

**PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP  
KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI  
TKIT BINA AMAL SEMARANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

**RANA AINI INAS PUTRI**

NIM : 2003106029

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2024**



## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rana Aini Inas Putri  
NIM : 2003106029  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

### **PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TKIT BINA AMAL SEMARANG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 19 Juni 2024

Pembuat pernyataan



Rana Aini Inas Putri  
NIM: 2003106029



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. (024)  
7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

#### PENGESAHAN

Judul : Penerapan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas  
Anak Usia 4-5 Tahun Di TKIT Bina Amal Semarang  
Penulis : Rana Aini Inas Putri  
Nim : 2003106029  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
telah diujikan dalam Sidang Munaqosah oleh Dewan Penguji Fakultas  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai  
satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak  
Usia Dini.

Semarang, 26 Juni 2024

#### DEWAN PENGUJI

Ketua/ Penguji,

Sekretaris/ Penguji,

Lilif Muallifatul K.F., M.Pd.I Mustakimah, M.Pd

NIP. 198812152023212039

NIP. 197903022023212013

Penguji I,

H. Mursid, M.Ag

NIP. 196703052001121001

Mella Fikriya Afrih Lia, M.Pd

NIP. 198804152019032013



Mustakimah, M.Pd.

NIP. 197903022023212013



## NOTA DINAS

Semarang, 19 Juni 2024

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
Di Semarang

*Assalamualaikum, Wr. Wb*

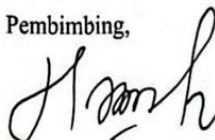
Dengan ini menyatakan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : **Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun  
Melalui Media Loose Parts Di TKIT Bina Amal  
Semarang**  
Nama : Rana Aini Inas Putri  
NIM : 2003106029  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqosyah

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing,



Mustakimah, M. Pd.  
NIP.197903022016012901

## ABSTRAK

Judul : **Penerapan Media *Loos Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di TKIT Bina Amal Semarang**

Penulis : Rana Aini Inas Putri

NIM : 2003106029

*Loose parts* menjadi salah satu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media *loose parts* adalah media pembelajaran yang membuat anak menjadi senang melakukan aktivitas serta anak dapat menyalurkan ide dan imajinasinya melalui hasil karya yang dibuatnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan pada saat penelitian adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Dan teknik analisis data menggunakan analisis Miles Huberman yang meliputi reduksi data, penyampaian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *loose parts* di TKIT Bina Amal terhadap kreativitas anak usia dini sudah baik. Persiapan guru dalam melaksanakan pembelajaran media *loose parts* diantaranya mempersiapkan rencana pembelajaran, dan *setting* kelas bermain menggunakan media *loose parts*. Berdasarkan hal tersebut faktor pendukung dalam penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak tersedianya sarana dan prasarana, praktik secara langsung menggunakan media *loose parts* dan kerja sama anatar guru dengan orangtua sedangkan untuk faktor penghambatnya terdapat anak yang hiperaktif, mood anak yang kurang stabil serta kesiapan belajar anak yang belum terbentuk pada saat kegiatan bermain

Kata Kunci: Media Loose Parts, Bermain, Kreativitas, anak usia dini

## TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penyusunan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam Skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R. I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] desengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

|   |    |   |   |
|---|----|---|---|
| ا | a  | ط | t |
| ب | b  | ظ | z |
| ت | t  | ع | ‘ |
| ث | t  | غ | g |
| ج | j  | ف | f |
| ح | kh | ق | q |
| خ | h  | ك | k |
| د | d  | ل | l |
| ذ | z  | م | m |
| ر | r  | ن | n |
| ز | z  | و | w |
| س | s  | ه | h |
| ش | sy | ء | ’ |
| ص | s  | ي | y |
| ض | d  |   |   |

| Bacaan Madd: | Bacaan Diftong: |
|--------------|-----------------|
| ā= a panjang | au= أو          |
| ī= i panjang | ai= أي          |
| ū= u panjang | iy= أي          |

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah Segala puji bagi Allah yang maha pengasih dan penyayang, bahwa atas taufiq dan hidayah-Nya kepada kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga terlimpah pada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, yang diutus membawa rahmat bagi seluruh alam.

Skripsi yang berjudul **“Penerapan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di TKIT Bina Amal Semarang”**, ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang.

Melalui skripsi ini penulis banyak belajar sekaligus memperoleh pengalaman baru secara langsung, yang belum pernah diperoleh sebelumnya. Dan pengalaman tersebut dapat bermanfaat di masa yang akan datang. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran-saran dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Nizar, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang

2. Prof. Dr. H Fatah Syukur. M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Sofa Muthohar, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Arsan Shanie, M.Pd., selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Mustakimah, M.Pd., selaku Dosen Wali Studi dan Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan khususnya Program Studi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama penulid menuntut ilmu di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
7. Kepala Sekolah TKIT Bina Amal Ibu Ayatun Nihayah, S.Pd yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melakukan penelitian.
8. Guru Kelas A2 Ibu Indah Jauharin Alfianti, S.Pd yang sudah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di ruang kelasnya dengan sangat baik dan terbuka serta semua guru di TKIT Bina Amal yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Pimpinan Perpustakaan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan izin dan layanan perpustakaan yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.

10. Seluruh dosen, staf dan karyawan dilingkungan civitas akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan pelayanan yang baik serta membantu kelancaran penulisan skripsi ini.
11. Cinta pertama ku Ayahanda Jaka Santosa Terimakasih atas semua keputusan yang telah penulis ambil untuk melanjutkan mimipinya, serta cinta dan dukungannya yang tanpa batas. Terimakasih selalu memberikan yang terbaik untuk penulis.
12. Pintu surgaku, Ibunda Ratih Pramesti. Terimakasih atas semua doa dan keridhoan serta atas semua cinta yang selalu diberikan kepada penulis.
13. Kepada cinta kasih saudara saya, Derivan Adam Pradika. Terimakasih telah memberikan semangat dan banyak dukungan serta jasanya terhadap penulis.
14. Terimakasih untuk *bestie* ku winda dan cece yang sudah menjadi teman pendengar, cerita dan selalu memberikan *support*/dukungan penuh serta doa untuk penulis.
15. Terimakasih untuk teman-teman seperjuanganku aqila, mba lintang, mba asya, fela, farah, ila, widya, dea, fiqoh, zulfa dan angel yang telah berperan banyak memberikan pengalaman, pemebelajaran dan dukungan selama di bangku kuliah, *see you top guys*

16. Untuk seseorang yang belum bisa kutulis dengan jelas namanya disini, namun sudah tertulis jelas di *Lauhul Mahfudz*. Terimakasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
17. Untuk diri saya sendiri yang sudah mampu dan mau bertahan hingga akhir. Terimakasih sudah mampu melewati berbagai macam badai dan memilih kuat. Terimakasih Rana kamu hebat bisa Menyusun tugas akhir ini dan menyelesaikan tanggungjawabmu dengan baik.

Penulis tidak dapat memebrikan sesuatu berharga melainkan doa yang dapat penulis panjatkan. Semoga Allah SWT menerima amal baik, serta membalasnya dengan sebaik-baik balasan. Penulis juga sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan selanjutnya.

Semarang, 19 Juni 2024

Penulis

Rana Aini Inas Putri

## DAFTAR ISI

|                                                                                                                           |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                                                                                                | <b>i</b>   |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>                                                                                          | <b>ii</b>  |
| <b>PENGESAHAN .....</b>                                                                                                   | <b>iii</b> |
| <b>NOTA PEMBIMBING .....</b>                                                                                              | <b>iv</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                                                                                      | <b>v</b>   |
| <b>TRANSLITERASI .....</b>                                                                                                | <b>vi</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                                                                                               | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                                                                                                   | <b>xi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                                                                              | <b>xii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                                                                                 | <b>xiv</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                                                                                | <b>xv</b>  |
| <br><b>BAB I : PENDAHULUAN</b>                                                                                            |            |
| A. Latar Belakang .....                                                                                                   | 1          |
| B. Rumusan Masalah .....                                                                                                  | 8          |
| C. Tujuan dan Manfaat .....                                                                                               | 9          |
| <br><b>BAB II : PENERAPAN MEDIA <i>LOOSE PARTS</i> TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TKIT BINA AMAL SEMARNG</b> |            |
| A. Deskripsi Teori                                                                                                        |            |
| 1. Kreativitas .....                                                                                                      | 11         |
| 2. <i>Loose Parts</i> .....                                                                                               | 38         |
| 3. Media Pembelajaran .....                                                                                               | 52         |
| 4. Anak Usia Dini .....                                                                                                   | 56         |
| 5. Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media <i>Loose Parts</i> .....                                        | 59         |
| B. Kajian Pustaka Relevan .....                                                                                           | 65         |
| C. Kerangka Berpikir .....                                                                                                | 68         |
| <br><b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>                                                                                    |            |
| A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....                                                                                  | 70         |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian .....                                                                                      | 71         |
| C. Sumber Data .....                                                                                                      | 72         |

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| D. Fokus Penelitian .....        | 73 |
| E. Teknik Pengumpulan Data ..... | 73 |
| F. Uji Keabsahan Data .....      | 76 |
| G. Teknik Analisis Data .....    | 79 |

#### **BAB IV : DESKRIPSI TEORI DAN ANALISIS DATA**

|                                                                                                                                                 |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| A. Data Umum Hasil Penelitian .....                                                                                                             | 81  |
| 1. Profil TKIT Bina Amal Semarang .....                                                                                                         | 82  |
| 2. Visi, Misi dan Tujuan TKIT Bina Amal Semarang .....                                                                                          | 83  |
| 3. Sarana dan Prasarana TKIT Bina Amal Semarang .....                                                                                           | 83  |
| 4. Pendidik dan Tenaga Kependidikan TKIT Bina Amal Semarang .....                                                                               | 84  |
| 5. Struktur Organisasi Kepengurusan TKIT Bina Amal Semarang.....                                                                                | 85  |
| 6. Sistem Pembelajaran TKIT Bina Amal Semarang .....                                                                                            | 86  |
| B. Data Khusus Hasil Penelitian .....                                                                                                           | 88  |
| 1. Penerapan Media <i>Loose Parts</i> Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TKIT Bina Amal Semarang .....                                 | 92  |
| 2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Media <i>Loose Parts</i> Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TKIT Bina Amal Semarang ..... | 107 |
| C. Analisis Data .....                                                                                                                          | 112 |
| 1. Penerapan Media <i>Loose Parts</i> Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TKIT Bina Amal Semarang .....                            | 112 |
| 2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Media <i>Loose Parts</i> Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TKIT Bina Amal Semarang ..... | 117 |
| D. Keterbatasan Penelitian .....                                                                                                                | 118 |

**BAB V :   PENUTUP**

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| A. Kesimpulan .....   | 120 |
| B. Saran .....        | 121 |
| C. Kata Penutup ..... | 122 |

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>123</b> |
|-----------------------------|------------|

|                       |            |
|-----------------------|------------|
| <b>LAMPIRAN .....</b> | <b>127</b> |
|-----------------------|------------|

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| <b>RIWAYAT HIDUP .....</b> | <b>165</b> |
|----------------------------|------------|

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|                     |                                                           |            |
|---------------------|-----------------------------------------------------------|------------|
| <b>LAMPIRAN 1</b>   | <b>: PEDOMAN WAWANCARA KEPALA<br/>SEKOLAH.....</b>        | <b>127</b> |
| <b>LAMPIRAN 2</b>   | <b>: PEDOMAN WAWANCARA GURU KELAS ....</b>                | <b>129</b> |
| <b>LAMPIRAN 3</b>   | <b>: PEDOMAN OBSERVASI .....</b>                          | <b>131</b> |
| <b>LAMPIRAN 4</b>   | <b>: PEDOMAN DOKUMENTASI .....</b>                        | <b>132</b> |
| <b>LAMPIRAN 5</b>   | <b>: TRANSKRIP WAWANCARA KEPALA<br/>SEKOLAH.....</b>      | <b>133</b> |
| <b>LAMPIRAN 6</b>   | <b>: TRANSKRIP WAWANCARA GURU KELAS .</b>                 | <b>135</b> |
| <b>LAMPIRAN 7</b>   | <b>: TRANSKRIP OBSERVASI.....</b>                         | <b>142</b> |
| <b>LAMPIRAN 8</b>   | <b>: TRANSKIP DOKUMENTASI .....</b>                       | <b>143</b> |
| <b>LAMPIRAN 9</b>   | <b>: SURAT IJIN PENELITIAN.....</b>                       | <b>144</b> |
| <b>LAMPIRAN 10</b>  | <b>: SURAT BUKTI TELAH MELAKUKAN<br/>PENELITIAN .....</b> | <b>145</b> |
| <b>LAMPIRAN 11</b>  | <b>: FOTO DAN DOKUMENTASI.....</b>                        | <b>146</b> |
| <b>LAMPIRAN 12</b>  | <b>: MODUL AJAR.....</b>                                  | <b>155</b> |
| <b>LAMPIRAN 13.</b> | <b>: JADWAL SEKOLAH .....</b>                             | <b>158</b> |
| <b>LAMPIRAN 14.</b> | <b>: KURIKULUM.....</b>                                   | <b>161</b> |

## **DAFTAR TABEL**

|                                                                                       |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>TABEL 3.1 : DATA KEPERLUAN DOKUMENTASI.....</b>                                    | <b>76</b>  |
| <b>TABEL 4.1 : PROFIL SEKOLAH TKIT BINA AMAL<br/>SEKOLAH.....</b>                     | <b>81</b>  |
| <b>TABEL 4.2 : PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN<br/>TKIT BINA AMAL SEMARANG .....</b> | <b>83</b>  |
| <b>TABEL 4.3 : LEMBAR PENILAIAN HARIAN .....</b>                                      | <b>115</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                       |              |
|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| <b>GAMBAR 2.1 : KERANGKA BERPIKIR.....</b>                                            | <b>69</b>    |
| <b>GAMBAR 4.1 : MENYAMPAIKAN STRATEGI<br/>PENERAPAN MEDIA <i>LOOSE PARTS</i>.....</b> | <b>97-98</b> |
| <b>GAMBAR 4.2 : TAHAP EKSPLORASI .....</b>                                            | <b>100</b>   |
| <b>GAMBAR 4.3 : TAHAP EKSPERIMEN.....</b>                                             | <b>101</b>   |
| <b>GAMBAR 4.4 : TAHAP KREATIF .....</b>                                               | <b>102</b>   |
| <b>GAMBAR 4.5 : EVALUASI .....</b>                                                    | <b>106</b>   |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kebutuhan yang paling mendasar bagi setiap manusia dalam kehidupan salah satunya yaitu pendidikan. Di Indonesia Pendidikan dimulai sejak anak usia dini atau yang sering disebut dengan *golden age* (usia emas), adalah masa yang tepat untuk memulai menstimulasi anak. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.” Selanjutnya pada bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dilakukan dengan cara pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Lailatul Mardiyah dan Habib Hambali, “Penggunaan Media Loose Part untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usi Dini”, *JOTE* (Vol. 4, no. 1 tahun. 2022), hlm. 337-347

