadi pribadi yang tidak produktif. Oleh sebab itu, kreativitas sangat diperlukan seorang anak. Dengan adanya kreativitas diharapkan anak tumbuh dengan pribadi mandiri, percaya diri, dan produktif, serta dapat menghasilkan karya inovatif sesuai dengan kebutuhan zaman dan tidak menjadi generasi tertinggal.

Penelitian dilakukan di PAUD SPS Abadi Bandar Lampung. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara bersama kepala sekolah ataupun para guru PAUD SPS Abadi Bandar Lampung pada pertemuan yang dilaksanakan pada hari Kamis, 9 November 2023 menunjukkan bahwa kurang maksimalnya media pembelajaran dan kurangnya eksplorasi pendidik dalam wawasan kegiatan atau media untuk mengembangkan kreativitas anak serta lebih sering terfokus kegiatan belajar yang terkesan pasif, monoton dan tidak bervariasi.

PAUD SPS Abadi Bandar Lampung berupaya mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan berbagai barang yang ada di lingkungan sekitar anak. PAUD SPS Abadi Bandar Lampung ingin mewujudkan agar anak merdeka berpikir, bebas belajar mandiri dan kreatif. Sehingga menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose part*. Penelitian ini dimaksudkan untuk menggali lebih dalam terkait bagaimana penggunaan media *loose part* dalam meningkatkan pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD SPS Abadi Bandar Lampung.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *loose part* sebagai bentuk stimulus untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun, dengan fokus pada aspek-aspek seperti *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (pengembangan). Hal ini menjadi pembeda dengan penelitian sebelumnya (Farida, 2020) yang menekankan pada penggunaan media *Loose part* dalam pembelajaran berperan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan cara melakukan seluruh tahapan penggunaan media *Loose part* menggunakan strategi bermain, strategi beres-beres dan menyimpan barang serta berbagai strategi peningkatan kreativitas (penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa). Berkaitan dengan hal tersebut, sekolah dan orang tua perlu menjalin kerjasama yang baik sehingga dapat mengoptimalkan penggunaan media *loose part* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian terdahulu Rizkiawanti (Wanti, 2022) hasil dari penelitian ini adalah metode *loose part* yang diterapkan di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara dapat meningkatkan kreativitas anak. Kontribusi pada penelitian ini adalah memberikan pemahaman tentang meningkatkan kreativitas anak. Kemudian pada penelitian terdahulu (Alfiliya, 2023) dengan hasil penelitian penggunaan media *loose part* dalam pembelajaran berperan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan cara melakukan seluruh tahapan penggunaan media *loose part* menggunakan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang serta berbagai strategi peningkatan kreativitas (penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, dan eksperimen)

Berdasarkan latar belakang di atas, kegiatan belajar menggunakan media *loose part* diharapkan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menjadi tempat bagi anak untuk menuangkan ide, gagasan serta dapat menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas anak. Maka penulis melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Media *Loose part* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD SPS Abadi Bandar Lampung.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang hendak dipecahkan dalam penelitian ini, yaitu mengetahui peran media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD SPS Abadi Bandar Lampung. Selain itu, ada beberapa permasalahan yang teridentifikasi di lokasi, antara lain:

1. Kurangnya kepercayaan diri dalam pengembangan kreativitas anak usia dini
2. Anak tidak diberikan cukup kesempatan untuk bermain secara bebas, berekspresi atau mencoba hal hal baru
3. Kreativitas tidak berkembang secara optimal karena anak hanya mengikuti instruksi tanpa ruang untuk inisiatif
4. Strategi pembelajaran terlalu fokus terhadap aktivitas akademik (calistung).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka diperlukan batasan masalah. Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada kreativitas anak usia 5-6 tahun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana pengaruh media *Loose part* dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD SPS Abadi Bandar Lampung?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis ini adalah :

Untuk mengetahui bagaimana media loosepart dapat mempengaruhi kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD SPS Abadi Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat secara Teoritis

- a. Manfaat dari penelitian ini adalah ntuk memperkaya ilmu pengetahuan bahwa banyak media untuk mengembangkan kreativitas anak salah satunya adalah media *Loose part*.
- b. Sebagai bahan masukan ataupun perbandingan bagi lembaga lain yang akan melakukan kegiatan pengembangan kreativitas dengan media *loose part*.
- c. Sebagai bahan referensi bagi penulis lain khususnya penelitian pada lingkungan anak usia dini mengenai kreativitas dan media *loose part*.

1.6.2 Manfaat Secara Praktis

a. Bagi guru

penelitian ini membantu dalam mengoptimalkan penggunaan media *loose part* untuk mendorong kreativitas anak melalui kegiatan yang eksploratif dan tidak membatasi hasil karya.

b. Bagi lembaga pendidikan

hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk menyediakan pelatihan guru dan fasilitas pojok eksplorasi dengan bahan *loose part* yang aman dan mudah ditemukan.

c. Bagi peneliti lain

penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk mengkaji pengaruh media *loose part* terhadap aspek perkembangan lain seperti motorik halus, sosial-emosional, atau komunikasi anak.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Usia Dini

Menurut Undang-undang tentang Perlindungan terhadap Anak (UU RI Nomor 32 Tahun 2002) Bab I Pasal 1 dinyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, rentangan anak usia dini adalah 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang berbunyi: pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Tatminingsih, 2016) anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk mereka yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini.

2.1.1 Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda. Anak usia dini biasanya lebih mudah penasaran dengan sesuatu yang berada di sekitarnya. (Tatminingsih, 2016) Secara umum anak usia dini memiliki karakteristik yang relatif serupa antara satu dengan lainnya. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut :

1. Anak Usia Dini Bersifat Unik

anak memiliki keunikan tersendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar

belakang budaya kehidupan yang berbeda satu sama lain. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

2. Anak Usia Dini Berada Dalam Masa Potensial

Anak usia dini sering dikatakan berada dalam masa *golden age* atau masa yang paling potensial atau paling baik untuk belajar dan berkembang. Jika masa ini terlewat dengan tidak baik maka dapat berpengaruh pada perkembangan tahap selanjutnya.

3. Anak Usia Dini Relatif Bersifat Spontan

Pada masa ini anak akan bersikap apa adanya dan tidak pandai berpura-pura. Mereka akan dengan leluasa menyatakan pikiran dan perasaannya tanpa memedulikan tanggapan orang-orang di sekitarnya.

4. Anak Usia Dini Cenderung Ceroboh dan Kurang Perhitungan

Anak usia dini tidak mempertimbangkan bahaya atau tidaknya suatu tindakan. Jika mereka ingin melakukan maka akan dilakukannya meskipun hal tersebut dapat membuatnya cedera atau celaka.

5. Anak Usia Dini Bersifat Egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut main, atau menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orang tuanya.

6. Anak Usia Dini Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Kuat

Rasa ingin tahu yang dimilikinya sangat tinggi sehingga mereka tak bosan bertanya “apa ini dan apa itu” serta “mengapa begini dan mengapa begitu”. Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu anak bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya. Rasa ingin tahu ini sangat baik dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi

anak dalam rangka mengembangkan kognitifnya. Semakin banyak pengetahuan yang didapat berdasar kepada rasa ingin tahu anak yang tinggi, semakin kaya daya pikir anak.

7. Anak Usia Dini Memiliki Imajinasi dan Fantasi yang Tinggi

Daya imajinasi dan fantasi anak sangat tinggi hingga terkadang banyak orang dewasa atau orang yang lebih tua menganggapnya sebagai pembohong dan suka membual. Namun sesungguhnya hal ini karena mereka suka sekali membayangkan hal-hal di luar logika.