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah tempat Pendidikan dilaksanakan dalam bentuk kegiatan yang terencana dan terprogram secara formal. Pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri dari tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik/ anak usia dini, fasilitas pendidikan, interaksi edukatif, dan kurikulum. Dengan demikian sebuah pendidikan tanpa adanya komponen tersebut tidak akan berjalan dengan baik.<sup>2</sup>

Dalam pendidikan anak usia dini diperlukannya faktor pendukung untuk tercapainya tujuan pendidikan, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan guru kepada peserta didik, tujuannya untuk mempermudah pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran berperan penting dalam proses mengajar karena media pembelajaran yang tepat dan edukatif dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini.<sup>3</sup>

Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan pada anak usia dini dalam merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lembaga PAUD menggunakan sarana/media pembelajaran yang berupa alat

---

<sup>2</sup> Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD: Konsep Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2016), hlm. 32-33

<sup>3</sup> Firiah Hayati, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Pembelajaran Steam Dengan Menggunakan Bahan Loose Parts pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tkit Syekh Abdurrauf", (Vol. 2, no. 1, tahun 2021), hlm. 15

permainan yang edukatif serta memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan material *loose parts*.<sup>4</sup>

Endang Rini Sukamti menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menciptakan sesuatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya menjadi suatu yang bermakna atau bermanfaat. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa kreativitas seseorang tidak bisa disamakan dengan orang lain. Kreativitas memungkinkan anak-anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan menggabungkan ide-ide yang ada dengan yang yang baru.<sup>5</sup>

Adapun diantaranya Ayat Al-Qur'an menerangkan kreativitas secara tersirat terdapat dalam Q.S An-Nahl ayat 78

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

**Artinya :** *“Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia*

---

<sup>4</sup> Firiah Hayati, “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Pembelajaran Steam Dengan Menggunakan Bahan Loose Parts pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tkit Syeikh Abdurrauf”, hlm. 15

<sup>5</sup> Novita Eka Nurjanah, “Pembelajaran Steam Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”,

*menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.*”<sup>26</sup>

Kreativitas memiliki kemampuan untuk mengembangkan seluruh potensi pada anak, mengekspresikan emosi dan menerima sesuatu yang baru, kreativitas merupakan salah satu potensi yang harus dikembangkan sejak dini karena setiap anak memiliki bakat kreatif melalui aktivitas bermain yang disesuaikan dengan kelompok usia, pertumbuhan dan perkembangannya maka kreativitas anak akan berkembang secara optimal.

Berlandaskan fakta di lapangan yang saat ini terjadi orangtua dan sekolah hanya mengedepankan peningkatan prestasi akademik saja dan mengesampingkan pengembangan kreativitas, seperti pendidikan anak usia dini, pada prakteknya hanya mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai saja. Menggambar dan mewarnai memang berperan dalam mengembangkan sebagian kecil kreativitas anak tetapi kreativitas tidak hanya berkutat dengan warna saja, anak juga diharapkan dapat mengembangkan dan memperoleh kecakapan atau keterampilan hidup yang mana tidak hanya mencakup keterampilan motorik semata, tetapi juga meliputi afektif dan motivasi untuk terampil dalam memecahkan berbagai persoalan

---

<sup>6</sup> Al- Qur'an, An-Nahl:78,terj., Departemen Agama RI, ed.5, (Jakarta: Departemen Agama, 2000)

kehidupan.<sup>7</sup> Hal tersebut terkadang diabaikan yang akhirnya perkembangan anak menjadi tidak optimal atau bahkan tidak ada perkembangan. Maka untuk mengembangkan berbagai cakupan kreativitas, dibutuhkan media dan strategi yang berbeda dari menggambar dan mewarnai.

Berdasarkan uraian diatas maka pentingnya pengembangan kreativitas melalui media *loose parts* menjadi salah satu media pembelajaran yang perlu diaplikasikan di lembaga PAUD. Hal ini bertujuan agar anak memiliki *skill* dan mampu berkreasi. Melalui penerapan media *loose parts* diharapkan menjadikan anak lebih terbuka, karena anak dapat bermain sesuai dengan ide dan imajinasinya, selain itu anak juga dibimbing dan difasilitasi untuk terus mengeluarkan imajinasi-imajinasi kreatif mereka agar dapat menghasilkan sebuah karya yang nyata, sehingga anak merasa memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, sekolah TKIT Bina Amal menjadikan *loose parts* sebagai media pembelajaran yang dipilih dalam membantu mengembangkan kreativitas anak usia dini.

---

<sup>7</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran : Teori dan Konsep Dasar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017)

Lingkungan main anak sebenarnya kaya dengan berbagai material-material yang dapat menstimulasi perkembangannya. Salah satunya adalah material *loose parts*. Material *loose parts* sangat mudah ditemukan di lingkungan sekitar sehingga tidak memerlukan biaya mahal. Menurut Sally Haughey *loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu, digabungkan, dijual, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabung dengan bahan-bahan yang lain.<sup>8</sup>

*Loose parts* tidak dapat digunakan begitu saja, Diperlukan adanya pendampingan dari guru dengan ada strategi agar *loose parts* bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, penggunaan media *loose parts* perlu didukung dengan manajemen kelas yang baik. Mulai dari penataan alat main, strategi pengelolaan dan pengajaran. Pengelolaan kelas yang baik dimulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti hingga kegiatan penutup.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Elza Pristikasari, Mustaji, dan Miftakhul Jannah, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan Media Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK", *Research & Learning in Elementary Education*( Vol. 4, no. 5 tahun 2022), hlm. 9213

<sup>9</sup> Lailatul Mardiyah dan Habib Hambali, "Penggunaan Media Loose Part untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usi Dini", *JOTE* (Vol. 4, no. 1, tahun 2022), hlm. 337-347

Tugas guru dalam penerapan media *loose parts* kepada peserta didik adalah memberikan pengarahan yang mendukung kepada anak agar dapat membuat imajinasi mereka menjadi sebuah karya melalui kegiatan bermain, sehingga proses pembelajaran dapat memberikan banyak pengalaman yang bermakna untuk anak. Gilman dari McGill University mengatakan *loose parts* sebagai mindset, dengan pendekatan yang berorientasi pada sebuah proses dimana pada saat anak bermain, tiba-tiba muncul percakapan dari anak dan menjadikan pembelajaran menjadi bermakna.<sup>10</sup> Penelitian ini dimaksud untuk menggali lebih bagaimana penerapan media loose parts dalam mengembangkan kreativitas anak khususnya pada anak usia 4-5 tahun di TKIT Bina Amal Semarang.

Peneliti memilih TKIT Bina Amal menjadi lokasi atau tempat penelitian, karena lembaga ini berupaya mengembangkan kreativitas dengan menggunakan berbagai bahan yang ada dilingkungan sekitar. Dengan dipilihnya sebagai sekolah penggerak menggunakan kurikulum merdeka dengan konsep merdeka bermain menjadikan TKIT Bina Amal lebih kompeten dalam memanfaatkan media pembelajaran salah satunya media loose parts, terlebih untuk mengembangkan kreativitas anak usia

---

<sup>10</sup> Yulianti Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, (Semarang: Sarang Seratus Askara, 2020), hlm. 18

dini. Meskipun TKIT Bina Amal berada di perkotaan tetapi tidak menjadi alasan lembaga Pendidikan untuk tidak memberikan pengembangan kreativitas anak usia dini melalui media loose parts secara efektif dan bervariasi.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka peneliti mengambil judul **“Penerapan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di TKIT Bina Amal Semarang”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT Bina Amal Semarang?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT Bina Amal Semarang?

### C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Tujuan penelitian
  - a) Untuk mengetahui penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT Bina Amal Semarang?
  - b) Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT Bina Amal Semarang?
2. Manfaat Penelitian
  - a. Secara Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan bagi ilmu pendidikan terutama mengenai PAUD
  - b. Secara Praktis, dengan meneliti perkembangan kreativitas anak usia dini melalui media *loose parts*, dapat menjadi masukan bagi sekolah dan masyarakat.
    - 1) Bagi peserta didik, dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui media *loose parts*
    - 2) Bagi guru, guru dapat mengambil kegunaan hasil riset ini untuk dimanfaatkan dalam rangka mengembangkan kreativitas anak pada masa mendatang. Selain itu dapat dimanfaatkan sebagai

informasi untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelola selama ini

- 3) Bagi orang tua, diharapkan orang tua siswa dapat mengembangkan kemampuan dan membimbing anak dalam kreativitasnya
- 4) Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi masukan sebagai bahan perbandingan dengan pengembangan yang selama ini dilakukan di TKIT Bina Amal Semarang
- 5) Bagi peneliti, diharapkan menambah wawasan yang berkaitan dengan upaya mengembangkan kreativitas anak usia dini di TKIT Bina Amal

**BAB II**  
**PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP**  
**KREATIVITAS ANAK USI 4-5 TAHUN DI**  
**TKIT BINA AMAL SEMARANG**

**A. Deskripsi Teori**

**1. Kreativitas**

**a. Pengertian kreativitas Anak Usia Dini**

Kata kreativitas berasal dari kata *creative* (dalam Bahasa Inggris) yang berarti pandai mencipta. Kreativitas seringkali dianggap sebagai sesuatu keterampilan yang didasarkan pada bakat alam, dimana hanya mereka yang berbakat saja yang bisa menjadi kreatif. Anggapan tersebut tidak sepenuhnya benar, dalam kenyataannya setiap orang memiliki kemampuan untuk menciptakan ide dan kemampuan berpikir kreatif.

James J Gallagher mengatakan bahwa “*creativity is a mental process by which an individual creates new idea or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*”, (kreativitas merupakan suatu proses mental di mana individu menghasilkan ide-ide baru atau menciptakan produk yang orisinal atau kombinasi dari keduanya. Hasil dari proses ini dapat menjadi bagian dari identitas pribadi

seseorang). Supriadi menjelaskan bahwa esensi dari kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik itu dalam bentuk ide-ide segar maupun karya yang memiliki perbedaan signifikan dengan yang telah ada sebelumnya. Dengan demikian, kreativitas tidak hanya tentang inovasi atau pembuatan baru, tetapi juga tentang kemampuan untuk melahirkan kontribusi yang unik dan berbeda dari sebelumnya.<sup>11</sup>

Dari definisi yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas mencakup kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru dan mengungkapkan imajinasinya dalam bentuk karya atau gagasan inovatif. Khususnya pada anak usia dini, kreativitas merujuk pada kemampuan mereka untuk menciptakan karya-karya melalui penggunaan imajinasi dan eksplorasi berbagai jenis media dan alat. Ini menunjukkan bahwa kreativitas pada anak usia dini bukan hanya tentang menghasilkan sesuatu yang baru, tetapi juga tentang proses eksplorasi dan pengembangan ide yang melibatkan pemikiran kreatif dan inovatif.

---

<sup>11</sup> Roudlotun Ni'mah dan Farida Isroani, *Upaya Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts* (15 Mei 2022)

Kreativitas, menurut Syarbani, adalah kegiatan intelektual untuk menemukan ide-ide baru yang bermanfaat atau memiliki nilai tambah ("*new and useful*"), melalui pemahaman mendalam dan langkah-langkah untuk menghasilkan ide signifikan. Munandar menggambarkan kreativitas sebagai aktivitas imajinatif yang menciptakan sesuatu yang orisinal, murni, dan bermakna. Hurlock menyatakan bahwa kreativitas merupakan proses mental untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal. Dalam esensinya, kreativitas melibatkan kemampuan kompleks untuk menghasilkan ide-ide inovatif yang tidak hanya unik tetapi juga relevan serta berharga dalam konteks pemecahan masalah dan pengembangan konsep baru.

Penelitian yang dilakukan oleh Einstein di Masnopal mengenai pengukuran dan penelitian kompetensi kreativitas menunjukkan bahwa kreativitas dapat ditingkatkan melalui latihan. Ini menyiratkan bahwa siapa pun dapat mengembangkan kemampuan kreatifnya jika metodenya tepat. Pandangan ini sejalan dengan teori Czikzenmihalyi dan Campbell yang menekankan bahwa kreativitas tidak hanya berasal dari individu semata, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan

di sekitarnya.<sup>12</sup> Kreativitas anak akan berkembang optimal ketika mereka berada dalam lingkungan yang mendukung, termasuk memiliki akses ke berbagai sumber belajar dan didukung oleh guru-guru kreatif. Proses pembelajaran yang kreatif juga berperan penting dalam mengembangkan potensi kreatif anak. Jawwad mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru tanpa adanya contoh sebelumnya.<sup>13</sup>

Tidak dapat disangkal bahwa masa usia dini merupakan periode yang optimal dalam siklus kehidupan manusia untuk mengembangkan kreativitas. Menurut Maslow, tujuan dari pengembangan kreativitas adalah untuk memungkinkan anak mengekspresikan dirinya secara penuh melalui proses kreasi. Dengan potensi kreatif yang telah ada sejak lahir, anak memerlukan rangsangan berupa ide, aktivitas, dan pengalaman kreatif. Oleh karena itu, peran pendidik sangat penting dalam memberikan bimbingan dan arahan yang sesuai untuk mengoptimalkan potensi kreatif anak. Hal ini bertujuan

---

<sup>12</sup> Yuliani Nurani, *Memacu Kreativitas Bermain, Cetakan pertama*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020), hlm. 2

<sup>13</sup> Endang Yuswatiningsih Hidayah Ike, *Peningkatan Kreativitas Verbal pada Anak Usia Sekolah* (Mojokerto : STIKES Majapahit Mojokerto, 2017), hlm. 1

agar kemampuan kreatifnya dapat berkembang secara maksimal, yang nantinya akan membawa manfaat dalam kehidupannya di masa depan.

Dari analisis yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menggabungkan elemen-elemen yang ada menjadi kombinasi baru yang inovatif. Ide-ide kreatif dan karya-karya yang menarik tidak tercipta begitu saja, melainkan melalui proses penggabungan dan transformasi elemen-elemen yang ada. Di tingkat pendidikan anak usia dini, kreativitas dapat diekspresikan dalam berbagai bentuk seperti melalui seni gambar, cerita, permainan peran, dan kegiatan seni lainnya. Namun, salah satu tantangan utama dalam mengembangkan kreativitas adalah keterlibatan orangtua dan guru dalam memberikan dukungan yang memadai untuk optimalisasi perkembangan kreativitas anak. Hal ini mencakup memberikan kesempatan yang cukup, penghargaan terhadap ekspresi kreatif anak, serta memfasilitasi lingkungan yang mendorong eksplorasi dan inovasi.