2.2 Kreativitas

2.2.1 Teori Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam penelitian psikologi masa kini dan sering digunakan dengan bebas di kalangan orang biasa. (Sit *et al.*, 2016) Beberapa macam teori kreativitas berdasarkan para ahli. Menurut pendapat Hurlock teori kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak pernah dikenal oleh pembuatnya. Titik tekan dari kreativitas adalah sesuatu yang baru, baik itu ramuan dari bahan-bahan lama, maupun yang baru sama sekali..

Selanjutnya teori kognitif dengan jelas menyebutkan akan arti pentingnya bermain bagi anak. Bermain tidak hanya akan mengembangkan kemampuan kognisi semata tetapi juga mengembangkan aspek lainnya, terutama aspek sosial, dan emosional anak. Perkembangan kognisi, sosial, dan emosional anak sangat diperlukan bagi pemupukan kreativitas anak. Teori kognitif yaitu teori yang berusaha untuk mendeskripsikan apa yang terjadi dalam diri seseorang ketika ia sedang belajar. Teori tersebut menaruh perhatian pada peristiwa-peristiwa internal. Hal tersebut menjadikan belajar sebagai proses pemaknaan informasi baru dengan jalan mengaitkan struktur informasi yang telah dimiliki. Keaktifan peserta didik menjadi

unsur yang sangat penting dalam menentukan kesuksesan belajar. Teori ini diakui memiliki kekuatan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Teori kreativitas menurut Torrance adalah sebuah proses menjadi sensitif pada suatu permasalahan, kekurangan, kekosongan dalam pengetahuan, elemen yang hilang, ketidakharmonisan, dan lain-lain, mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi, membuat tebakan, atau membuat hipotesis mengenai kekurangan. Melakukan tes pada hipotesis dan mengulang tes tersebut dan membuat modifikasi pada tes dan mengulang tes itu lagi, dan pada akhirnya dapat menjelaskan hasil yang didapatkan (Torrance, 1965).

Menurut Torrance (1966), kreativitas bukan hanya tentang menghasilkan ide baru, tetapi merupakan proses berpikir mendalam yang diawali dengan kepekaan terhadap masalah atau kekurangan dalam pengetahuan (Alabbasi *et al.*, 2022). Ia menjelaskan proses tersebut sebagai berikut:

1. Sensitif terhadap masalah: Anak mulai menyadari adanya celah, ketidakharmonisan, atau hal yang tidak sesuai dalam suatu situasi.
2. Mengidentifikasi kesulitan: Mereka mencoba merumuskan apa yang menjadi inti permasalahan.
3. Mencari solusi dan membuat hipotesis: Anak melakukan dugaan mengenai cara-cara untuk mengatasi masalah tersebut.
4. Menguji dan memodifikasi hipotesis: Melalui percobaan atau permainan, anak menguji solusi, mengamati hasilnya, lalu memodifikasi ide tersebut.
5. Mengomunikasikan hasil: Akhirnya anak mampu menjelaskan atau menunjukkan hasil proses kreatifnya, baik berupa gagasan, karya, atau cerita.

Torrance juga mengembangkan Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT) yang menilai kreativitas melalui empat aspek utama:

kelancaran berpikir (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), keunikan ide (*originality*), dan pengembangan detail (*elaboration*).

Berdasarkan teori-teori diatas, dapat dipahami bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru, yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengabolarasi suatu gagasan sesuatu yang baru disini bukan berarti harus samasekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Oleh sebab itu, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya maka potensi yang dimiliki anak perlu dikembangkan sejak usia dini.

2.2.2 Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah suatu konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang. Sudut pandang tersebut akan mempengaruhi arti kreativitas, Selain itu, kreativitas juga berdimensi sangat luas. Artinya, keseluruhan meliputi segenap potensi manusia. (Nuttgens, 2009) Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, suksesi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. (Sit *et al.*, 2016) Kreativitas ialah 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 sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya (Ika, 2019). Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk menggunakan pikiran dalam menghasilkan ide-ide baru, kemungkinan baru, dan penemuan baru berdasarkan orisinalitas dalam prosesnya.

keaktivitas bagi anak usia dini merupakan hal penting yang tidak boleh terlewatkan pada masa perkembangannya,

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, suksesi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan.

Kreativitas merupakan keterampilan yang diperlukan seseorang dalam menghadapi dunia globalisasinya layaknya saat ini. Orang-orang dengan kreativitas yang tinggi bisa menghasilkan karya dengan mudah mengembangkan hal yang inovatif atau unik, serta menemukan penyelesaian dalam berbagai kesulitan yang ia hadapi, memungkinkan mereka untuk berdiri sendiri dan tidak menggantungkan ke orang lain dalam menghadapi suatu permasalahan yang timbul.

Mewujudkan bakat kreativitas anak, dalam hal ini diperlukan dorongan atau dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal) yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, insentif, dan dorongan dari dalam diri anak sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif anak dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung. Banyak orang tua yang kurang menghargai kegiatan kreatif anak mereka dan juga lebih memprioritaskan pencapaian prestasi akademik yang tinggi dan memperoleh peringkat tinggi di kelasnya. Sama halnya dengan para guru meskipun mereka menyadari pentingnya mengembangkan kreativitas anak, tetapi dengan kurikulum yang ketat dan kelas dengan jumlah anak yang banyak maka tidak ada waktu bagi guru untuk mengembangkan kreativitas anak. Dari pemikiran yang sederhana itu, penulis melakukan semua aktivitas yang bertujuan

untuk memacu atau menggali kreativitas khususnya pada anak usia dini di sekolah.

2.2.3 Ciri-Ciri Kreativitas

Kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. (Nuttgens, 2009) Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinilitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat.

Rasa ingin tahu, individu kreatif akan selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak pengetahuan; dan mendorong siswa untuk mencoba sesuatu yang belum dikenal. Imajinatif dapat terlihat dari membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dan membuat cerita tentang tempat; atau kejadian yang belum pernah dikenal. Merasa tertantang oleh kemajemukan. (Dirlanudin, 2018) Ciri-ciri kemampuan bersikap kreatif yang terdiri dari rasa ingin tahu, imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, dan sifat menghargai. Sikap berani mengambil resiko. Pada ciri ini individu kreatif harus berani mencoba hal-hal baru. Sifat menghargai. Pada sikap ini, individu kreatif harus dapat menghargai orang lain serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Individu kreatif harus merasa terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, dan melibatkan diri dalam tugas yang sulit. (Gide, 1967) Ciri kepribadian orang kreatif diantaranya, antusias, banyak akal, berpikiran terbuka, bersikap spontan, padacapak, dinamis, giat dan rajin, idealis,

ingin tahu, jenaka, kritis, mampu menyesuaikan diri, menjauhkan diri, orisinal atau unik, pemurung, penuh daya cipta, penuh pengertian, selalu sibuk, sinis, tekun, sulit ditebak, toleran terhadap resiko, asertif, berlebihan, bersemangat, cerdas, fleksibel, gigih, impulsive, introvert, keras kepala, linglung, mandiri, memiliki naluri petualang, mudah bergerak, pemberontak, pengamat, penuh humor, percaya diri, sensitif, tegang, tidak toleran dan skeptis.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat dipahami bahwa kreativitas pada diri seorang anak memiliki banyak ciri sehingga antara satu anak dengan anak lainnya sangat memungkinkan terjadi perbedaan. Oleh sebab itu, guru di sekolah sangat potensial untuk dapat mengembangkan kreativitas pada diri anak melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Sehingga anak kreatif dapat berkembang optimal tidak hanya perkembangan inteligensinya tetapi juga perkembangan sosial dan emosinya.

a. Karakteristik Kreativitas Anak

Kualitas kreativitas anak usia dini dapat ditentukan oleh karakteristik berbagai perkembangan yang berhubungan dengan keterampilan anak-anak antara usia 0-6 tahun untuk menghasilkan berbagai karya berdasarkan ide mereka sendiri. Pada penelitian ini, dengan menggunakan media *loose part* dapat menumbuhkan kreativitas mereka. Kreativitas anak yang diekspresikan dengan kegiatan *loose part* adalah representasi dari ekspresi diri mereka.