Dari penjelasan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas adalah kemampuan anak untuk menghasilkan konsep atau gagasan yang baru dan orisinal, yang dapat berwujud dalam bentuk ide atau karya sesuai dengan visi imajinatif mereka. Oleh karena itu, pendidik saat ini memiliki tanggung jawab untuk memberikan inspirasi dan contoh nyata dari ide-ide kreatif dalam berbagai aspek pembelajaran, karena jika kreativitas di kembangkan dalam diri anak, anak dapat berimajinasi dengan baik dan dapat menciptakan karya yang luar biasa sesuai pemikirannya, jika berpikir kreatif ini bisa diterapkan kepada anak maka secara tidak langsung kita mengajarkan anak untuk bersyukur, serta anak dapat menguasai ilmu yang baru dari kreativitas dan islam pun menyuruh kita untuk menguasai ilmu-ilmu yang baru. Sebagaimana yang dijelaskan dalam hadits berikut:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ, وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ,  
وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya : barang siapa menginginkan dunia maka harus dengan ilmu. Barang siapa menginginkan akhirat maka

harus dengan ilmu. Dan barang siapa menginginkan keduanya, juga harus dengan ilmu. (HR. Bukhari dan Muslim)<sup>14</sup>

Kreativitas merupakan komponen dalam aspek perkembangan seni pada anak usia dini. Dalam Permendikbud RI No.137 Tahun 2014 menyatakan standar tingkat pencapaian perkembangan (STTPA) tercantum pada pasal 8 pada tahap usia 4-6 tahun “pentahapan usia dalam STTPA terdiri atas kelompok usia: 4-5 tahun dan 5-6 tahun”. Selanjutnya pada bab 7, pasal 10, ayat 7 ditegaskan bahwa seni meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengkespresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni Lukis, seni rupa, kerajinan, serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama).<sup>15</sup>

## **b. Ciri-Ciri Kreativitas**

Kreativitas merupakan kemampuan intelektual yang vital, sering kali diklasifikasikan oleh para psikolog kognitif sebagai kemampuan untuk mengatasi tantangan

---

<sup>14</sup> *Kumpulan Hadits Imam Bukhari dan Imam Muslim*, Digital, versi 2011

<sup>15</sup> Permendikbud 137 Tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Pasal 8 dan 10, ayat (7).

dan menciptakan solusi baru.<sup>16</sup> Kreativitas seseorang dapat tercermin dalam beberapa karakteristiknya. Menurut Guilford, yang disampaikan oleh Ahmad Susanto, terdapat lima aspek utama dari kemampuan berpikir kreatif. Pertama, kelancaran atau *Fluency*, adalah kemampuan untuk menghasilkan berbagai gagasan secara berlimpah. Kedua, keluwesan atau *Flexibility*, mencakup kemampuan untuk mengemukakan pendekatan atau solusi yang beragam terhadap masalah yang dihadapi. Ketiga, keaslian atau *Originality*, menekankan penggunaan cara yang unik dan belum terpikirkan sebelumnya. Keempat, penguraian atau *Elaboration*, merujuk pada kemampuan untuk menguraikan suatu konsep atau objek secara mendetail dan jelas. Terakhir, perumusan kembali atau *Definition*, melibatkan kemampuan untuk mengevaluasi dan memahami situasi atau masalah dari sudut pandang yang berbeda untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Aisyiyah “Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 1, tahun 2017), hlm. 120

<sup>17</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 117-118

Supriadi memaparkan dua puluh empat ciri orang kreatif, yaitu sebagai berikut: <sup>18</sup>

- 1) Orang kreatif cenderung terbuka untuk mengalami hal-hal baru dalam kehidupan, siap menerima dan menjelajahi pengalaman baru yang dapat memberikan inspirasi dan pemahaman baru.
- 2) Mereka memiliki fleksibilitas dalam berpikir dan mampu merespons dengan berbagai cara terhadap situasi yang berbeda, tidak terpaku pada satu cara berpikir atau solusi saja.
- 3) Orang kreatif merasa nyaman untuk menyuarakan pendapat dan perasaan mereka tanpa takut untuk dievaluasi atau dihakimi oleh orang lain.
- 4) Mereka menghargai dunia fantasi dan imajinasi, sering kali menggunakan kreativitas mereka untuk mengembangkan ide-ide yang tidak terbatas oleh kenyataan.
- 5) Tertarik dan aktif terlibat dalam berbagai kegiatan kreatif yang memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan ide-ide baru.

---

<sup>18</sup> Yuliarti, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Penerapan MIND MAP Di Ra Al- Kamal Kec. Percut Sei Tuan Lau Dendang, *Jurnal Raudhah*, (Vol. 06, no. 02, tahun 2018), hlm. 3

- 6) Orang kreatif memiliki pandangan dan pendapat yang independen, tidak terpengaruh oleh opini atau pandangan orang lain, mereka mempertahankan keaslian dan keunikan dalam cara berpikir dan bertindak.
- 7) Mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap dunia sekitar dan selalu mencari pengetahuan baru serta menggali lebih dalam untuk memahami konsep dan ide.
- 8) Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti, mereka menerima variasi dan ketidakpastian sebagai bagian dari proses kreatifitas.
- 9) Berani mengambil risiko yang terukur dan mempertimbangkan, tidak takut untuk mencoba hal-hal baru atau menghadapi tantangan yang kompleks.
- 10) Mereka memiliki keyakinan diri yang tinggi dan mandiri, yakin dengan kemampuan dan ide-ide mereka sendiri dalam menghadapi berbagai situasi dan tugas.
- 11) Bertanggung jawab dan komitmen dalam menjalankan tugas-tugas mereka, menjaga integritas dalam setiap langkah dan keputusan yang mereka ambil.

- 12) Mereka tekun dan memiliki tingkat daya tahan yang tinggi, tidak mudah merasa bosan atau kehilangan minat dalam mengeksplorasi dan mengembangkan ide-ide baru.
- 13) Tidak kehabisan akal dalam mencari solusi untuk masalah yang kompleks, mereka kreatif dalam merancang strategi pemecahan masalah yang efektif dan inovatif.
- 14) Kreatif dalam menghasilkan ide-ide baru dan memiliki inisiatif untuk mewujudkan ide-ide tersebut ke dalam tindakan yang nyata.
- 15) Peka terhadap situasi dan lingkungan sekitar, mampu menangkap nuansa dan detail yang mungkin terlewatkan oleh orang lain, memungkinkan mereka untuk menciptakan koneksi dan solusi yang lebih dalam.
- 16) Lebih fokus pada masa kini dan masa depan daripada terpaku pada masa lalu, mereka melihat masa depan sebagai ladang yang luas untuk eksplorasi dan pencapaian baru.
- 17) Memiliki citra diri yang stabil dan emosi yang seimbang, mampu mengelola dan mengendalikan emosi dengan baik dalam menghadapi berbagai tantangan dan keadaan.

- 18) Tertarik pada konsep-konsep abstrak, kompleks, holistik, dan teka-teki yang memungkinkan mereka untuk melihat dan memecahkan masalah dari berbagai sudut pandang.
- 19) Memiliki ide-ide yang orisinal dan unik, sering kali mampu melihat dan menemukan solusi yang belum terpikirkan sebelumnya.
- 20) Memiliki minat yang luas terhadap berbagai topik dan bidang pengetahuan, menjadikan mereka memiliki pengetahuan yang kaya dan beragam yang dapat memperkaya proses kreatif mereka.
- 21) Mereka menggunakan waktu luang mereka untuk melakukan kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif, seperti mengembangkan keterampilan atau mengeksplorasi minat pribadi mereka.
- 22) Kritis terhadap pendapat orang lain, mereka mempertimbangkan berbagai perspektif sebelum membuat keputusan atau merumuskan pendapat mereka sendiri.
- 23) Senang mengajukan pertanyaan yang mendalam dan berbobot, mereka mencari pemahaman yang lebih dalam dan kompleks tentang berbagai topik dan fenomena.

- 24) Memiliki kesadaran moral dan estetika yang tinggi, mereka mempertimbangkan nilai-nilai etika dan estetika dalam setiap tindakan dan keputusan yang mereka ambil.

Menurut Catron dan Allen yang dikutip oleh Yulani Nurani Sujiono, terdapat dua belas tanda atau kriteria yang dapat mengidentifikasi anak usia dini sebagai individu yang kreatif, di antara lain sebagai berikut:<sup>19</sup>

- 1) Anak memiliki keberanian untuk mengambil risiko, berani mencoba hal-hal baru yang sulit, dan tidak takut berbeda dari orang lain dalam perilaku dan eksplorasinya.
- 2) Anak menunjukkan selera humor yang luar biasa dalam situasi sehari-hari, mampu menyampaikan humor secara spontan dan sesuai konteks.
- 3) Anak memiliki pendirian yang teguh dan cenderung berbicara dengan jujur dan terbuka tentang pendapatnya tanpa ragu-ragu.

---

<sup>19</sup> Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2010), hlm. 40

- 4) Anak cenderung tidak mengikuti norma umum atau konformitas, melainkan lebih suka melakukan hal-hal dengan cara dan pendekatannya sendiri.
- 5) Anak mampu mengungkapkan imajinasinya dengan baik melalui kata-kata dan cerita yang dia buat sendiri.
- 6) Anak memiliki minat yang luas terhadap berbagai hal, sering kali menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan suka bertanya untuk memahami lebih dalam.
- 7) Anak mampu mengarahkan dirinya sendiri dan termotivasi untuk mengeksplorasi dunia imajinasinya, sering menyukai aktivitas yang melibatkan fantasi dan imajinasi.
- 8) Anak terlibat secara sistematis dan dengan sengaja dalam merencanakan kegiatan atau proyek yang ingin mereka lakukan, menunjukkan kemampuan untuk mengatur dan merencanakan dengan baik.
- 9) Anak menikmati menggunakan imajinasi mereka dalam bermain, terutama dalam permainan pretend atau pura-pura di mana mereka bisa mengembangkan cerita dan peran.
- 10) Anak memiliki sifat inovatif, sering kali menjadi penemu atau pengembang ide-ide baru, serta

memiliki kemampuan untuk menggunakan sumber daya yang ada dengan kreatif.

- 11) Anak suka bereksplorasi dan bereksperimen dengan objek atau ide, mereka cenderung mencoba hal-hal baru dan berusaha untuk menciptakan sesuatu dari apa yang mereka pelajari.
- 12) Anak memiliki fleksibilitas dan bakat dalam mendesain atau membuat sesuatu, mereka bisa menghadapi tantangan dengan kreativitas dan dapat menghasilkan karya yang unik.

Ada banyak indikator yang mengidentifikasi seseorang sebagai individu yang kreatif. Beberapa dari mereka terlihat dari segi perilaku, sementara yang lain dari aspek emosional, mencerminkan sikap dan sifat individu. Setiap orang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Namun, dari semua karakteristik yang telah dijelaskan sebelumnya, yang paling mencolok dalam menandai kreativitas seseorang adalah tingkat inovasi yang tinggi dan rasa ingin tahu yang besar. Ini mencerminkan kecenderungan individu untuk menghasilkan ide-ide baru dan eksplorasi yang mendalam terhadap berbagai konsep dan ide.

### c. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Kreativitas seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan intelektual, pengetahuan, gaya berpikir, kepribadian, motivasi, dan kondisi lingkungan, seperti yang dijelaskan oleh Sternberg dalam Ratih Kusumawardhani. Menurut Kuwanto dalam Novi Mulyani, terdapat tiga faktor yang berperan dalam mempengaruhi kreativitas, yaitu sebagai berikut:<sup>20</sup>

- 1) Kemampuan berpikir, termasuk intelegensi dan pengayaan materi berpikir, merupakan faktor penting. Intelegensi mencerminkan kemampuan berpikir seseorang, sementara pengayaan materi berpikir meliputi ekspansi dan pemahaman lebih mendalam dalam bidangnya dan lingkungan sekitarnya. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, intelegensi mencerminkan tingkat kemampuan berpikir anak, sedangkan pengayaan materi berpikir merujuk pada perluasan dan pemahaman yang lebih dalam terhadap masalah yang dipikirkan atau dipelajari.
- 2) Faktor kepribadian juga memainkan peran penting. Individu dengan kepribadian yang penuh semangat,

---

<sup>20</sup> Novi Mulyani, “*Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*”, hlm. 26-27

optimis, rajin, dan gigih cenderung memiliki kreativitas yang berbeda dari mereka yang cenderung pesimis, mudah menyerah, dan malas.

- 3) Lingkungan juga mempengaruhi perkembangan kreativitas. Kreativitas dapat tumbuh dengan baik dalam lingkungan yang memberikan dukungan dan kebebasan yang diatur dengan baik, sesuai dengan norma yang berlaku sambil tetap menghargai dan memahami orang lain. Lingkungan seperti ini menciptakan suasana dinamis yang memberikan stimulasi dan peluang bagi perkembangan kreativitas.

Hurlock juga mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mendukung peningkatan kreativitas anak, yaitu :<sup>21</sup>

- 1) Waktu untuk menjadi kreatif, berikan waktu seluas-luasnya bagi anak untuk bermain dengan gagasan, konsep kemudian mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
- 2) Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapatkan tekanan dari kelompok sosial anak dapat menjadi seorang yang kreatif. Hal ini dikatakan

---

<sup>21</sup> Novi Mulyani, "*Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*", hlm. 25-26

Singer bahwa “Anak yang membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya”.

- 3) Dorongan. Anak senantiasa harus mendapatkan dorongan atau stimulasi kreatif, dan juga harus bebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan.
- 4) Sarana. Sarana untuk bermain harus disediakan untuk menstimulasi dorongan eksperimentasi dan eksplorasi anak yang merupakan unsur penting dalam kreativitas.
- 5) Lingkungan yang kondusif. Lingkungan yang kondusif seperti lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan kepada anak untuk menggunakan sarana yang sudah tersedia untuk mendorong kreativitasnya.
- 6) Hubungan orangtua dan anak yang tidak posesif. Orang yang tidak terlalu mengekang anak akan mendorong anak untuk belajar mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.
- 7) Cara mendidik anak. mendidik anak secara demokratis dan permisif dirumah dan di sekolahkan akan meningkatkan kreativitas anak. Sebaliknya cara

mendidik anak yang otoriter akan memadamkan kreativitas anak.

- 8) Kesempatan memperoleh pengetahuan. Hal yang harus dipahami adalah kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Jadi, semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Dengan kata lain, Pulaski mengatakan, “Anak-anak harus berisi agar dapat berfantasi”.

Berikut pengertian dari faktor-faktor yang menghambat kreativitas anak yang telah diidentifikasi oleh Imam Musbikin:

- 1) Kurangnya dorongan bereksplorasi dan stimulasi yang tidak memadai dapat meredam rasa ingin tahu anak, yang merupakan landasan penting dalam pengembangan kreativitasnya.
- 2) Jadwal kegiatan yang terlalu padat dapat menghalangi anak untuk mengeksplorasi kemampuannya secara bebas.
- 3) Tekanan untuk selalu bersama keluarga bisa mengurangi waktu anak untuk berkreasi secara mandiri, sehingga penting memberi kesempatan mereka untuk berada sendiri sesekali.

- 4) Pembatasan terhadap aktivitas berkhayal anak dapat membatasi perkembangan kreativitas, karena berkhayal merupakan cara anak untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.
- 5) Orang tua yang konservatif cenderung enggan melanggar norma sosial yang mapan, sehingga bisa menghambat anak dalam menjelajahi ide-ide baru yang berpotensi di luar batas norma tersebut.
- 6) Sikap over protektif orang tua juga dapat membatasi eksplorasi anak dalam mencari pengalaman baru yang kreatif.
- 7) Disiplin otoriter yang ketat sering kali menghambat anak untuk mengeksplorasi perilaku atau ide-ide baru yang tidak sesuai dengan ekspektasi orang tua.
- 8) Penyediaan alat bermain yang terstruktur secara kaku dapat membatasi kreativitas anak, karena mereka tidak memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi bahan-bahan atau konsep-konsep baru secara bebas.

#### **d. Cara-cara Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini**

Kreativitas anak usia dini merupakan kemampuan bawaan sejak lahir yang mendorong mereka untuk menghasilkan ide-ide baru, unik, dan sangat

fleksibel dalam merespons serta mengembangkan pemikiran dan aktivitas mereka. Kreativitas alami ini tercermin dalam rasa ingin tahu yang besar, yang terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada orangtua mengenai hal-hal yang mereka amati.

Terkadang, pertanyaan-pertanyaan itu terus menerus diajukan tanpa henti, dan anak sering kali menyukai untuk mengutak-atik mainannya, yang kadang membuatnya cepat rusak karena rasa ingin tahu yang besar. Kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan mengadopsi strategi-strategi berikut ini :<sup>22</sup>

1) Dengan bermain

Bermain merupakan fondasi awal bagi perkembangan kreativitas, karena melalui kegiatan yang menyenangkan ini anak dapat mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas dalam interaksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, aktivitas bermain dapat dijadikan landasan utama dalam mengembangkan kreativitas anak.

---

<sup>22</sup> Yuliarita, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Penerapan Mind Map di RA Al-Kamal Kec. Percut Sei Tuan Lau Dendang Tahun Ajaran 2017/2018”, *Jurnal Raudah*, Vol. 6, no. 1, (2018), hlm. 7

2) Melatih kemampuan otak anak

Anak-anak dapat dilatih untuk meningkatkan kemampuan otak mereka melalui aktivitas seperti bernyanyi, menulis puisi, menggambar, serta berbagai kegiatan kreatif lainnya, sehingga kemampuan kognitif mereka dapat berkembang secara optimal.

3) Berkreasi setiap hari

Anak dapat diajak untuk mengembangkan kreativitas melalui berbagai kegiatan seperti menggambar, membuat origami, bermain game edukatif, bernyanyi, bercerita, serta berbagai aktivitas lain yang menantang dan mendukung pengembangan imajinasi mereka.

4) Beri anak pengalaman baru

Dedikasikan waktu khusus untuk mengajak anak mengunjungi tempat-tempat baru seperti museum, kebun binatang, atau taman kreatif yang belum pernah dia kunjungi sebelumnya. Ini dapat merangsang imajinasi anak dan memperluas kreativitasnya.

5) Meningkatkan perbendaharaan kata pada anak

Anak yang memiliki kosa kata yang kaya cenderung lebih mampu untuk memahami hal-hal

seperti membaca, menceritakan pengalaman, berdiskusi, dan aktivitas lainnya dengan lebih lancar dan efektif.

6) Sediakan fasilitas yang mendukung kreativitas anak

Fasilitas permainan, seperti balok susun dan puzzle, memiliki dampak besar terhadap kreativitas anak. Saat bermain dengan fasilitas ini, anak akan terlibat dalam proses imajinasi pribadinya yang dapat merangsang pikiran dan kreativitas mereka secara signifikan.

**e. Strategi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini**

Ada berbagai pendekatan dan metode untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Salah satu strategi utama adalah memberikan stimulasi yang tepat, khususnya melalui pembelajaran bermain. Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, terdapat tujuh strategi yang efektif untuk mendorong kreativitas anak, seperti menciptakan produk (hastha karya), memanfaatkan imajinasi, melakukan eksplorasi, percobaan eksperimen, terlibat dalam proyek, serta menggunakan musik dan bahasa sebagai alat untuk mengekspresikan kreativitas. Pendekatan ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksperimen dengan ide-ide baru, tetapi

juga memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan kreatif mereka melalui berbagai aktivitas yang menarik dan bermanfaat.<sup>23</sup>

Hasta karya adalah hasil dari kreativitas seseorang dalam menciptakan produk. Ini melibatkan kegiatan membuat, menyusun, dan mengkonstruksi, yang memberikan kesempatan luas bagi anak-anak untuk menciptakan barang-barang dengan kreasi mereka sendiri yang belum pernah mereka buat sebelumnya. Anak-anak juga dapat melakukan modifikasi terhadap benda-benda yang sudah ada sebelumnya untuk menghasilkan karya yang unik dan orisinal.<sup>24</sup>

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, imajinasi adalah ciri khas alami anak. Dalam konteks mengembangkan kreativitas anak usia dini, ini mengacu pada kemampuan seseorang untuk berpikir divergen tanpa batasan, dengan cara yang sangat luas dan melibatkan banyak sudut pandang dalam merespons rangsangan tertentu. Melalui imajinasi ini, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan

---

<sup>23</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 52-65

<sup>24</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 53

berkreasi mereka tanpa terikat oleh kenyataan dan batasan-batasan realitas sehari-hari.<sup>25</sup>

Eksplorasi merupakan strategi penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini karena melalui kegiatan ini, anak-anak memiliki kesempatan untuk mengamati, memahami, merasakan, dan akhirnya menciptakan hal-hal yang menarik bagi mereka.<sup>26</sup>

Selain melalui kegiatan eksplorasi, eksperimen juga merupakan strategi yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Pendekatan ini memungkinkan anak-anak untuk memahami proses-proses dan mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi, sehingga hasil dari eksperimen tersebut dapat memberikan manfaat yang bermanfaat bagi mereka.<sup>27</sup>

Selanjutnya, strategi untuk mengembangkan kreativitas melalui proyek didasarkan pada konsep "*Learning by Doing*" dari John Dewey. Konsep ini menekankan pembelajaran melalui tindakan langsung, di mana siswa belajar dengan melakukan pekerjaan yang

---

<sup>25</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 54

<sup>26</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 55

<sup>27</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 59

melibatkan serangkaian tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Metode proyek memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengekspresikan pola pikir, keterampilan, dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah-masalah yang mereka hadapi. Ini memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam kreativitas dan pengembangan diri, serta memaksimalkan potensi mereka secara menyeluruh.<sup>28</sup>

Penggunaan musik dan bahasa sebagai strategi dalam pengembangan kreativitas anak usia dini menawarkan pengalaman yang kaya. Alam menawarkan berbagai nuansa dan irama musik yang unik. Bunyi-bunyian alam bervariasi dalam jenis, frekuensi, durasi, tempo, dan irama, masing-masing menunjukkan kekhasannya sendiri. Melalui alam, manusia belajar tentang harmoni, keseimbangan, simetri, dan kebersamaan. Musik diyakini dapat merangsang kedua belahan otak, baik kiri maupun kanan, karena kreativitas musik memungkinkan penggabungan antara fungsi analitis dan kreatif secara bersamaan. Dengan demikian, pengalaman musik tidak hanya mengeksplorasi

---

<sup>28</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 61-62

keindahan bunyi-bunyian alamiah, tetapi juga mengaktifkan potensi otak dalam mengembangkan pemikiran dan ekspresi kreatif anak-anak.<sup>29</sup>

Bahasa adalah elemen yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena fungsinya sebagai alat utama untuk berkomunikasi. Anak-anak secara rutin menggunakan bahasa untuk mengungkapkan pikiran mereka. Kegiatan ini tidak hanya mempromosikan penggunaan bahasa yang lebih luas, tetapi juga mendorong mereka untuk berdialog dengan orang lain. Salah satu cara anak-anak mengekspresikan diri adalah melalui bahasa, yang menjadi strategi penting dalam mengembangkan kreativitas mereka. Melalui bahasa, anak-anak dapat mengartikulasikan perasaan dan pemikiran mereka dengan cara yang khas untuk usia dini.<sup>30</sup>

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati, media loose parts menawarkan tujuh strategi yang mendukung anak-anak dalam proses kreatif mereka. *Loose parts* memungkinkan anak-anak untuk

---

<sup>29</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 63-64

<sup>30</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 65

mengembangkan produk-produk melalui imajinasi, eksplorasi, dan eksperimen dalam bentuk proyek. Selain itu, bahan-bahan *loose parts* dapat diubah menjadi alat musik dan dapat memfasilitasi pengembangan bahasa serta keterlibatan anak dalam penggunaan data melalui interaksi dan komunikasi antar anak.

## **2. *Loose Parts***

### **a. Pengertian *Loose Parts***

Istilah "*Loose Parts*" berasal dari bahasa Inggris, yang berarti longgar atau lepas. Disebut demikian karena material yang digunakan terdiri dari bagian atau kepingan yang mudah dilepas dan disatukan kembali. Material ini bisa digunakan secara mandiri atau digabungkan dengan benda lain untuk membentuk satu kesatuan. Setelah selesai digunakan, material tersebut dapat dikembalikan ke kondisi dan fungsi semula. Jadi, "*Loose Parts*" merujuk pada bahan yang fleksibel dan dapat dimanipulasi secara berulang-ulang.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Luluk Asmawati, "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol. 11, tahun. 2017), hlm. 146

Istilah ini mulai dikenal sejak tahun 1971, setelah seorang arsitek asal London, Simon Nicholson, menerbitkan karyanya. *“How Not Cheat Children-the Theory of Loose Parts”* Pernyataan tersebut menekankan bahwa lingkungan berperan sebagai ruang interaktif untuk anak, di mana melalui interaksi dengan lingkungan, anak dapat menemukan berbagai peluang yang mendorong mereka menjadi penemu kreatif. Lingkungan ini menyediakan berbagai stimulasi yang memungkinkan anak mengembangkan kreativitas dan kemampuan eksploratif mereka.

Simon Nicholson juga mengatakan *“Loose parts is a term about an object and the environment being interconnected. Simon believes that children have creative minds. Creative activities will create an open mind, such as student expressions, information processing, and the emergence of students' creative ideas”*. (*loose parts* merupakan istilah suatu benda dan lingkungan yang saling berhubungan. Simon percaya bahwa anak-anak memiliki pemikiran yang kreatif. Kegiatan kreatif akan menciptakan pikiran terbuka,

seperti ekspresi siswa, pengolahan informasi, dan muncul ide-ide kreatif siswa.<sup>32</sup>

Sally Haughey, seperti yang dijelaskan oleh Yuliati Siantajani, menyatakan bahwa *loose parts* adalah bahan-bahan terbuka yang bisa dipisahkan dan disatukan kembali, dibawa, digabungkan, diatur, dipindahkan, dan digunakan secara individu atau bersama dengan bahan lainnya. *Loose parts* seringkali berupa benda-benda alami maupun sistematis, memungkinkan fleksibilitas dalam penggunaannya.<sup>33</sup> Sesuai dengan pandangan Sally Haughey, Maria Melita Rahardjo menjelaskan bahwa *loose parts* adalah bahan yang bisa dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara yang tidak terbatas, memungkinkan eksplorasi kreatif tanpa batasan.<sup>34</sup>

Kiewra dan Vaselek menjelaskan bahwa *loose parts* adalah objek-objek kecil yang bisa dimainkan secara bebas dan tidak dapat diprediksi bentuk akhirnya.

---

<sup>32</sup> Mustakimah, Application of Science, Technology, Engineering, and Math (STEAM) Approaches with Loose Parts Media on Early Childhood Education (Study on Kindergarten in Ngaliyan District), *Jurnal Pendidikan dan Konseling* (Vol. 4, no. 5, tahun. 2022), hlm. 3156

<sup>33</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulus PAUD*, hlm. 9-12

<sup>34</sup> Maria Melita Rahardjo, "How To Use Loose Parts In STEAM", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol. 13, tahun. 2019), hlm. 312

Siantajani menambahkan bahwa loose parts adalah benda-benda yang mudah ditemukan di sekitar kita. Sementara itu, Haughey dan Hill berpendapat bahwa loose parts adalah kumpulan benda alami dan barang bekas yang digunakan untuk merangsang ide-ide kreatif dalam permainan anak-anak, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan menciptakan berbagai bentuk dan konsep.

Selaras dengan pandangan tersebut, Maria Melita Rahardjo menjelaskan bahwa *loose parts* memberikan kesempatan luar biasa bagi anak-anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar mereka. Dengan memanfaatkan berbagai bahan atau material, baik alami, terstruktur, maupun yang bisa didaur ulang, anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang kaya dan mendalam melalui interaksi langsung dengan material tersebut (*provides exceptional opportunities for children to explore the world around them using natural, synthetic and recyclable materials*).

Siskan dan Herawati menyatakan bahwa *loose parts* adalah benda-benda yang mudah ditemukan di sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik bekas, kardus, logam, dan kain. Bahan-bahan ini dapat diperoleh dengan mudah oleh guru dan orang tua tanpa biaya. Sejalan

dengan pendapat tersebut, Nurmalina dan Amalia menjelaskan bahwa *loose parts* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara, memungkinkan fleksibilitas dan kreativitas dalam penggunaannya.<sup>35</sup>

Media *loose parts* menawarkan potensi kreasi tanpa batas dalam aktivitas pembelajaran, mendorong kreativitas anak. Penggunaan media ini dalam pembelajaran anak-anak menjadi alat ajar yang manfaatnya tak pernah habis. Bahan ajar *loose parts* memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi berbagai aspek, seperti pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus dan kasar, sains, pengembangan bahasa, seni, logika matematika, serta teknik dan teknologi<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Nurfadillah, dkk, "Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase dengan Bahan Loose Parts pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota," *Journal on Teacher Education* (Vol. 2, no. 1 tahun. 2020), hlm : 224-30, <https://dpi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>.

<sup>36</sup> Nurfadillah , dkk. "Kemampuan otorik Halus Melalui Kegiatan Kolase dengan Bahan Loose Parts pada Anak Usia 4-6 Tahun, hlm. 227

Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *loose parts* adalah bahan atau alat yang mudah ditemukan, berasal dari bahan alami atau barang bekas yang dapat dipisah, disusun, dan diatur sesuai keinginan, dipindahkan, serta dibawa dan dapat digabungkan dengan bahan-bahan lainnya dan dapat digunakan di dalam maupun diluar ruangan dengan berbagai cara.

#### **b. Komponen *Loose Parts***

*Loose parts* merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan dilingkungan sehari-hari. Barang-barang itu pada umumnya terdiri dari tujuh komponen yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda, juga bentuk dan warna yang berbeda-beda pula. Diantaranya adalah sebagai berikut:<sup>37</sup>

##### **1) Bahan alam**

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

---

<sup>37</sup> Yuliati Siantajani, *Lose part: Material Lepasn Otentik Stimulasi PAUD*, hlm.23

2) Plastik

Barang-barang yang terbuat dari plastik, contohnya seperti: botol plastik, gelas plastik, tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong, keranjang, dan lain sebagainya.

3) Logam

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

4) Kayu dan bambu

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

5) Benang dan kain

Barang-barang yang terbuat dari serat. Contohnya seperti: aneka jenis kain dengan tekstur berbeda, aneka jenis tali, benang, kain perca, dan lain sebagainya.