Berdasarkan keterangan di atas bisa dikatakan bahwa karakteristik kreativitas anak bisa ditinjau melalui perubahan mereka untuk mencari pengalaman baru, tekun saat belajar, menyukai berbagai macam tantangan atau tugas yang majemuk dan selalu memiliki inisiatif-inisiatif yang tidak orang lain miliki. Menurut Pendidikan Nasional terdapat 12 karakteristik kreativitas anak, yaitu sebagai berikut:

1. Mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi
2. Menyajikan berbagai ide yang bernilai
3. Memberikan beberapa gagasan serta saran mereka terhadap permasalahan tertentu
4. Bisa menyampaikan pendapatnya secara langsung tanpa harus malu
5. Memiliki serta menghormati rasa kehidupan.
6. Memiliki pendapat sendiri dan berkemampuan untuk mengutarakannya, tidak mudah dipengaruhi oleh individu lainnya.
7. Mempunyai selera humor yang tinggi
8. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi
9. Dapat menyatakan pemikirannya, ide atas solusi tentang permasalahan yang tidak biasa (unik) dari individu lainnya (orisinal)
10. Bisa bekerja secara mandiri
11. Suka mencoba hal-hal yang baru
12. Dapat membuat pengembangan atau merincikan lebih dalam tentang sebuah gagasan (kemampuan elaborasi)

Berdasarkan karakteristik tersebut dapat kita pahami bahwa orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian yang positif dan negatif. Oleh karena itu, peran seorang guru sangatlah penting dalam membimbing anak untuk menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya melalui eksplorasi pembelajaran saintifik. Dengan adanya pembelajaran tersebut anak akan berkembang secara optimal serta kreatif.

b. Dimensi Kreativitas / Alat Pengukuran Kreativitas

Kreativitas merupakan bentuk bakat yang majemuk. Oleh karena itu, penyusunan ukuran-ukuran untuk mengidentifikasi bakat kreatif harus dimulai dengan definisi kerja dari konsep tersebut. Psikolog terkemuka dalam bidang pengukuran kreativitas adalah E.P.

Torrance. (Sit *et al.*, 2016) mengukur kemampuan melalui penampilan beberapa tugas majemuk yang dirancang untuk memicu ungkapan beberapa kemampuan pada saat yang sama.

Sebagaimana yang disampaikan oleh (Gide, 1967) terdapat 4 dimensi kreativitas / alat pengukuran kreativitas, yaitu:

- a) *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b) *Flexibility* (keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
- c) *Originality* (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luarbiasa.
- d) *Elaboration* (keterperincian) yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.

Beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu

(Sit *et al.*, 2016) :

1. Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi:
 - a. Berpikir luwes yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif.
 - b. Berpikir orisinil yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.
 - c. Berpikir terperinci yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci.
 - d. Berpikir menghubungkan yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat,

memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.

2. Aspek sikap, yang meliputi:

- a. Rasa ingin tahu yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru.
- b. Ketersedian untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.
- c. Keterbukaan yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain.
- d. Percaya diri yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi.
- e. Berani mengambil resiko yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.

3. Aspek karya, yang meliputi:

- a. Permainan yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan.
- b. Karangan yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.

Berdasarkan ciri-ciri yang telah dijelaskan di atas, akan dapat membantu kita selaku sebagai orang tua atau pendidik/guru untuk mengidentifikasi anak/peserta didik kita. 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/potensinya dikemudian hari.

2.2.4 Faktor-faktor mempengaruhi kreativitas

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak usia dini. Menurut Santrock terdapat enam faktor utama yang memengaruhi perkembangan kreativitas anak yaitu (Muqodas, 2015) :

1. Jenis Kelamin

Anak laki-laki umumnya menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan anak perempuan, terutama setelah melewati masa anak-anak. Hal ini berkaitan dengan perbedaan perlakuan yang diberikan, di mana anak laki-laki lebih sering diberikan kesempatan untuk mandiri, didorong untuk mengambil risiko, serta lebih difasilitasi untuk menunjukkan inisiatif dan pemikiran orisinal oleh lingkungan, termasuk teman sebaya, orang tua, dan guru.

2. Status social ekonomi (SES)

Anak-anak yang berasal dari keluarga dengan status sosial ekonomi tinggi cenderung memiliki kreativitas yang lebih berkembang. Hal ini disebabkan oleh pola pengasuhan yang lebih demokratis dan lingkungan yang menyediakan lebih banyak peluang belajar serta bahan bermain yang mendukung eksplorasi dan eksperimen. Sebaliknya, anak dari keluarga ber-SES rendah seringkali mengalami pengasuhan otoriter serta keterbatasan sumber daya dan rangsangan kreatif

3. Urutan kelahiran

Urutan lahir juga memengaruhi kreativitas anak. Anak tengah, anak bungsu, atau anak tunggal biasanya lebih kreatif dibanding anak pertama. Anak pertama sering kali dibebani ekspektasi untuk patuh, sementara anak-anak lainnya memiliki lebih banyak kebebasan untuk mengekspresikan diri dan bereksperimen.

4. Lingkungan Tempat Tinggal (Perkotaan vs Pedesaan)

Anak-anak yang tinggal di lingkungan perkotaan cenderung memiliki kreativitas lebih tinggi dibanding anak-anak yang tinggal di pedesaan. Hal ini karena lingkungan kota biasanya lebih terbuka,

stimulatif, dan mendorong kebebasan berpikir, sementara lingkungan pedesaan cenderung lebih tradisional dan menerapkan pola asuh yang lebih ketat.

5. Kecerdasan (Inteligensi)

Anak yang memiliki tingkat kecerdasan lebih tinggi cenderung lebih kreatif karena mereka mampu menghasilkan lebih banyak ide, solusi, dan pendekatan dalam menghadapi berbagai situasi, termasuk konflik sosial. Oleh karena itu, mereka juga lebih sering dipilih sebagai pemimpin oleh teman-temannya.

6. Kondisi Keluarga

Anak dari keluarga kecil biasanya memiliki peluang yang lebih baik dalam mengembangkan kreativitas dibandingkan anak dari keluarga besar. Dalam keluarga besar, keterbatasan ekonomi dan pola asuh yang otoriter bisa menghambat perkembangan kreativitas. Oleh sebab itu, peran orang tua sangat penting dalam memberikan bimbingan yang mendukung tumbuhnya kreativitas anak.

2.2.5 Tujuan Kreativitas

Tujuan mengembangkan kreativitas anak adalah sebagai berikut (Nuttgens, 2009):

1. Mengetahui cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
2. Mengetahui cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
3. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidakpastian.
4. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
5. Membuat anak kreatif, yaitu anak yang memiliki :
 - a. Kelancaran untuk mengemukakan gagasan.

- b. Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternative pemecahan masalah.
- c. Orsinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran.
- d. Elaborasi dalam gagasan
- e. Keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

Pengembangan kreativitas harus dilakukan sejak usia dini agar kelak mereka dapat menciptakan suatu hal yang baru dikemudian hari, baik itu berupa produk dalam bentuk gagasan yang dapat diterapkan untuk pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Di samping itu, anak dapat mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Namun sebaliknya, orang yang kurang kreatif tidak akan mampu menciptakan suatu hal yang baru dan kurang dapat mengaktualisasikan dirinya dalam kehidupan.