6) Kaca keramik

Barang-barang yang terbuat dari kaca dan keramik. Contohnya seperti: botol kaca, gelas kaca,

manik-manik, kelereng, kacamata dan lain sebagainya.

7) Bekas kemasan

Barang-barang yang sudah tidak digunakan lagi contohnya seperti: kardus, gulungan tisu atau benang, bungkus makanan, wadah telur dan lain sebagainya.

**c. Langkah-langkah Penggunaan *Loose Parts***

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada saat belajar secara bermain menggunakan media *loose parts*, sebagai berikut:

1) Perencanaan

Segala sesuatu yang baik harus direncanakan terlebih dahulu, hal ini bertujuan agar dari kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Kegiatan pembelajaran yang menarik didapatkan dengan sebuah pengalaman perencanaan adalah suatu proses bagaimana pendidik dapat mempersiapkan materi yang akan disampaikan sesuai dengan tujuan yang tertulis di dalam RPPH ataupun Modul Ajar guna untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak usia dini. Perencanaan yang matang akan menunjukkan hasil yang optimal dalam akhir

pembelajaran. Pada tahap ini yang terpenting yakni guru harus merancang suatu kegiatan yang menarik dengan media *loose parts* yang mudah dipahami oleh anak, serta mudah untuk didapatkan oleh orang tua, guru maupun sekolah. Guru senantiasa merancang pembelajaran dengan tetap berpatokan pada kurikulum dan disesuaikan dengan tema-tema yang sudah direncanakan, dan disetiap RPPH ataupun Modul Ajar yang disusun di dalamnya harus mengandung enam aspek perkembangan anak usia dini yang distimulasi setiap harinya.<sup>38</sup>

## 2) Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci, atau sebuah aktivitas, yang telah dirumuskan atau diterapkan dengan dilengkapi segala kebutuhan alat-alat yang diperlukan dan tempat pelaksanaannya. Adapun langkah-langkah dalam melakukan pembelajaran sambil bermain dengan media *loose parts* dengan melakukan tiga kegiatan pokok anak usia dini yaitu :

---

<sup>38</sup> Ida Ayu Ketut Putri, dkk., *Belajar Sambil Bermain di Masa Pandemi Melalui Media Loose Part di TK Shanti Kumara Denpasar Barat Kota Denpasar*. Pendidikan Anak Usia Dini Edisi Spesial, Desember 2021, hlm.72

- a) kegiatan pembuka, pembukaan merupakan satu kegiatan yang bertujuan untuk menarik perhatian anak. kegiatan pembuka harus dilakukan semenarik mungkin agar anak antusias dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. contohnya seperti bernyanyi, berdoa, bertepuk tangan dan lain sebagainya kegiatan ini dapat dilakukan selama 15-30 menit.<sup>39</sup>
- b) kegiatan inti kegiatan ini dilakukan sesuai dengan RPPH/ Modul Ajar yang sudah dibuat. Kegiatan ini biasanya dilakukan selama 90 menit. Pada kegiatan inti bermain *loose parts* tahap pertama guru memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan, lalu guru bercerita tentang benda-benda yang ada disekitar anak yang bisa digunakan, atau menyebutkan benda tersebut baik yang ada didalam kelas maupun di luar kelas dan benda yang dapat ditemukan di rumah, selanjutnya guru memperlihatkan cara bermain *loose parts* yang sudah disediakan oleh guru

---

<sup>39</sup> Ida Ayu Ketutu Putri, dkk., *Belajar Sambil Bermain di Masa Pandemi Melalui Media Loose Part di TK Shanti Kumara*, hlm. 72

diruang kelas dan mengajak anak-anak untuk mencobanya.<sup>40</sup>

- c) Kegiatan penutup, kegiatan penutup adalah kegiatan untuk mengakhiri pembelajaran biasanya dilaksanakan selama 30 menit. kegiatan ini biasanya dilakukan dengan mengingatkan Kembali tentang apa yang sudah anak pelajari pada hari tersebut.<sup>41</sup>

### 3) Evaluasi

Setelah melakukan melakukan kegiatan pembelajaran tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi, tahapan evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak terhadap materi yang telah disampaikan. Tujuan dari evaluasi ini untuk memperbaiki apabila ada yang tidak sesuai dengan apa yang telah direncanakan dari segi metode pembelajaran, ataupun peralatan yang digunakan dimana hasil evaluasinya digunakan untuk mencari solusi untuk rancangan selanjutnya.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Ida Ayu Ketutu Putri, dkk., *Belajar Sambil Bermain di Masa Pandemi Melalui Media Loose Part di TK Shanti Kumara*, hlm. 73

<sup>41</sup> Rahman, Habibu, dkk., *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini (Teori dan Implementasi)*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2019), hlm. 247

<sup>42</sup> Ida Ayu Ketutu Putri, dkk., *Belajar Sambil Bermain di Masa Pandemi Melalui Media Loose Part di TK Shanti Kumara*, hlm. 73

#### **d. Manfaat *Loose Parts* bagi Anak Usia Dini**

Penggunaan *loose Parts* dapat memberikan berbagai macam manfaat bagi anak, secara garis besar membuka kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar dengan cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas. Namun, jika diperhatikan lebih dalam, manfaat dari penggunaan *loose Parts* diantaranya yaitu membantu eksplorasi anak, sebagaimana yang dipaparkan oleh Sherly Smith dan Gilman memaparkan bahwa selain membantu eksplorasi anak, *loose parts* juga dapat memberikan rasa memiliki dan mendorong kemauan mereka sendiri, selain itu, kegiatan dan sumber dayanya yang beragam, fleksibel, anak memiliki kesempatan untuk membuat pilihan dan memutuskan bagaimana akan menggunakan bahan-bahan tersebut (*Loose parts materials supported children's explorations, offered them a sense of belonging and encouraged their own willingness to take risks. Children had the opportunity to make choices and to decide how to use the open-ended materials*).<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> Ida Ayu Ketut, dkk. *Belajar sambil Bermain*, hlm. 73

*Loose parts* bahkan mampu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, hingga keterampilan memecahkan persoalan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari oleh anak, meningkatkan aspek motorik anak melalui berbagai rangkaian aktivitas yang dilakukannya, membantu penguasaan bahasa dan kosa kata serta sosial emosional melalui komunikasi yang dibangun dengan lingkungan di sekitarnya, hingga penguasaan pemikiran matematika dan pemikiran ilmiah sebagaimana yang dikemukakan oleh Maria Melita Rahardjo. Disamping itu, Ali Nugraha menambahkan bahwa dengan meningkatkan pemikiran ilmiah atau sains, kreativitas anak akan diwujudkan secara nyata dalam bentuk penemuan konsep baru, mengkreasi keterampilan baru, dan lain-lain.

Yuliati Siantajani menjelaskan empat manfaat utama dari penggunaan *loose Parts*, yaitu: <sup>44</sup>

- 1) mengembangkan keterampilan inkuiri yang diperlukan oleh anak untuk dapat memperoleh informasi,

---

<sup>44</sup> Yuliati Siantajani, *Loose parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, hlm. 41-42

- 2) menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan, dapat mengajarkan anak untuk bertanya,
- 3) mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak
- 4) mengembangkan imajinasi dan kreativitas yang tak terbatas.

**e. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media *Loose Parts***

*Loose parts* mempunyai banyak kelebihan dalam penggunaannya diantaranya: <sup>45</sup>

- 1) Dapat digunakan untuk berbagai kegiatan
- 2) Tidak habis dalam sekali pakai
- 3) Dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimilikinya
- 4) Material loose parts mudah untuk didapatkan
- 5) *Loose parts* dapat mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru
- 6) Mendorong imajinasi dan kreativitas anak
- 7) Mengembangkan keterampilan dan kompetensi anak

---

<sup>45</sup> Nihayatul Luaili, dkk. *Buku Panduan Loose Parts untuk Guru PAUD*. (Malang: Universitas Negeri Malang, 2022), hlm. 3-5

*Loose parts* juga mempunyai kekurangan disamping kelebihan-kelebihannya, kekurangan dari penggunaan media *loose parts*, yaitu:

- 1) Kesalahan penggunaan strategi bermain loose parts dapat mengakibatkan kejenuhan belajar anak.
- 2) Kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi dapat mengakibatkan terhambatnya perkembangan anak.

### **3. Media Pembelajaran Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar mengajar pada dirinya.<sup>46</sup>

Dengan demikian media pembelajaran dalam pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai sarana dan prasarana yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara khusus media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan

---

<sup>46</sup> Fadhillah, *edutainment Pendidikan anak usia dini* (Jakarta: kencana 2014), hlm. 73

komunikasi dan interaksi anatar guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah.

#### **b. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut Sanjaya terdapat tia jenis media pembelajaran, yaitu:<sup>47</sup>

- 1) Media auditif, media yang hanya dapat didengar saja atau media uyang hanya memiliki unsur suara
- 2) Media visual, media yang hanya daoat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara
- 3) Media audio visual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga unsur gambar yang dapat dilihat.

#### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Sudjana dan Rivai ada enam fungsi media pembelajaran dalam proses mengajar, adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan belajar mengajar yang efektif

---

<sup>47</sup> Rosita Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (bandung: Alfabita, 2016), hlm. 13-14

- 2) Media pengajaran merupakan bagian dari keseluruhan mengajar
- 3) Dalam pemakaian media pembelajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran
- 4) Media pembelajaran digunakan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik
- 5) Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar
- 6) Media pembelajaran digunakan untuk membantu memberikan pemahaman kepada siswa dengan apa yang disampaikan guru.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Kemp dan Dayton ada beberapa manfaat media dalam pembelajaran, diantaranya:<sup>48</sup>

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan dengan adanya media dalam pembelajaran karena setiap guru mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep dalam materi pelajaran

---

<sup>48</sup> Anwar, Faisal., *Pengembangan Media Pembelajaran Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0*, (Makassar: Tohar Media, 2022), hlm. 26

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar
- 5) Efisiensi dalam waktu dan tenaga dalam menjelaskan suatu materi pembelajaran

**e. Pemilihan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini**

Pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini perlu diperhatikan dan dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajarannya, diantaranya: <sup>49</sup>

- a) Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) serta mendukung tujuan pembelajaran
- b) Pemilihan media loose parts harus didasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan, karakteristik peserta didik dan aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan Pendidikan

---

<sup>49</sup> Anwar, Faisal., *Pengembangan Media Pembelajaran Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0*, hlm. 41

- c) Media yang dipilih hendaknya memenuhi syarat kualitas yang telah ditentukan anantara relevansi dan tujuan, persyaratan fisik (kuat dan tahan lama), sesuai dengan dunia anak, sederhana, atarktif, dan berwarna serta kelengkapan yang lainnya.

#### **4. Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami proses pertumbuhan dan oerkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan selanjutnya, bahkan dikatakan sebagai masa keemasan (*Golden Age*), yaitu suatu masa yang sangat berharga dibandingkan dengan usia setelahnya. Anak memiliki sifat-sifat yang unik, egosentris, rasa ingin tahunya tinggi, makhluk sosial, kaya akan fantasi, daya perhatiannya oendek dan sebuah masa. Potensial untuk belajar. Pada masa ini sangat penting menstimulus perkembangan anak agar dapat tercapai secara optimal keseluruhan aspek perkembangannya. Dan lingkungan anak sangat

mempengaruhi karena dari situlah anak mendapatkan pengalaman belajarnya.<sup>50</sup>

## **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Menurut Hartati ada beberapa karakteristik anak usia dini, diantaranya:<sup>51</sup>

- 1) Anak memiliki sifat unik
- 2) Anak dapat mengekspresikan perilaku secara relative spontan
- 3) Anak memiliki sifat yang aktif
- 4) Anak itu egosentris
- 5) Anak memiliki rasa ingi tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal
- 6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang
- 7) Anak pada umumnya kaya dengan fantasi
- 8) Anak mudah frustasi
- 9) Anak masih kurang pertimbangan dan bertindak
- 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek
- 11) Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial

---

<sup>50</sup> Atin Risnawati dan Dian Eka Priyantoro, “Pentingnya Penanaman Nilai-Nilai Agama pada Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Al-Quran, As-Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, (Vol. 6, No. 1, tahun 2021), hlm. 2

<sup>51</sup> Meity H. Idris, “Karakteristik Anak Usia Dini, Hasi Riset Pendidikan Guru Anak Usia Dini, hlm. 38

Menurut Suyadi karakteristik anak usia dini sebagai berikut:<sup>52</sup>

- 1) Pengetahuan tentang pola perkembangan anak membantu para psikolog perkembangan untuk mengetahui apa yang diharapkan anak berupa perilaku yang muncul
- 2) Mengetahui apa yang diharapkan akan dapat membuat pedoman dalam bentuk tinggi dan berat badan menurut usia
- 3) Orangtua dan guru yang mengetahui pola norma perkembangan anak
- 4) Pengetahuan mengenai pola perkembangan memungkinkan guru dan orangtua untuk melakukan pembimbingan.

---

<sup>52</sup> Meity H. Idris, "Karakteristik Anak Usia Dini, Hasi Riset Pendidikan Guru Anak Usia Dini, hlm. 39

## **5. Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Loose Parts**

### **a. Strategi penggunaan media loose parts untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak**

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

#### **1) Tahap Eksplorasi**

Pada tahap ini anak menjelajahi benda-benda yang ada disekitarnya. Saat anak berada pada tahap eksplorasi, guru memegang peran edukasi seperti untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang. Yuliati Siantajani memaparkan bahwa tahap eksplorasi adalah tahap dimana anak mulai berkenalan dengan *loose Parts*, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran.<sup>53</sup>

#### **2) Tahap Eksperimen**

Tahap kedua merupakan tahap anak melakukan uji coba membuat sesuatu berdasarkan ide

---

<sup>53</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, hlm. 79

yang dimilikinya. Pada tahap ini guru berperan melakukan motivasi dan provokasi (tahap ekspansi). Provokasi dan ekspansi tentu berbeda.