2.2.6 Stimulasi Kreativitas Anak Usia Dini

Terdapat beberapa faktor untuk menstimulus kreativitas anak usia dini (Sit *et al.*, 2016) :

- a. Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis.
- b. Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan otak kanan.
- c. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.
- d. Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

2.3 Media

2.3.1 Pengertian Media

Salah satu tugas guru dan orang tua adalah memberikan fasilitas kepada anak karena anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar dan energi yang tak terbatas. Salah satu kegiatan yang dapat dimanfaatkan untuk mengajak anak bergembira sekaligus melatih berbagai kompetensi adalah dengan menggunakan media interaktif dan inovatif. (Nurseto, 2011) Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology* (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). (Munira *et al.*, 2024) Media merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan peroses pembelajaran secara menyeluruh, sehingga memungkinkan siswa dapat berintegrasi dengan media yang dipilih. (Zaman *et al.*, 2021) Media merupakan saluran komunikasi. Mereka mencontohkan media dapat berupa film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika dapat memberikan pesan-pesan yang baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Belajar anak usia dini memerlukan perantara atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu

yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran. (Umami & Kons, 2021) Media pembelajaran ialah alat bantu dalam menyampaikan informasi dalam dunia pendidikan di mana informannya ialah pendidik dan penerima informasinya ialah peserta didik yang dapat mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Penulis harus memahami akan pentingnya media sebagai alat penunjang pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan informasi dari pembawa pesan menuju penerima pesan, sehingga akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan bagi peserta didik akan mudah memahami dan menerima pembelajaran yang sudah disampaikan oleh guru.

2.3.2 Manfaat Media

Media sendiri memiliki banyak manfaat bagi anak terutama dalam pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, dikarenakan media dapat memperjelas materi pembelajaran yang akan diberikan, dapat memberikan kesan menarik dan menyenangkan bagi anak, dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut (Pagarra H & Syawaludin, 2022) :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Peran guru dituntut untuk semakin meningkatkan kreativitasnya sehingga semakin produktif dan positif dengan memanfaatkan media yang mendukung proses pembelajaran. Selain itu, media juga sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, dapat mengefisienkan tenaga dan waktu, kegiatan belajar dan mengajar menjadi lebih menarik, penyampaian materinya jelas, komunikasi dapat berjalan dua arah, serta dapat menyeragamkan materi pembelajaran.

2.4 *Loose part*

Material *Loose part* mencakup berbagai benda yang ada di sekitar anak dan memang mudah ditemukan. Namun banyak alasan yang mendasari pentingnya penggunaan *Loose part* bagi perkembangan anak usia dini. (Siantajani, 2021) *Loose part* kaya dengan nutrisi sensorial yang mana anak-anak masih mengetahui berbagai hal secara konkret melalui alat sensorinya, dapat digunakan sesuai dengan pilihan anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara sehingga mendorong daya berpikir anak, mendorong kreativitas dan imajinasi anak, mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi, dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak, dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak, serta dapat mendorong pembelajaran terbuka.

Menurut Sally Haughey, pendiri *Fairy Dust Teaching*, (Fatma *et al.*, 2023) *Loose part* adalah bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, di jajar, dipindahkan dan digunakan

sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. *Loose part* dapat digunakan bagi anak usia dini sebagai media belajar yang memiliki tekstur dan bentuk berbeda-beda. Dapat berupa benda alam maupun sintetis yang sangat banyak dan mudah didapat disekitar rumah. Dari bahan alam seperti tanah, batu, batu bata, kerikil, kerang, pasir, ranting, daun, bunga, biji- bijian.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Loose part* adalah media material lepas yang penggunaannya dapat beragam-ragam, artinya bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Media ini bisa digunakan dan dibentuk sesuai dengan imajinasi masing-masing anak, maka tak heran jika *loose part* dapat membantu mengekspresikan kreativitas tanpa batas. *Loose part* memberikan peluang tanpa akhir untuk bawaan mereka keingintahuan dan keajaiban untuk membantu perkembangan mereka. Bahan-bahannya pun juga ada yang mudah ditemukan di sekitar lingkungan tanpa harus mengeluarkan biaya yang banyak.

2.4.1 Komponen *Loose part*

Loose part mengantarkan pada kegiatan eksplorasi alami dari dirinya sendiri tanpa paksaan atau perintah orang lain. Tentu hal ini sangat bagus untuk perkembangan anak usia dini. Namun, tentu saja guru memainkan peran penting dalam mempersiapkan, membimbing, dan mendokumentasikan selama proses pembelajaran.

Loose part memberikan kesempatan untuk anak menggunakan material yang alami, sintetis dan dapat di daur ulang. (Siantajani, 2021) Komponen *loose part* sangat bervariasi meliputi bahan alam atau bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam (batu, daun, pasir, dan lain-lain), plastik (sedotan, botol plastik, tutup botol, dan lain-lain), logam (kaleng, sendok aluminium, dan lain-lain), kayu dan bambu (balok, kepingan puzzle, dan lain-lain), benang dan kain (aneka kain dan benang), kaca

dan keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng, dan lain-lain), serta bekas kemasan (kardus, gulungan benang, karton wadah telur, dan lain-lain).

Pada umumnya terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda, juga bentuk dan warna yang berbeda-beda pula. Diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bahan alam

Bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam. Contohnya adalah: batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dan sebagainya.

2. Plastik

Barang-barang yang terbuat dari plastik, contohnya adalah: aneka bentuk, warna dan ukuran material seperti sedotan, botol-botol plastik, gelas-gelas plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong, keranjang, dan sebagainya.

3. Logam

Barang-barang yang terbuat dari logam. Contohnya adalah: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu alumunium, plat mobil, kunci, drum, dan sebagainya.

4. Kayu & bambu

Barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan. Contohnya adalah: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzel, kursi, bangku, bilah bambu, papan dan lain sebagainya.

5. Benang & kain

Barang-barang yang terbuat dari serat. Contohnya adalah: aneka jenis kain dengan tekstur berbeda, aneka jenis tali dengan ukuran yang berbeda, benang, kapas, kain perca, pita, karet, dan sebagainya

6. Kaca keramik

Barang-barang yang terbuat dari kaca dan keramik, contohnya adalah: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin kelereng, kacamata, dan sebagainya

7. Bekas kemasan

Barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan, contohnya adalah kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur, dan sebagainya

2.4.2 Tahapan-Tahapan Penggunaan *Loose part*

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

1. Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini anak menjelajahi benda-benda yang ada disekitarnya. Saat anak berada pada tahap eksplorasi, guru memegang peran tahap edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang. (Siantajani, 2021) memaparkan bahwa tahap eksplorasi adalah tahap dimana anak mulai berkenalan dengan *Loose part*, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran.

2. Tahap Eksperimen

Tahap kedua merupakan tahap anak melakukan uji coba membuat sesuatu berdasarkan ide yang dimilikinya atau disebut dengan tahap eksperimen. Pada tahap ini, guru berperan melakukan invitasi dan provokasi atau disebut tahap ekspansi. (Siantajani, 2021) memaparkan bahwa setelah anak selesai dengan tahapan eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak. Imajinasi anak berkembang dalam tahap ini. Sedangkan guru memperluas ide-ide anak yang telah mampu bereksperimen dengan berbagai *Loose part* dan memberikan invitasi serta provokasi

3. Tahap Kreatif

Tahap kreatif yang mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif. Peran guru sampai pada tahap perkembangan, yaitu tahap guru dokumentasi dan penilaian dari kegiatan yang anak

lakukan. Bagian teratas atau tahap terakhir *Loose part* adalah membangun makna dan tujuan bermain yang mana tujuan guru dalam memfasilitasi anak telah tercapai dan anak dapat memaknai dunia disekelilingnya melalui permainan.