Cooper dalam Yuliati Siantajani berpendapat bahwa yang dimaksud provokasi adalah upaya guru untuk terus menerus memprovokasi anak dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, ataupun mengajak orang untuk semakin maju ke depan dengan menstimulasi respon atau aksinya. Provokasi dilakukan untuk memperluas atau mengembangkan ide-ide, minat dan teori anak. Sedangkan intivasi adalah penataan material yang dipilih untuk mengundang anak menggunakannya dalam pembelajaran. Intivasi merupakan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui eksplorasi. memaparkan bahwa setelah anak selesai dengan tahap eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide muncul dalam diri anak, imajinasi anak berkembang dalam tahap ini.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Yuliati Siantajani, Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD, hlm. 79

### 3) Tahap Kreatif

Tahap kreatif yang mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif. Peran guru pada tahap ini yaitu mendokumentasi dan melakukan penilaian dari kegiatan yang dilakukan anak.<sup>55</sup>

Pada tahap satu, saat anak melakukan eksplorasi guru berperan memberikan edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan mainan kepada anak. Untuk mengenalkan strategi bermain kepada anak, dapat dilakukan dengan cara berikut:<sup>56</sup>

- 1) Kenalkan satu jenis benda dalam jumlah yang terbatas, seiring waktu, tambahkan beberapa
- 2) Taruh dalam tempat yang menarik anak
- 3) Bangun rasa ingin tahu anak
- 4) Izinkan anak untuk berkesplorasi
- 5) Minta anak untuk menunjukkan atau mengeluarkan imajinasinya
- 6) Hargai apapun yang anak buat

---

<sup>55</sup> Yuliati Siantajani, Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD, hlm. 78-79

<sup>56</sup> Yuliati Siantajani, Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD, hlm. 91

- 7) Dengarkan penjelasan anak, dan berikan provokasi sederhana
- 8) Apabila ingin menambahkan *loose parts*, usulkan *loose parts* tertentu pada anak

Setelah bermain anak juga perlu dikenalkan dan dilatih untuk membersihkan dan menyimpan barang-barang yang telah selesai digunakan ke tempat semula agar dapat bertanggung jawab terhadap lingkungannya. Penyimpanan *loose parts* merupakan salah satu cara bentuk pembelajaran yang dilatihkan kepada anak untuk mengenalkan beres-beres dengan cara sebagai berikut: <sup>57</sup>

- 1) Anak berikan pemahaman bahwa setiap barang punya tempatnya masing-masing
- 2) Proses beres-beres memerlukan waktu yang banyak
- 3) Mengajak anak membereskan sambal bernyanyi

Sementara itu, didalam menyimpan *loose parts* dapat dilakukan melalui cara sebagai berikut: <sup>58</sup>

- 1) Tatalah *loose parts* dalam wadah sesuaikan dengan ukuran isinya

---

<sup>57</sup> Yuliati Siantajani, Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD, hlm. 93

<sup>58</sup> Yuliati Siantajani, Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD, hlm. 94

- 2) Tatalah wadah di rak yang terbuka dan mudah dijangkau oleh anak
- 3) Berikan waktu yang cukup pada anak untuk membereskan alat mainannya

**b. *Loose parts* dan kreativitas**

Carl Rogers sudah memaparkan bahwa kreativitas muncul dari interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.<sup>59</sup> Sejalan dengan hal tersebut, Simon Nicolson memaparkan bahwa lingkungan merupakan tempat interaktif bagi anak.<sup>60</sup> penjelasan tersebut memberikan gambaran bahwa kreativitas seseorang dapat dibangun melalui interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. *Loose parts* merupakan bagian material yang terdapat di lingkungan sekitar anak. Baik berupa bahan alam, plastik logam, dan sebagainya. *Loose parts* memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk dapat memunculkan, mengembangkan dan mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan termasuk kreativitas yang ada didalam dirinya.

---

<sup>59</sup> Magnasanti Siti, dkk, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik,” (Medan : Perdana Publishing, 2016), hkm. 33

<sup>60</sup> Yuliani Siantajani, *Loose part: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, hlm.

*Loose parts* sendiri memiliki dua strategi khusus dalam penggunaannya, yaitu strategi bermain dan strategi beres-beres atau menyimpan barang.<sup>61</sup> Kedua strategi tersebut dirasa dapat berpartisipasi mengembangkan kreativitas anak usia dini. Melalui strategi bermain, anak dilatih untuk dapat memanfaatkan waktu sebaik-baiknya. Dan melalui strategi beres-beres dan menyimpan barang, anak dilatih untuk kreatif menata berbagi komponen yang sudah digunakan agar tetap rapi di loker penyimpanan yang sudah tersedia.

Kreativitas sendiri dapat dikembangkan melalui tujuh strategi yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa. Semua strategi tersebut bisa didapatkan melalui penggunaan media *loose parts* dengan *loose parts*, anak didukung untuk membuat atau menciptakan berbagi hasil karya, didukung untuk berimajinasi dan mengungkapkan serta merealisasikan imajinasinya, mengeksplorasi lingkungan dan melakukan eksperimen-eksperimen, didukung membuat proyek untuk bermusik dan untuk berbahasa reseptif maupun ekspresif.

---

<sup>61</sup> Yuliani Siantajani, *Loose part: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, hlm.78

## B. Kajian Pustaka Relevan

Kajian pustaka merupakan kajian terhadap penelitian-penelitian yang sebelumnya telah dilakukan. Kajian Pustaka dapat berupa buku, jurnal, atau sumber lainnya yang masih berkaitan dengan topik kajian yang akan diteliti peneliti. Isi kajian Pustaka adalah yang terkait dengan Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts ada beberapa sumber yang dapat dijadikan kajian Pustaka diantaranya sebagai berikut:

1. Artikel Nadia Fauziah dengan Judul **“Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak”**. Terbit di jurnal Ilmiah visi P2TK PAUD NI. Nadia Fauziah menyimpulkan bahwa penggunaan media bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini pada rentang usia 5-6 tahun. Pembahasan mengenai meningkatnya kreativitas anak menjadi persamaan antara penulis dan peneliti. Namun Nadia Fauziah lebih menitik beratkan pada penggunaan media bahan alam, sedangkan penulis menggunakan media Loose parts secara menyeluruh.<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> Nadia Fauziah, “Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak”, JIV 8, no. 1 (28 Juni 2013): 23-30, <https://doi.org/10.21009/JIV.0801.4>

2. Artikel Shirley Smith dan Gilman dengan judul **“The Arts Loose Parts and Conversations”**. Terbit di Journal The Canadian Association For Curriculum Studies. Peneliti memaparkan terkait antara seni Loose Parts dan percakapan. Loose parts dapat dipercaya mengaktifkan berbagai keterampilan pada anak. hal ini menjadi persamaan dari penelitian yang dilakukan Sherly Smith dan Gilman dengan penelitian yang dilakukan peneliti terdapat pada penggunaan Loose Parts pada pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terdapat pada hal yang dikembangkan penelitian ini berfokus pada seni, sedangkan peneliti memiliki titik fokus yang terdapat seni didalamnya, yaitu kreativitas.<sup>63</sup>
3. Artikel Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di TK Kota Bima”**. Terbit di jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat. Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo berkesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media barang bekas dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas anak. hal ini menjadi persamaan dari penelitian yang dilakukan Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo dengan penulis adalah

---

<sup>63</sup> Smith-Gilman, “The Arts, Loose Part and Conversations.” *Journal The Canadian Association For Curriculum Studies*.

upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan jika penelitian Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo menggunakan media barang bekas yang memang merupakan bagian dari Loose Parts, untuk penulis menggunakan media Loose Parts secara menyeluruh.<sup>64</sup>

4. Skripsi Siti Fatimah dengan judul **“Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau Kalimantan Tengah”**. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Fatimah menyimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif (APE) bahan alam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Pembahasan mengenai meningkatnya kreativitas anak menjadi persamaan antara penulis dan peneliti. Namun perbedaannya terletak pada media yang digunakan jika penelitian Siti Fatimah menggunakan media alat Permainan edukatif (APE) bahan alam, untuk penulis menggunakan media *Loose Parts* secara menyeluruh.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di TK kota Bima”, Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, no. 2 (3 November 2015):215

<sup>65</sup> Siti Fatimah, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TKIT Al- Huda Kabupaten

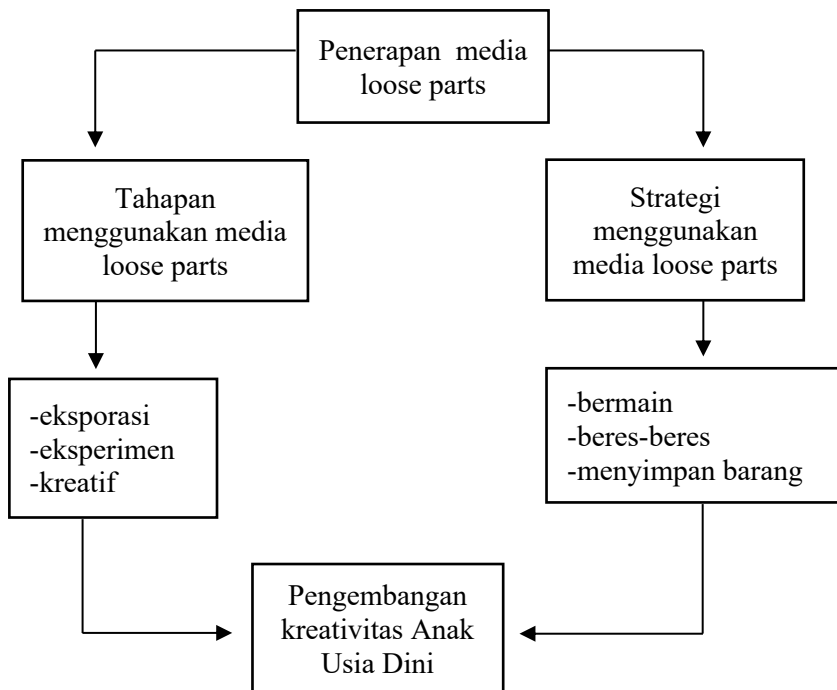
### C. Kerangka Berpikir

Anak usia dini adalah anak usia nol sampai enam tahun dimana pada usia ini anak mengalami masa *golden age*. Pada masa ini anak akan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Maka dari itu, hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas anak dengan berbagai cakupannya melalui media *Loose Parts*

Salah satu tujuan dari Pendidikan anak usia dini selain menyampaikan kesiapan anak untuk melanjutkan ke jenjang sekolah dasar yaitu mengembangkan kreativitas anak. kreativitas merupakan kemampuan untuk mengembangkan atau menciptakan suatu ide atau gagasan baru sesuai dengan imajinasinya sehingga membentuk sebuah karya maupun memecahkan sebuah masalah. Dalam mengembangkan kreativitas anak guru bisa menggunakan media loose parts. Dalam hal ini anak bisa berkreasi maupun berimajinasi tentang apa yang dibuat oleh anak sehingga tercapai tujuan dalam mengembangkan kreativitas pada anak.

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini secara skematis disajikan pada gambar berikut:

**Gambar 2.1 : Kerangka Berpikir**



### **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Ketetapan menggunakan metode dalam penelitian adalah syarat utama dalam menggunakan data. Apabila seorang mengadakan penelitian kurang tepat metode penelitiannya, maka akan mengalami kesulitan, bahkan tidak akan menghasilkan hasil yang baik sesuai dengan harapan. Berkaitan dengan hal ini Winarno Surachmad mengatakan bahwa metode merupakan cara utama yang digunakan dalam mencapai tujuan.<sup>67</sup>

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan *field research* (penelitian lapangan). Menurut Bogdan dan Taylor: “*qualitative methodologies refer to research procedures which produce descriptive data, people’s own written of spoken words and observable behavior*”.<sup>68</sup> (metodologi kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati).

---

<sup>67</sup> Winarno Surachmad, Pengantar Penelitian Ilmiah; Dasar-Dasar Metode Dan Teknik (Bandung: Tarsito Rimbuan, 2019), hlm. 121.

<sup>68</sup> Robert Bogdan and Steven J. Taylor, Introduction to Qualitative Research Methods (New York: Sage Publications, 2016), hlm. 4

Menurut Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif tampaknya diartikan sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian.<sup>69</sup> Analisis ini akan digunakan dalam usaha mencari dan mengumpulkan data, menyusun, menggunakan, menafsirkan data yang sudah ada serta untuk menganalisis secara lengkap, teratur dan teliti terhadap suatu objek penelitian, yaitu menguraikan dan menjelaskan penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun Adapun pendekatan penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi yang merupakan bentuk pemahaman gejala aspek yang subyektif dari perilaku orang.<sup>70</sup>

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun dilaksanakan di TKIT Bina Amal Semarang Selanjutnya untuk waktu pelaksanaan penelitian direncanakan pada tanggal 2 Mei s/d 21 Mei 2024

---

<sup>69</sup> Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 6

<sup>70</sup> Hadari Nawawi dan Nini Martini, Penelitian Terapan (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2018), hlm. 10.

### **C. Sumber Data**

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari mana data dapat diperoleh, dalam hal ini yaitu para guru dan Kepala Sekolah TKIT Bina Amal. Adapun jenis data dalam penelitian ini adalah:

#### **1) Data Primer**

Dalam penelitian yaitu hasil observasi dan wawancara yang dijadikan sebagai sumber data primer adalah Kepala Sekolah, pendidik, peserta didik di TKIT Bina Amal Semarang, serta berbagai pihak yang mampu memberikan informasi terkait dengan penelitian.

#### **2) Data Sekunder**

Data sekunder yaitu dokumen dari TKIT Bina Amal dan sejumlah literatur yang relevan dari penelitian ini terdiri dari : buku-buku yang terkait dengan penelitian ini, artikel ilmiah, kamus, jurnal dan arsip-arsip yang mendukung lainnya yang berkaitan dengan mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui media loose parts di TKIT Bina Amal Semarang

#### **D. Fokus Penelitian**

Dalam penelitian ini, memfokuskan pada penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT Bina Amal Semarang, diantaranya meliputi: bagaimana penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak 4-5 tahun di TKIT Bina Amal Semarang, faktor pendukung dan penghambat penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT Bina Amal Semarang.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Keberhasilan dalam pengumpulan data banyak ditemukan oleh kemampuan peneliti menghayati situasi sosial yang dijadikan fokus penelitian. Penelitian dapat melakukan wawancara dengan subjek yang diteliti, ia harus mampu mengamati situasi sosial yang terjadi dalam konteks yang sesungguhnya, ia dapat memfoto fenomena, tanda dan simbol yang terjadi, ia mungkin bisa merekam dialog yang terjadi, peneliti tidak akan mengakhiri fase pengumpulan data sebelum ia yakin bahwa data yang terkumpul dari berbagai sumber telah mampu menjawab tujuan penelitian.<sup>71</sup>

---

<sup>71</sup> Muri Yusuf, "Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan, (Jakarta: Kencana, 2018), Cet4, hlm. 372

Penelitian penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun menggunakan Teknik triangulasi untuk pengumpulan data. Teknik triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak.

1) Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung dengan berfokus pada subjek atau objek yang diamati. Penelitian penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT Bina Amal Semarang menggunakan Teknik observasi untuk melakukan pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* di TKIT Bina Amal Semarang.

2) Wawancara

Wawancara merupakan suatu kejadian atau proses interaksi antara pewawancara (interviewer) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (interviewee) melalui komunikasi langsung atau dapat pula dikatakan bahwa wawancara adalah percakapan tatap muka (face to

face) antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang suatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya.<sup>72</sup> Wawancara yang dilakukan peneliti termasuk dalam wawancara terstruktur yang aman peneliti mempersiapkan point-point pertanyaan yang akan menjadi bahan wawancara atau tanya jawab dengan narasumber (kepala sekolah dan guru) untuk memperoleh data atau gambaran dari penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT Bina Amal Semarang.