Setiap tahapan yang dilalui anak saat bermain memiliki peran yang berbeda, demikian juga guru memiliki peran yang berbeda dalam setiap tahapan. Tugas guru adalah mengikuti proses yang terjadi dan memberikan kesempatan dan pendampingan seperlunya dengan tetap memberikan hak sepenuhnya pada anak untuk memimpin permainannya. Hal ini menunjukkan bahwa ketika anak usia dini diberi kebebasan dalam melakukan eksplorasi bermain yang hanya disiapkan alat bahan seadanya kemudian diarahkan ternyata hasil karya yang diperoleh bisa melebihi target yang sudah guru tentukan sendiri.

a. Piramida *Loose part*

Sally Haughey (Fatma *et al.*, 2023) menggambarkan piramida *loose part* menjelaskan tentang penggunaan media *loose part* melewati beberapa tahapan:



Gambar 1. Piramida *loose part*

Dari piramida diatas, kita dapat memaknai bahwa pada setiap tahapan yang dialui anak, maka guru memiliki peran tertentu. Setiap peran berbeda-beda pada tahapannya. Ikuti proses

yang terjadi, berikan kesempatan waktu dan pendampingan seperlunya, dengan tetap memberikan hak sepenuhnya pada anak untuk memimpin permainannya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Tahapan *Loose part*

No.	Tahapan	Peran Guru
1	Eksplorasi Anak mulai berkenalan dengan <i>loose part</i> , sehingga untuk memenuhi rasa ingi tahunya, anak menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran.	Edukasi Pada tahap ini guru mengenalkan anak tentang: ☐ Strategi bermain ☐ Strategi beres-beres ☐ Strategi menyimpan
2.	Eksperimen Setelah anak selesai dengan tahapan eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat/menciptakan sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak. Imajinasi berkembang dalam tahap ini.	Ekspansi Pada tahap ini, guru memperluas ide-ide anak yang telah mampu bereksperimen dengan berbagai <i>loose part</i> . Guru melakukan: ☐ Invitasi ☐ Provokasi
3.	Kreatif Proses eksperimen yang penuh dengan imajinasi akan membawa anak pada tahapan kreatif. Ditahap	Perkembangan Pada tahap ini, anak bermain

	ini anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif sebagai hasil dari proses kreatif.	untuk menunjukkan kreativitasnya. Guru melakukan dokumentasi terhadap kemajuan perkembangan anak. Guru juga mulai mempersiapkan anak untuk kemampuan akademik melalui kegiatan kreatif yang dimainkan anak.
--	--	---

2.4.3 Manfaat Media *Loose part* untuk Anak Usia Dini

Saat bermain, anak-anak dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar, seperti berlari, melompat, ataupun mengangkat. (Ardini & Lestarinigrum, 2018) Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik kasar. Anak usia 5 hingga 6 tahun perlu bermain aktif. Selain itu, bermain membantu anak menguasai keterampilan motorik halus dengan cara menjahit, menata puzzle, mengecat, dan media *loose part*.

Manfaat pembelajaran dengan *Loose part* adalah anak-anak akan lebih kreatif karena anak bebas berkreasi membongkar pasang bahan *Loose part* yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu anak juga bisa memanfaatkan benda-benda di sekeliling mereka untuk ikut memelihara lingkungan ketika mereka memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan berkreativitas merakitnya menjadi barang atau hasil karya yang berguna.

(Siantajani, 2021) Manfaat utama anak bermain dengan menggunakan media *loose part* :

1. Mengembangkan keterampilan inkuiri
2. Mengajarkan anak untuk bertanya
3. Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak
4. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas

Ada banyak alasan mengapa ruang bermain perlu memiliki berbagai *loose part*, sehingga lingkungan belajar anak menjadi lingkungan yang interaktif, yang memungkinkan anak dapat bermain secara aktif.

2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media *Loose part*

Penggunaan *Loose part* dapat memberikan berbagai macam manfaat bagi anak, yang secara garis besar membuka kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar dengan cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas. (Rahardjo, 2019) *Loose part* bahkan mampu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, hingga keterampilan memecahkan persoalan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari oleh anak, meningkatkan aspek motorik anak melalui berbagai rangkaian aktivitas yang dilakukannya, membantu penguasaan bahasa dan kosakata serta sosial emosional melalui komunikasi yang dibangun dengan lingkungan di sekitarnya, hingga penguasaan pemikiran matematika dan pemikiran ilmiah.

Loose part juga dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki. Selain itu, *Loose part* juga lebih hemat dan mudah didapat. *Loose part* juga dapat mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru. (Siantajani, 2021) Empat manfaat utama dari penggunaan *Loose part*, yaitu mengembangkan keterampilan inkuiri yang diperlukan oleh anak untuk dapat memperoleh informasi, menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan, dapat mengajarkan anak untuk bertanya, mengembangkan

berbagai aspek perkembangan anak serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas yang tak terbatas.

Adapun kelebihan *loose part* (Sipahutar, 2023) yaitu:

1. Mendorong imajinasi dan kreativitas
Anak – anak dapat menentukan tujuan apa yang akan mereka miliki dan bagaimana mereka akan digunakan.
2. Sesuai perkembangan
Anak – anak akan menggunakannya dengan cara yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.
3. Meningkatkan variasi dan tingkat pengalaman bermain
Sosial, konstruktif, simbolis, dramatis, eksplorasi mereka.
4. Hemat Biaya
Mudah didapat dan menyenangkan untuk dikumpulkan.
5. Mengembangkan keterampilan dan kompetensi
Mendorong pemecahan masalah, kerja sama, pengambilan keputusan, keterampilan motorik halus dan kasar, kemandirian, kosakata, fisika, seni, matematika, dan sains.

Loose part juga mempunyai kekurangan di samping kelebihan-kelebihannya. Kekurangan dari media *loose part* seperti kesalahan penggunaan strategi bermain *loose part* dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak. Selain itu, kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi juga dapat mengakibatkan terhambatnya perkembangan anak. Media ini memerlukan perhatian khusus guru yang menggunakan media ini harus memerhatikan sikap anak menghadapi benda – benda *loose part*.

2.4.5 Alat dan Bahan

Pada perlakuan pertama menggunakan alat dan bahan:

- Kancing besar
- Kancing kecil

- Stik eskrim berwarna
- Stik eskrim biasa
- Krikil/batu
- Tutup botol
- Cattonbud
- Kertas buffalo

Pada perlakuan kedua menggunakan alat dan bahan:

- Sendok plastik
- Tutup botol
- Sedotan
- Stik eskrim biasa
- Stik eskrim berwarna
- Benang wol
- Lem fox
- Kertas buffalow
- Origami

Pada perlakuan ketiga menggunakan alat dan bahan:

- Sedotan
- Kancing besar
- Kancing kecil
- Tutup botol
- Kertas hvs

Dalam penggunaan media *loose part* terdapat langkah-langkah yang dilakukan. Adapun langkah-langkah penggunaan media *loose part* sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan berbagai media *loose part* yang diletakan didalam wadah (pastikan aman dan bersih)

2. Guru menunjukkan beberapa contoh hasil karya dari loosepart (misalnya : batang pohon dari sedotan jendela dari batu dan tutup botol)
3. Guru memberikan pertanyaan seperti :
 - Menurut kalian, batu dan tutup botol ini bisa jadi apa ya?
 - Siapa yang mau membuat bunga dari sedotan dan tutup botol?
4. Anak-anak diberi waktu mengeksplore dan memilih benda yang mereka sukai.
5. Anak-anak mulai menyusun, menempel(jika dibutuhkan), atau mengelompokkan loosepart sesuai kreativitas.
6. Guru mendampingi dan memberikan dukungan verbal tanpa mengarahkan hasil karya anak.
7. Setelah selesai anak diminta menceritakan hasil kreasinya.
 - Apa yang kamu buat?
 - Bagaimana kamu membuatnya?