### 3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Dokumentasi yang dilakukan berupa pengambilan foto saat pelaksanaan pembelajaran media *loose parts* beserta berbagi keterangan tertulis yang mendukung data penelitian. Dokumen yang dibutuhkan untuk mendukung dan melengkapi data penelitian adalah sebagai berikut :

---

<sup>72</sup> Muri Yusuf, "Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan, hlm. 372

**Tabel 3.1 : data Keperluan Dokumentasi**

| No | Dokumen yang Diperlukan                     | Sumber Data    |
|----|---------------------------------------------|----------------|
| 1  | Sejarah Sekolah TKIT Bina Amal Semarang     | Kepala Sekolah |
| 2  | Data Guru TKIT Bina Amal Semarang           |                |
| 3  | Struktur Organisasi TKIT Bina Amal Semarang |                |
| 4  | Data Siswa TKIT Bina Amal Semarang          |                |
| 5  | SOP Pembelajaran TKIT Bina Amal Semarang    |                |
| 6  | Foto Kegiatan Siswa TKIT Bina Amal Semarang | Siswa          |
| 7  | Modul Ajar Pembelajaran Loose Parts         | Guru Kelas     |

#### **F. Uji Keabsahan Data**

Dalam penelitian ini uji keabsahan data yang dilakukan dengan Teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan berbagai data dan sumber yang telah ada. Peneliti akan menggunakan dua

macam triangulasi sebagai sumber pengecekan, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik dan triangulasi waktu <sup>73</sup>

#### 1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji keabsahan data yang dilakukan dengan cara pengecekan data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Peneliti memperoleh data dari berbagai sumber yang menggunakan teknik yang sama. Sesudah peneliti memperoleh data dari pelaku Pendidikan (kepala sekolah, dan guru kelas) di TKIT Bina Amal Semarang, Langkah berikutnya adalah mendeskripsikan dan mengkategorikan data dan di lihat mana hasil yang sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik dari tiga sumber tersebut. Jadi data yang telah dianalisis oleh peneliti menghasilkan suatu kesimpulan.

#### 2) Triangulasi Teknik

Triangulasi Teknik untuk mengecek keabsahan data, melakukannya dengan cara mencocokkan data dengan sumber yang sama tetapi dengan Teknik yang berbeda mengenai penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun. Penelitian menggunakan Teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk memperoleh

---

<sup>73</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2021), cet. Ke- 3, hlm.

data dari sumber yang sama.<sup>74</sup> Penelitian akan melakukan pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, selanjutnya disatukan, angket dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan.

### 3) Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu dapat mempengaruhi keabsahan data. Seperti yang didapatkan Ketika wawancara di pagi hari narasumber masih segar, belum banyak permasalahan yang dialami sehingga data yang diperoleh lebih valid. Sehingga pengujian keabsahan data bisa dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan teknik wawancara, observasi atau Teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda, maka bisa dilakukan secara berulang sampai ditemukan kesimpulan.<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> John W Creswell, *Research Design : qualitative, quantitative, and mix menthods approaches*, (Singapore : Sage Publication, 2014), 4<sup>th</sup> ed.

<sup>75</sup> John W Creswell, *Research Design : qualitative, quantitative, and mix menthods approaches*

## **G. Teknik Analisis Data**

Data yang dianalisis berupa kumpulan kata-kata, gambar, dan data penelitian lain yang dianggap relevan. Dengan demikian, laporan penelitian akan berisi kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Secara umum terdapat tiga tahapan dalam analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini merujuk pada analisis Miles Huberman. Berikut merupakan penjabaran tahapan analisis data.<sup>76</sup>

### **1) Reduksi data**

Pada tahap reduksi data akan dilakukan upaya rangkuman, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, dan membuang yang tidak perlu. Hal ini dilakukan untuk memberikan gambaran yang jelas, mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data dan mencari data tersebut jika diperlukan. Data hasil penelitian yang perlu direduksi diantaranya adalah hasil wawancara dengan guru, kepala sekolah dan peserta didik didukung dengan hasil observasi terstruktur yang akan memberikan gambaran lebih jelas sehingga mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya.

---

<sup>76</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021), cet. Ke- 3, hlm.

## 2) Display data

Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian atau kalimat naratif hasil dari reduksi baik berisi penggambaran, penjelasan, maupun perbandingan. Hal ini dimaksud agar lebih memahami tentang jawaban dari permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dan tentunya disa menentukan Langkah selanjutnya dalam proses analisis.

## 3) Penarikan Kesimpulan (verifikasi)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dilakukan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Jika kesimpulan konsisten, maka kesimpulan yang dikemukakan adalah kesimpulan yang kredibel.

## BAB IV

### DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

#### A. Data Umum Hasil Penelitian

##### 1. Profil TKIT Bina Amal Semarang

**Tabel 4.1 : Profil Sekolah TKIT Bina Amal Semarang**

|    |                      |                                                                              |
|----|----------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Nama                 | : TKIT Bin Amal                                                              |
| 2. | Organisasi           | : Yayasan Wakaf Bina Amal                                                    |
| 3. | Ketua Yayasan        | : Drs. H. Agus Riyanto Slamet                                                |
| 4. | Alamat               | : Jl. Kyai Saleh No. 8 Mugassari,<br>Kec. Semarang Selatan, Kota<br>Semarang |
| 5. | Tahun didirikan      | : Agustus 2001                                                               |
|    |                      | 16 Juli 2002 (beroperasi)                                                    |
|    |                      | 2011 dipilih menjadi PAUD<br>percontohan kecamatan                           |
|    |                      | 2019 dipilih menjadi sekolah<br>penggerak                                    |
| 7. | Akreditasi           | : Terakreditasi A                                                            |
| 8. | Kualifikasi Pendidik | : S1 (Sarjana) PG-PAUD                                                       |
| 9. | Kepala Sekolah TKIT  | : Ayatun Nihayah, S. Pd                                                      |

## **2. Visi, Misi dan Tujuan TKIT Bina Amal Semarang**

### **a) Visi TKIT Bina Amal**

Mewujudkan sekolah PAUD yang unggul dalam membentuk generasi yang cerdas, mandiri berkarakter dan cinta tanah air.<sup>77</sup>

### **b) Misi TKIT Bina Amal**

1. Menanamkan nilai dasar keimanan dan keagamaan
2. Menanamkan sikap cinta tanah air dengan memberikan teladan yang baik
3. Memberikan lingkungan yang kondusif pada anak untuk menikmati masa bermain dan mensyukurinya
4. Menumbuhkan kemampuan mengekspresikan diri dengan bebas, dan spontan dalam kegiatan bermain
5. Menstimulasi tumbuh kecerdasan jamak sejak dini

### **c) Tujuan TKIT Bina Amal**

1. Berlatih menghafal Al- Quran Juz 30
2. Berlatih Gerakan dan bacaan sholat
3. Hafal Asmaul Husna, beberapa do'a dan hadits
4. Menyelesaikan jilid 2 Qiroaty
5. Berlatih melakukan pembiasaan karakter islam

---

<sup>77</sup> Dokumen “Panduan Siswa TKIT Bina Amal 2023/2024”

### 3. Sarana dan Prasarana TKIT Bina Amal Semarang

Sarana dan prasarana merupakan salah satu pendukung dan pelengkap dalam kegiatan belajar mengajar di Pendidikan, tak terkecuali juga di PAUD. Dalam pembelajaran, sarana dan prasarana adalah salah satu kunci dalam meningkatkan setiap perkembangan peserta didik. Beberapa sarana dan prasarana yang ada di TKIT Bina Amal Semarang, yaitu : kantor kepala sekolah dan kantor guru 1 ruang, ruang kelas 6 ruang, kamar mandi dan wc 4 ruang, dapur sekolah 1 ruang, gudang 1 ruang, taman/ tempat bermain outdoor 1 ruang, uks 1 ruang dan perpustakaan 1 ruang.

### 4. Pendidik dan Tenaga Kependidikan TKIT Bina Amal Semarang

**Tabel 4.2 :** Pendidik dan Tenaga Kependidikan TKIT Bina Amal <sup>78</sup>

| <b>Nama Guru</b>         | <b>Jabatan</b> | <b>Pendidikan Terakhir</b> |
|--------------------------|----------------|----------------------------|
| Ayatun Nihayah,<br>S. Pd | Kepala Sekolah | S1 PAUD                    |

---

<sup>78</sup> Dokumen “Data Guru PAUD TKIT Bina Amal 2023/2024”

| <b>Nama Guru</b>                 | <b>Jabatan</b>                 | <b>Pendidikan Terakhir</b> |
|----------------------------------|--------------------------------|----------------------------|
| Sakdiyah, S. Pd                  | Waka 2/ Wali kelas B2          | S1 PAUD                    |
| Sri Lestari, S. Pd               | Waka 1/ Wali kelas A1          | S1 PAUD                    |
| Indah Jauharin<br>Alfiati, S. Pd | Waka 3/ Wali kelas A2          | S1 PAUD                    |
| Tutik Haryanti, S. Pd            | Sarpra/ Wali kelas B1          | S1 Pendidikan              |
| Aryani Rahmasari                 | Administrasi/<br>Wali kelas B3 | Menyelesaikan<br>S1        |
| Desi Tri Wijayati                | UKS/BKS/ guru KB               | Menyelesaikan<br>S1        |
| Nur Mei Hastuti,<br>S. Pd        | Kesiswaan/ guru KB             | S1 PAUD                    |
| Haqiqi Naresa Putri,<br>A.Md     | Kurikulum/guru KB              | D3                         |
| Sinthia Nurul Fitri,<br>S. Pd    | Litbang/Wali kelas A3          | S1 PAUD                    |
| Nina Afriana, S.E                | Keuangan (tim waka 2)          | S1                         |
| Meilia, S. Pd                    | PJ Dapodik                     | S1 PAUD                    |

## **5. Struktur Organisasi Kepengurusan TKIT Bina Amal**

### **Semarang**

**a Kepala** : Ayatun Nihayah, S. Pd

**b Waka 1 Kurikulum dan** : Sri Lestari, S. Pd

#### **Pengajaran**

Litbang & Tema/Sub Tema : Sinthia Nurul Fitri, S. Pd

KDI & Qiroaty : Sari Supatmi, S. Pd

**c Waka 2 Kepegawaian dan** : Sakdiyah, S. Pd

#### **Administrasi**

Sarpa : Tutik Haryanti, S. Pd

Administrasi & Keuangan : Nina Afriyana, S.E

Operator Dapodik : Meilia, S. Pd

Satpam : Jupri Winamo

Cleaning Service : Alit Dwi Basuki

**d Waka 3 kesiswaan dan** : Indah Jauharin A, S. Pd

#### **Kehumasan**

Perpustakaan : Aryani Rahmasari, S. Pd

Lomba : Desi Tri Wijayanti <sup>79</sup>

---

<sup>79</sup> Dokumen “STO TK DINAS 23/24”

## 6. Sistem Pembelajaran di TKIT Bina Amal Semarang

Menerapkan sistem belajar seraya bermain, melalui 6 kelas. Pola belajar berpindah (moving class) dengan mengembangkan pembelajaran aktif, kreatif, atraktif, inovatif, menyenangkan dan bermanfaat yang bertujuan menstimulasi tumbuhnya kecerdasan jamak dengan waktu belajar 5 hari belajar.

6 kelas tersebut adalah: <sup>80</sup>

### 1. Kelas Sains

Meliputi: Materi pengembangan kognitif, percobaan sains sederhana sehingga anak dapat menarik kesimpulan dari berbagai percobaan dan pembiasaan akhlak Islami. Dari kelas sains ini hasil belajar yang diharapkan adalah:

- a. Dapat mendengar dan membedakan bunyi suara, kata, dan kalimat sederhana.
- b. Dapat mengenal konsep-konsep sains sederhana.
- c. Dapat memecahkan masalah sederhana.
- d. Dapat memahami konsep ukuran.
- e. Dapat memahami konsep waktu.

---

<sup>80</sup> Dokumen “Panduan Siswa TKIT Bina Amal 2023/2024”

- f. Mampu melakukan gerakan jari tangan untuk kelenturan otot dan koordinasi mata (motorik halus).
- g. Dapat menciptakan sesuatu dengan berbagai media.
- h. Dapat belajar pembiasaan adab Islami.

## 2. Kelas Balok

Meliputi: Materi pengembangan kognitif, pengendalian emosi, kerja kelompok, konsep calistung, pengembangan kemampuan bahasa, pembiasaan akhlak Islami. Dari kelas balok ini hasil belajar yang diharapkan adalah:

- a. Dapat mengenal bilangan.
- b. Dapat mengenal bentuk.
- c. Dapat memecahkan masalah sederhana.
- d. Dapat memahami konsep ukuran.
- e. Dapat mengenal berbagai pola.
- f. Mampu melakukan gerakan jari tangan untuk kelenturan otot dan koordinasi mata (motorik halus).
- g. Dapat menciptakan sesuatu dengan berbagai media.
- h. Dapat bekerja sama/kerja kelompok.
- i. Dapat bersosialisasi.
- j. Dapat membuat sebuah perencanaan.

- k. Dapat menuangkan ide/gagasan melalui rancang bangun.
- l. Dapat belajar pembiasaan adab Islami.

### 3. Kelas Persiapan

Meliputi: Materi pengembangan kognitif, pengembangan kemampuan bahasa, konsep calistung, pematapan motorik kasar dan halus untuk persiapan belajar pada jenjang berikutnya, pembiasaan akhlak Islami. Dari kelas persiapan ini hasil belajar yang diharapkan

- a. Dapat mendengar dan membedakan bunyi suara, kata dan kalimat sederhana.
- b. Dapat memahami hubungan antara lisan dan tulisan (pra membaca).
- c. Dapat mengenal lambang bilangan, membilang dan konsep bilangan.
- d. Dapat mengenal bentuk geometri.
- e. Dapat memecahkan masalah sederhana.
- f. Dapat memahami konsep bentuk, warna.
- g. Dapat memahami konsep waktu.
- h. Dapat mengenal berbagai pola.
- i. Mampu melakukan gerakan jari tangan untuk kelenturan otot dan koordinasi mata (motorik halus).

- j. Dapat belajar pembiasaan adab Islami.
- k. Dapat mengenal suku kata, kata, dan kalimat.

#### 4. Kelas Main Peran

Meliputi: Materi pengembangan kemampuan bahasa, konsep calistung, dapat bermain peran mikro maupun makro mengoptimalkan gerak fisiknya, pembiasaan akhlak Islami. Adapun hasil pembelajaran yang ingin dicapai dari kelas main peran ini adalah:

- a. Dapat mendengar dan membedakan bunyi suara, kata dan kalimat sederhana.
- b. Dapat berkomunikasi/berbicara lancar dengan lafal yang benar.
- c. Dapat memahami hubungan antara gambar dengan tulisan.
- d. Dapat memecahkan masalah sederhana.
- e. Dapat memahami konsep waktu.
- f. Mampu melakukan gerakan jari tangan untuk kelenturan otot dan koordinasi mata (motorik halus).
- g. Mampu melakukan gerak di tempat (gerak dasar non lokomotor) dalam permainan sederhana.
- h. Mampu melakukan gerakan berpindah tempat (gerak dasar lokomotor) dalam permainan sederhana.