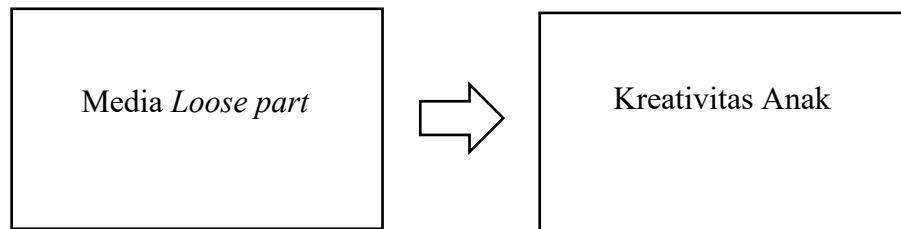
2.5 Kerangka Berpikir

Pendidikan usia dini di sekolah merupakan upaya pembinaan, pemberian rangsangan serta stimulus dengan tujuan anak memiliki kreativitas serta dapat berkembang sesuai dengan tahap usianya. Anak usia dini ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik secara fisik maupun kognitif. Oleh sebab itu, dengan adanya kreativitas, seorang anak diharapkan dapat menciptakan suatu hal baru di kemudian hari, baik berupa produk maupun gagasan yang dapat diterapkan untuk pemecahan masalah.

Kreativitas anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan karena usia dini merupakan *golden age* yakni usia emas yang merupakan pondasi bagi perkembangan di usia selanjutnya. Suasana yang menyenangkan bagi anak akan membantu mengembangkan kreativitas anak. Sehingga sebagai orangtua, guru, dan orang-orang yang ada di sekitar anak, hendaknya dapat menciptakan kondisi yang mendorong dalam stimulus kreativitas anak, salah

satunya dengan media *loose part*. Kegiatan ini merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan penelitian ini, salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas anak adalah memberikan anak *treatment* berupa media *Loose part*. *Loose part* merupakan media yang unik, menarik dan sangat mudah untuk di dapatkan karena berasal dari lingkungan terbuka. Media ini membarikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi sesuai dengan imajinasi mereka. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat diperjelas dengan bagan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Kerangka Berpikir

2.6 Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh media *loose part* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD SPS Abadi Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian harus disesuaikan dengan permasalahan, pendekatan, juga data yang diinginkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. (Nuriyati *et al.*, 2022) penelitian kuantitatif didasari oleh filsafat positivisme yang menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif. Lebih lanjut dinyatakan bahwa maksimalisasi objektivitas desain penelitian kuantitatif dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol. Selanjutnya peneliti dalam melaksanakan penelitian kuantitatif mengambil jarak dengan obyek yang diteliti. Untuk melaksanakan penelitian menggunakan instrumen-instrumen formal, standar dan bersifat mengukur.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *Pre Eksperimental* dengan jenis *One Group Pretest Posttest Design*. Penggunaan jenis *One Group Pre test Post test Design* ini dengan memberikan pre test dan post test untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu di PAUD SPS Abadi Bandar Lampung. Penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

3.3 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2013) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu

yang ditetapkan oleh untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek-subjek yang dipelajari, tetapi meliputi keseluruhan karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok anak usia 5-6 tahun PAUD SPS Abadi Bandar Lampung dengan jumlah 12 anak.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Heryana, 2017) sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih peneliti untuk diteliti dan harus benar-benar mewakili. Pada penelitian ini sampel yang peneliti gunakan adalah PAUD usia 5-6 tahun yang terdiri dari 12 anak. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Alasan menggunakan sampling jenuh karena jumlah populasi kurang dari 30 anak serta dimana teknik ini menggunakan seluruh populasi sebagai sampel dalam penelitian.

3.4 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti sebagai ancar-ancar kegiatan yang akan dilakukan. (Arikunto, 2013) Metode penelitian dapat diartikan sebagai rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofi dan ideologi pernyataan isu yang dihadapi. (Sugiyono, 2013) Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest design*. Metode penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Penelitian ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu menguji metode inkuiri dalam pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks negosiasi berfokus pada kalimat bersyarat, untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum

diberi perlakuan. Rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design* ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut *pretest* dan sesudah diberi perlakuan disebut *posttest*. (Sugiyono, 2013) Desain penelitian *Pre Eksperimental dengan jenis One Group Pre test Post test Design* dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Gambar 3. One Group Pre test Post test Design

Keterangan :

O_1 = Nilai pretest (sebelum menggunakan media *loose part*)

O_2 = Nilai Posttest (setelah menggunakan model *loose part*)

X = perlakuan (*treatment*)

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan sebagai berikut:

- 1) Penelitian pendahulu
 - a. Mengidentifikasi permasalahan awal yang terkait dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun
 - b. Melakukan kajian pustaka untuk mengumpulkan teori-teori relevan, termasuk media *loose part* dan pengaruhnya pada kreativitas anak.
 - c. Mengadakan observasi dan wawancara awal dengan guru sekolah untuk memperoleh gambaran mengenai kreativitas anak di kelas.
- 2) Tahap persiapan
 - a. Merumuskan tujuan dan hipotesis penelitian yang akan diuji dalam eksperimen
 - b. Menyusun instrumen penelitian, termasuk kisi-kisi penilaian kreativitas anak menggunakan media *loose part*
 - c. Mengurus izin penelitian di sekolah dan mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah

- 3) Tahap perencanaan
 - a. Menetapkan metode eksperimen yang akan digunakan, termasuk desain penelitian *pre treatment -post treatment*.
 - b. Menentukan sampel penelitian, yaitu anak usia 5-6 tahun di sekolah, dengan kriteria yang sesuai.
 - c. Merencanakan jadwal kegiatan eksperimen, termasuk pelaksanaan *pre treatment*, perlakuan (penggunaan media *loose part*), dan *post treatment*.
 - d. Menyiapkan alat dan bahan penelitian, seperti media *loose part*, serta sarana pendukung lain yang dibutuhkan.
- 4) Tahap pelaksanaan
 - a. Melaksanakan *pre treatment* untuk menilai kreativitas anak sebelum perlakuan.
 - b. Melakukan perlakuan (*treatment*) dengan memberikan kegiatan yang menggunakan media *loose part* selama beberapa sesi sesuai dengan jadwal yang ditetapkan.
 - c. Melaksanakan *post treatment* untuk menilai perkembangan kreativitas anak setelah diberikan perlakuan.
 - d. Mengumpulkan data hasil *pre treatment* dan *post treatment* untuk dianalisis
- 5) Tahap akhir
 - a. Mengelola dan menganalisis data yang diperoleh pada saat penelitian
 - b. Membuat laporan hasil penelitian.

3.6 Definisi Konseptual

1. Media *Loose part*
Media *loose part* merupakan kumpulan benda-benda lepas yang dapat dimanfaatkan anak untuk bermain secara bebas dan kreatif. Sehingga anak dapat menggabungkan, menyusun, atau membentuknya sesuai dengan imajinasi masing-masing. Media ini dapat berupa bahan alami, buatan, maupun bahan bekas yang mendorong perkembangan kreativitas.
2. Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas adalah kemampuan anak dalam mengemukakan ide, membuat sesuatu yang baru, dan menyelesaikan masalah secara orisinal. Kreativitas ditunjukkan melalui berpikir bebas, imajinatif, dan fleksibel dalam beraktivitas.

3.7 Definisi Operasional

1. Media *Loose part*

Media *loose part* dengan bahan-bahan seperti stik es krim, kancing, dan tutup botol yang digunakan anak dalam kegiatan bermain untuk mengembangkan kreativitas melalui menyusun, menggabung, dan membentuk objek sesuai imajinasi.

2. Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas mencakup beberapa dimensi yaitu kelancaran berpikir (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), keunikan ide (*originality*), dan pengembangan detail (*elaboration*).

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur variabel yang akan diteliti. (Sugiyono, 2013) Instrumen adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati, secara spesifik fenomena yang dimaksud yaitu variabel penelitian. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa instrumen penelitian sangat penting dilakukan agar dapat menghasilkan data lebih yang akurat untuk mengukur variabel penelitian.

Penyusunan kisi-kisi instrument penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengungkap tingkat kreativitas anak usia dini. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berdasarkan teori kreativitas E.Paul Torrance, yaitu mengukur empat aspek : *fluency*, *flexibility*, *originality*, and *elaboration*. Indikator-indikator yang telah dirumuskan ke dalam kisi-kisi selanjutnya dijadikan bahan penyusun butir pernyataan.

Adapun kisi-kisi instrumen kreativitas anak usia dini dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Anak Usia Dini

Variabel	Dimensi	No	Indikator
Kreativitas anak usia dini	<i>Fluency</i> (kelancaran)	1.	Anak mampu menyebutkan ide karya dari contoh bahan yang ditunjukkan oleh guru.
		2.	Anak aktif mengungkapkan pendapat tentang hasil karyanya sendiri dengan bahasa sederhana.
		3.	Anak mampu menjelaskan kembali hal baru yang dipelajari dari penggunaan bahan daur ulang.
	<i>Flexibility</i> (keluwesan)	4.	Anak mampu menyelesaikan masalah dengan inisiatif dan caranya sendiri.
		5.	Anak mampu menyesuaikan diri dengan teman dalam menyelesaikan tugas.
		6.	Anak mampu menciptakan bentuk berbeda dari bahan yang sama.
	<i>Original</i> (keaslian)	7.	Anak mampu menghasilkan ide yang berbeda dengan temannya (tidak meniru teman).
		8.	Anak mampu mengkombinasikan warna atau bentuk pada hasil karyanya.
		9.	Anak mampu menyelesaikan tugasnya sampai selesai.
	<i>Elaboration</i> (keterperincian)	10.	Anak mampu mengembangkan ide secara detail seperti menambahkan hiasan agar karyanya lebih menarik.
		11.	Anak dapat menyebutkan kembali bahan yang digunakan dalam karyanya.
		12.	Anak dapat menceritakan atau menjelaskan hasil karyanya secara runtut dan detail.

Untuk instrument observasi peneliti membuat beberapa daftar periksa sehingga penulis hanya menandai kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pekerjaan pada anak selama kegiatan *loose part*.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Instrumen

Nilai	Keterangan
1	Belum Berkembang (BB)
2	Mulai Berkembang (MB)
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

3.9 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

- a. Observasi yaitu mengamati secara langsung segala kegiatan atau hal-hal yang berhubungan dengan yang diteliti. Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas dan terlibat langsung dengan aktivitas yang dilakukan oleh anak untuk mengetahui tingkat kreativitas anak.

3.10 Uji Instrumen Penelitian

3.10.1 Uji Validitas

Instrumen penelitian sebaiknya memenuhi syarat kevalidan dan kereliabilitasan. Dikatakan valid apabila hasil penelitian terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Sebelum instrumen digunakan, instrumen perlu diuji coba terlebih dahulu sehingga data yang terkumpul nantinya sesuai dengan apa yang diharapkan dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Uji validitas mengacu pada suatu kondisi yang menunjukkan apakah instrumen yang digunakan dapat memberikan ukuran mengenai apa yang nantinya diukur. (Nuryadi *et al.*, 2017) Hasil uji validitas menunjukkan apakah instrumen tersebut valid atau tidak. Tingkat validitas yang tinggi cenderung yang paling baik. Sebaliknya, instrumen dengan validitas yang rendah, tidak baik atau kurang

disarankan, dan harus dihilangkan pada kelompok indikator seluruhnya.

Penelitian ini menggunakan uji validitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruksi (uji ahli) dan uji lapangan. Validitas instrumen ini dihitung dengan bantuan SPSS *Statistics versi 25*. Instrumen yang telah dibuat, diuji disekolah dengan jumlah 12 anak. Uji validitas tersebut terdiri dari 12 item Indikator.

Berdasarkan hasil pengujian yang peneliti lakukan, bahwa 12 indikator dinyatakan valid. Harga r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% untuk responden 12 yaitu 0,455 dengan rincian hasil uji sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Validitas Instrumen Kreativitas

Nomor Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan
1.	0,594	0,532	Valid	Dapat digunakan
2.	0,732	0,532	Valid	Dapat digunakan
3.	0,642	0,532	Valid	Dapat digunakan
4.	0,571	0,532	Valid	Dapat digunakan
5.	0,692	0,532	Valid	Dapat digunakan
6.	0,697	0,532	Valid	Dapat digunakan
7.	0,778	0,532	Valid	Dapat digunakan
8.	0,576	0,532	Valid	Dapat digunakan
9.	0,629	0,532	Valid	Dapat digunakan
10.	0,613	0,532	Valid	Dapat digunakan
11.	0,630	0,532	Valid	Dapat digunakan
12.	0,670	0,532	Valid	Dapat digunakan

3.10.2 Uji Reliabilitas

Salah satu syarat pengujian validitas instrumen adalah reliabilitas. (Sugiyono, 2013) Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Instrumen untuk menghitung reabilitas pada penelitian ini adalah menggunakan metode *Alpha*

Cronbach. Dengan cara membandingkan nilai Cronbach's Alpha, jika signifikansi $>0,60$ maka instrumen dinyatakan reliabel.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.867	12

Hasil uji reliabilitas yang dihitung menggunakan program SPSS 25 dan dilihat pada kolom Alpha Cronbach pada penelitian ini menghasilkan signifikansi 0,867. Artinya, instrumen pada penelitian ini dinyatakan reliabel karena nilai signifikansi $0,867 > 0,60$.

Tabel 6. Kriteria Reliabilitas

Rentang Koefisien	Kriteria
$0,8 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 \leq r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r \leq 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r \leq 0,20$	Sangat rendah

3.11 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan peneliti setelah melakukan pengumpulan data dari pengamatan atau observasi. Teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mencari kebenaran dari data-data yang telah diperoleh, sehingga dari sini bisa di tarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Teknik analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif dengan uji statistik. Pada penelitian ini menggunakan skala interval yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Penentuan nilai pada skala interval menggunakan rumus interval sebagai berikut:

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

Gambar 4. rumus interval

Keterangan :

i : interval

NT : nilai tertinggi

NR : nilai terendah

K : kategori

3.11.1 Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro Wilk* dengan bantuan program SPSS versi 25 *for windows*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal, jika nilai signifikansi > 0,05.

b. Uji Homogenitas

Penelitian ini menggunakan uji homogenitas dilakukan dengan uji levene, dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika nilai sig > 0,05 maka distribusi data homogen
2. Jika nilai sig < 0,05 maka distribusi data tidak homogen

3.11.2 Uji Hipotesis

Sebelum uji *paired sample t-test* dilakukan, hasil data dihitung dengan N-Gain. Kemudian, uji N-Gain ternormalisasi atau yang biasa disebut sebagai N-Gain, dilakukan untuk mengetahui apakah kreativitas anak setelah perlakuan meningkat. Peningkatan ini dihitung dari nilai pre-test dan posttest anak. Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui apakah perlakuan atau *treatment* meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini menggunakan program IBM SPSS Statistic 25 untuk menghitung skor N-Gain.

Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain pada tabel berikut:

Tabel 7. Kategori N-Gain

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

a. Uji *Paired Sampel t-test*

Uji *paired sampel t-test* atau yang sering disebut uji *t-test* berpasangan adalah suatu metode statistic yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua sampel yang berkaitan yang diambil dari satu sampel yang sama. Uji ini digunakan ketika memiliki dua data sebelum dan sesudah perlakuan. Perhitungan uji paired sample t test ini dibantu program *IBM SPSS statistic 25*. Kriteria pengambilan keputusan yaitu :

1. Jika nilai signifikansi atau sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Jika nilai signifikansi atau sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media *loose part* berpengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Anak menjadi lebih bebas dalam mengekspresikan ide, menunjukkan peningkatan dalam aspek keluwesan berpikir dan keunikan ide, serta lebih aktif dan antusias selama kegiatan. Media ini juga mendorong anak untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan membangun rasa percaya diri. Hal ini dapat dilihat dari pretest dan posttest yang sudah dilakukan pada kelas eksperimen diketahui selisih nilai rata rata pretest yaitu 20,92 dan posttest sebesar 38,58. Dengan demikian terdapat perbedaan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Kelompok eksperimen berdistribusi normal baik pada pretest maupun posttest terbukti dengan persyaratan analisis dengan menggunakan bantuan perhitungan SPSS 25 yang menyatakan bahwa $\text{sig} > 0,05$. Selain itu kelompok ini juga bersifat homogen terbukti dengan bantuan perhitungan SPSS 25 yang menyatakan $\text{sig} > 0,05$. Hasil Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *uji paired sampel t-test* pada kelompok eksperimen yang memiliki nilai $\text{sig} 0,000 < 0,05$ dengan demikian maka terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diperoleh, maka penelitian dapat memberikan saran diantaranya:

a. Bagi Guru

Guru disarankan untuk lebih sering menggunakan media *loose part* dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat mengembangkan ide-ide kegiatan yang

menarik dan memberi ruang eksplorasi yang luas bagi anak. Penting untuk tidak terlalu membatasi hasil karya anak agar kreativitas mereka dapat berkembang secara alami.

b. Bagi lembaga pendidikan

Lembaga pendidikan sebaiknya memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru mengenai pemanfaatan *loose part* sebagai media pembelajaran. Lembaga juga dapat menyediakan wadah atau pojok eksplorasi di kelas yang dilengkapi dengan bahan-bahan *loose part* yang mudah ditemukan dan aman bagi anak.

c. Bagi peneliti lain

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan mengenai media *loose part* dengan fokus pada aspek lain, seperti pengaruh terhadap perkembangan motorik halus, kemampuan sosial-emosional, atau keterampilan komunikasi anak, agar manfaat dari media ini dapat tergambarkan secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Alabbasi, Ahmed M. Abdulla, Sue Hyeon Paek, Daehyun Kim, and Bonnie Cramond. 2022. "What Do Educators Need to Know about the Torrance Tests of Creative Thinking: A Comprehensive Review." *Frontiers in Psychology* 13(October): 1–14.
- Alfiliya, Fian. 2023. "Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Di Tk Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan, Tahun Ajaran 2022/2023." *Journal on Teacher Education* 4(1): 338.
- Ardini, Puspa Pupung, and Anik Lestarinigrum. 2018. "Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini." *Adjie Media Nusantara*: 90.
- Arikunto Suharsimi. 2013. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik." *Jakarta: Rineka Cipta*: 172.
- Dirlanudin, Dirlanudin. 2018. "Pengembangan Bakat Kreativitas Anak." *Jurnal Teknodik*: 174–87.
- Farida, A. (2020). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Fatma, Patmawati, Waris Waris, and Kustiyowati Kustiyowati. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Loose Part Terhadap Kemampuan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Kelompok a Di Tk Cerdas Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2022/2023." *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam* 15(1): 92–105.
- Gide, André. 1967. "Teori Kreativitas." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.: 5–24.
- Heryana, Ade. 2017. "Populasi Dan Sampel." *Pontificia Universidad Catolica del Peru* 8(33): 44.
- Hidajat, Susilowati, Wulandari. 2018. "Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran." *Pengaruh Penggunaan Miniatur Mobil Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. 3(2): 14–22.

- Ika, Linda. 2019. *Erzatama Karya Abadi Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*.
- Mardhiya Nida, Sela, Ismatul Khasanah, and Mila Karmila. 2023. "Analisis Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts Di Tk Pelangi Kecamatan Pedurungan Semarang." *Indonesian Journal of Elementary School* 3(1): 21–24. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>.
- Mariana, Ana, Babay Nurbani, and Hulailah Istiqlaliyah. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Steam Berbasis Loose Part Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun." *Tadrusuun: Jurnal Pendidikan Dasar* 1(2): 88–94.
- Munira, Tasya, Agustina Rahmi, and Ervina Dewi. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbahan Dasar Barang Bekas Sistem Pencernaan Pada Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 2 Mutiara." *JBF : Journal BIOMAFIKA* 2(1): 128–41.
- Muqodas, Idat. 2015. "Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar." *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan ke-SD-an* 9(2): 25–33. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/viewFile/3250/2264>.
- Nurhadi. 2020. "Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran." 2: 77–95.
- Nuriyati, T et al. 2022. Widina Bhakti Persada: Bandung *Metode Penelitian Pendidikan (Teori & Aplikasi)*.
- Nurseto, Tejo. 2011. "Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011." *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8(1): 19–35.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. 2017. *Sibuku Media Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*.
- Nuttgens, Nick. 2009. 39 Ecologist *Creative Learning*.
- Oktavia Lestari, Mita, and Abdul Karim Halim. 2022. "Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Tunas Harapan." *Jurnal Family Education* 2(3): 271–79.
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. 2022. Badan Penerbit UNM *Media Pembelajaran*.
- Rahardjo, Maria Melita. 2019. "How to Use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group Discussion in Indonesia." *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 13(2): 310–26.
- Rozak, Purnama. 2021. "Penerapan Media Loose Part Dalam Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini." *Al-Athfal* 2(1): 56–71.

- Safitri, Dewi, and Anik Lestarinigrum. 2021. "Penerapan Media Loose Part Untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun." *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2(1): 40–52.
- Shalichah, Siti, Santoso, and Muchammad Widjanarko. 2023. "Loose-Part Media and Pictures on Environmental Themes Increase Interest in Early Childhood Learning." *Journal of Psychology and Instruction* 6(2): 111–15.
- Siantajani, Y. 2020. Books Loose Parts- Material Lepas Otentik Stimulasi Paud (Edisi 2). Sarang Seratus Aksara.
- Sipahutar, Olivia Chirilda, and Julita Herawati P. 2023. "Pemanfaatan Permainan Loose Parts Pada Anak Usia Dini." *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 2(3): 11441–11446. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.
- Sit, Masganti et al. 2016. Perdana Publishing *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik*.
- Sugiyono, D. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*.
- Tatminingsih, Sri. 2016. "Hakikat Anak Usia Dini." *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* 1: 1–65.
- Tawshiyah, and No Tahun. 2020. "Tawshiyah Vol. 15, No. 1 Tahun 2020." 15(1).
- Torrance, E. Paul. 1965. "Scientific Views of Creativity and Factors Affecting Its Growth." *Daedalus* 94(3): 663–81. <http://www.jstor.org/stable/20026936>.
- Umami, Prof Ida, and M Pd Kons. 2021. "MEDIA PEMBELAJARAN Konsep Dan Aplikasi Dalam Pengembangan Kreativitas Dan Kemampuan Anak Usia Dini." *Pena Persada*: 1–103.
- Wanti, Rizki. 2022. *Penerapan Pembelajaran Media Loose Parts Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah 3 Tambak Negara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas*.
- Zaman, Badru, M Pd, and Hj Cucu Eliyawati. 2021. "Guslina&Kurnia.Pdf." *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*: 34.