- i. Melakukan gerak dasar memainkan benda (motorik kasar) dalam permainan sederhana.
- j. Dapat mengekspresikan diri dalam bentuk gerakan sederhana.
- k. Dapat mengetahui, mengerti dan membiasakan untuk melaksanakan tata tertib di rumah dan di sekolah.
- l. Dapat mengerti dan membiasakan untuk menghargai pendapat orang lain.
- m. Dapat belajar pembiasaan adab Islami.

#### 5. Kelas Literasi

Meliputi: materi tentang pengetahuan umum sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengembangkan wacana serta wawasannya lebih luas lagi. Hasil pembelajaran yang ingin dicapai dari kelas literasi ini adalah:

- a. Dapat menyimak dan memiliki kesadaran akan pesan teks, alphabet, dan fonemik.
- b. Memiliki kemampuan dasar yang diperlukan untuk menulis.
- c. Memahami instruksi sederhana.
- d. Mampu mengutarakan pertanyaan dan gagasan.

- e. Mampu menggunakan kemampuan bahasanya untuk bekerjasama.
- f. Mampu memecahkan masalah yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
- g. Membantu anak dalam memahami orang lain dan lingkungan sekitar.
- h. Membantu anak agar dapat menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain.
- i. Menumbuhkan minat anak terhadap keaksaraan.
- j. Munculnya sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan di jenjang pendidikan selanjutnya.

#### 6. Kelas Kebangsaan

Meliputi: Materi pengembangan nilai-nilai cinta tanah air, nilai-nilai agama, dan budi pekerti. Hasil pembelajaran yang ingin dicapai:

- a. Dapat mengenal, memelihara, dan menyayangi lingkungan sekitar.
- b. Anak memiliki jiwa kepemimpinan
- c. Dapat menerapkan sikap disiplin, jujur, dan bertanggungjawab.
- d. Memiliki jiwa nasionalisme (mentaati peraturan, mengikuti upacara bendera)
- e. Memiliki sikap santun

- f. Mengetahui rukun iman dan rukun islam
- g. Menyebutkan asmaul husna
- h. Dapat menyebutkan nabi dan rasul
- i. Dapat mengetahui nama malaikat dan tugasnya

## **B. Data Khusus Hasil Penelitian**

Data penelitian ini diperoleh peneliti melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian dilakukan pada tanggal 2 Mei s/d 21 Mei 2024. Data khusus yang dikemukakan mengacu pada dua rumusan masalah : pertama, Penerapan Media *Loose Parts* terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TKIT Bina Amal Semarang. Kedua, Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TKIT Bina Amal

### **1. Penerapan Media *Loose Parts* dalam Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TKIT Bina Amal Semarang**

Kegiatan pembelajaran melalui media *loose parts* merupakan salah satu kegiatan pembelajaran dalam membantu mengembangkan kreativitas anak usia dini, kegiatan tersebut dilaksanakan seminggu sekali dengan rentang waktu selama 60 menit dimulai pada pukul 09.00-10.00 WIB, diawali dengan baris berbaris, senam, ikrar,

menyanyi lagu mars TK dan berdoa dan kegiatan pembukaan yang dilaksanakan selama 15 menit. Pembelajaran di TKIT Bina Amal dilaksanakan selama 5 hari dalam seminggu yaitu di hari Senin-Jumat dengan menerapkan sistem belajar seraya bermain melalui 6 kelas dengan pola belajar berpindah (moving class).<sup>81</sup>

Pembelajaran di TKIT Bina Amal Semarang menggunakan kurikulum merdeka dengan tema-tema. Adapun Penerapan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas kelompok A2 di TKIT Bina Amal Semarang sebagai berikut :<sup>82</sup>

a. Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Loose Parts*

Pada tahap ini yakni membuat Rencana Program Pembelajaran,/ Modul Ajar. guru membuat modul ajar berdasarkan tema, namun pada prakteknya memberikan kebebasan pada anak dalam menggunakan media *loose parts*.

---

<sup>81</sup> hasil wawancara kepala sekolah tanggal 6 mei 2024

<sup>82</sup> hasil wawancara kepala sekolah tanggal 6 mei 2024

b. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Loose Parts*

Pada tahap ini yakni praktik langsung apa yang sudah direncanakan dalam modul ajar pembelajaran dengan media loose parts dilakukan pada jam tematik, setelah guru menyiapkan bahan-bahan media *loose parts*, anak-anak diberi penjelasan bahwa bermain menggunakan media loose dilakukan selama satu jam, tugas anak-anak boleh menggunakan media *loose parts* dalam bentuk apapun.

Sebagaimana wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah TKIT Bina Amal Ibu Niha menjelaskan, “pelaksanaan media *loose parts* yang telah kami laksanakan di sekolah dilakukan setiap seminggu sekali sesuai dengan tema dan sub tema, untuk penerapannya sendiri kami memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar seperti, tutup botol, kancing, korek api, kardus, daun kering, kerikil, stik es krim dan lain sebagainya. Bahan-bahan tersebut biasa kami gunakan untuk media pembelajaran, misalnya untuk tema rekreasi sub tema kemah kami membuat kegiatan seperti membuat tempat berkemah dari bahan *loose parts*.<sup>83</sup>

---

<sup>83</sup> Wawancara dengan kepala sekolah pada tanggal 6 mei 2024

Adapun pelaksanaan bermain *loose parts* di TKIT Bina Amal Semarang, kegiatan bermain *loose parts* di TKIT Bina Amal dilaksanakan pada saat anak melakukan kegiatan inti, diawali dengan anak-anak melakukan *moving class*/ berpindah kelas sesuai dengan jadwal fokus kelas pembelajaran pada hari itu, terdapat tiga kelas yang biasanya digunakan dalam kegiatan bermain menggunakan media *loose parts* diantaranya kelas persiapan, kelas balok dan kelas bermain peran.<sup>84</sup> Untuk penelitian yang penulis lakukan, penulis lebih memfokuskan pada penerapan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak di kelas persiapan. Hal ini dilakukan, dikarenakan keterbatasan waktu penelitian sehingga penulis tidak bisa melakukan penelitian secara menyeluruh di tiga kelas yang ada.

Setelah anak-anak masuk kekelasnya *moving*/berpindah kelas sesuai jadwalnya guru akan memulai kelas dengan membuka kelas dan dilanjut menyampaikan tema dan sub tema dari kegiatan pembelajaran pada hari ini, guru menjelaskan sub tema

---

<sup>84</sup> hasil wawancara kepala sekolah (6 mei 2024) dan hasil observasi kelas A2 (8 mei 2024)

“kemah” dengan memberikan beberapa materi kepada anak-anak seperti tanya jawab, bercerita, memperlihatkan video pembelajaran dan bercakap-cakap pengalaman anak-anak tentang berkemah.<sup>85</sup>

Waka bagian kurikulum Ibu Tari menambahkan terkait sistem pembelajaran di TKIT Bina Amal memang sedikit berbeda dengan lembaga sekolah pada umumnya, di TKIT Bina Amal menerapkan sistem pembelajaran dengan berpindah kelas/*moving class*. Berpindah kelas/*moving class* disini ada tiga penerapan yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di TKIT Bina Amal, yaitu : kurikulum kedinasaan, kurikulum JSIT dan kurikulum kekhasan bina amal. Untuk pembelajaran menggunakan media loose parts perpindahan kelasnya/*moving class* mengikuti kurikulum kedinasaan yang dilakukan setiap hari selasa dan rabu, dan terdapat tiga kelas yang digunakan untuk pembelajaran menggunakan media loose parts diantaranya : kelas persiapan, kelas balok dan kelas main peran

---

<sup>85</sup> Observasi kelompok A2 di ruang kelas persiapan, dilaksanakan pada tanggal 8 mei 2024

Selanjutnya setelah guru selesai menyampaikan materi kepada anak, guru menjelaskan kegiatan bermain yang akan dilakukan oleh anak-anak. untuk kegiatan bermain yang akan dilakukan oleh anak pada hari ini yaitu bermain dengan media *loose parts*. Guru kelas A2 Ibu Arin menyampaikan anak-anak diminta untuk berkreasi membuat tempat berkemah, sebelum anak-anak memulai kegiatan bermain guru terlebih dahulu akan menyampaikan strategi menggunakan media *loose parts*, terdapat tiga strategi menggunakan media *loose parts* yang pertama startegi bermain, guru memperkenalkan material/ bahan *loose parts* apa saja yang akan digunakan anak dalam bermain diantaranya seperti stik eskrim, potongan kardus, kancing bekas, korek api, kertas origami, kerikil, daun kering tutup botol, dan lem.<sup>86</sup>

---

<sup>86</sup> hasil observasi dan wawancara guru kelas A2 (8 mei 2024)



**Gambar 4.1 :** material/bahan *loose parts* di kelas persiapan

Setelah guru memperkenalkan material/bahan *loose parts* apa saja yang akan digunakan anak dalam bermain, guru juga menyampaikan aturan bermain yang harus dipatuhi oleh anak selama kegiatan bermain loose parts seperti tidak berebut dengan temannya saat menggunakan bahan/alat loose parts, jika meminta bantuan menyampaikan dengan cara yang baik. Guru juga menyamapiakn strategi yang selanjutnya dari menggunakan media loose parts yaitu strategi beres-beres dan menyimpan barang di sini guru memberikan edukasi kepada anak untuk beres-bers dan meyimpannya kembali

material/bahan *loose parts* setelah selesai menggunakan.<sup>87</sup>



**Gambar 4.2:** guru menyampaikan strategi menggunakan media *loose parts*

Setelah guru selesai menyampaikan strategi menggunakan media *loose parts*, barulah anak diperbolehkan memulai kegiatan bermain *loose parts* dengan didampingi oleh guru kelas sebagai pemberi arahan terhadap kegiatan *loose parts*.

Pada kegiatan inti ini anak melakukan berbagai tahapan penerapan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak, dimulai dari anak-anak melakukan eksplorasi pada tahap ini anak dibebaskan

---

<sup>87</sup> hasil observasi dan wawancara guru kelas A2 (8 mei 2024)

memilih alat/bahan *loose parts* yang akan digunakan dalam bermain sesuai dengan imajinasi mereka.

Sebagaimana wawancara yang dilakukan dengan guru kelas A2 Ibu Arin menjelaskan, pada tahap eksplorasi dalam pembelajaran menggunakan media *loose parts* anak dibebaskan memilih alat/bahan *loose parts* yang akan digunakan dalam bermain, tugas guru hanya mengarahkan, dan memberikan contoh selebihnya adalah dari imajinasi dan inisiatif anak sendiri.<sup>76</sup>

Berdasarkan hasil observasi pada tahap eksplorasi anak-anak sangat bersemangat dan antusias untuk mengeksplorasi atau menjelajahi benda-benda/ alat yang sudah disediakan. Anak-anak mengamati dan mempelajari sendiri alat/bahan tersebut untuk kemudian membuat keputusan terkait alat/bahan apa saja yang akan digunakan.

---

<sup>76</sup> Wawancara dengan guru kelas pada tanggal 8 Mei 2023



**Gambar 4.3 :** tahap eksplorasi, anak memilih alat/bahan loose parts yang akan digunakan dalam bermain

Setelah anak melakukan tahapan eksplorasi dengan memilih alat/bahan *loose parts* yang akan digunakan untuk bermain, anak mulai bereksperimen pada tahap ini anak melakukan uji coba atau percobaan dari alat/bahan yang sudah diamati, dipelajari dan dipilih untuk bermain, anak melibatkan satu persatu alat/bahan tersebut yang dianggap cocok untuk digunakan. Berdasarkan hasil observasi, Peneliti melihat bahwa anak-anak sangat antusias dan percaya diri Ketika melakukan berbagai eksperimen, anak-anak tidak putus asa Ketika percobaan pertama dirasa belum sesuai dengan keinginan mereka, mereka mencobanya terus-menerus

sampai menemukan hasil karya yang sesuai dengan ide dan imajinasinya. Hal ini juga dibahas oleh Yuliati Siantajani memaparkan bahwa setelah anak selesai dengan tahap eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide yang muncul dan imajinasi anak berkembang pada tahap ini.

Peran guru pada tahap ini adalah memberikan pengarahan yang mendukung kepada anak agar dapat membuat karya sesuai dengan ide ataupun imajinasinya. Guru bisa memberikan pengarahan berupa tulisan atau ucapan, hal ini ditujukan untuk menstimulasi atau mengeluarkan dan menunjukkan kreativitas anak.



**Gambar 4.5 :** Tahap eksperimen anak melakukan uji coba/ percobaan untuk memutuskan karya yang akan dibuat

Selanjutnya setelah anak ada pada tahap eksperimen atau uji coba, anak masuk ke tahap kreatif, pada tahap ini anak mendapatkan kesempatan luas untuk membuat berbagai karya atau menghasilkan berbagai produk sesuai dengan keinginan anak. sebagaimana wawancara dengan wali kelas Ibu Arin menjelaskan bahwa pada tahap kreatif anak sudah membuat keputusan karya apa yang akan dihasilkan dengan menggunakan alat/bahan yang sebelumnya sudah di uji coba pada tahap eksperimen. Pada tahap kreatif ini anak sangat antusias dan berusaha merancang membuat berbagai produk sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.



**Gambar 4.6 :** tahap kreatif, anak membuat karya sesuai dengan keinginan, ide dan imajinasi nya

Ibu Arin juga menjelaskan bahwa pada tahap kreatif, guru melaksanakan tahap perkembangan yang mana Ketika anak sedang konsentrasi dalam membuat atau menghasilkan karya, guru melakukan kegiatan dokumentasi dan penilai terhadap perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat bahwa anak-anak sangat bersemangat untuk berusaha menghasilkan karya terbaiknya sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing.

Pada saat waktu kegiatan bermain habis, guru segera mengarahkan anak untuk segera membereskan dan menyimpan alat/bahan pada tempatnya semula. Anak-anak dengan semangat dan saling membantu satu sama lain untuk membereskan seluruh alat dan bahan loose parts yang ada di sekitar anak dan menyimpannya dengan rapi. Pada waktu ini anak melakukan penerapan strategi menggunakan media loose parts yaitu beres-beres dan meyimpan barang.

Hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas A2, yaitu Ibu Arin mengatakan bahwa “anak perlu sekali dikenalkan bahwa setiap barang mempunyai rumah atau tempatnya sehingga setelah anak selesai melakukan kegiatan bermain, anak bisa langsung

diarahkan untuk melakukan kegiatan beres-beres dan menyimpan barang di tempatnya semula.

Selain itu, dari kegiatan observasi yang dilakukan, peneliti melihat bahwa Ketika guru mengingatkan waktu bermain sudah habis, anak secara langsung membereskan alat/barang yang ada disekitarnya dan menyimpannya Kembali ke tempat semula. Hal ini juga dibahas oleh Yuliati Siantajani yang memaparkan bahwa anak perlu dilatih untuk peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan dan benda yang digunakannya. Maka dari itu beres-beres dan menyimpan alat/bahan *loose parts* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus dilatih kepada anak.<sup>77</sup>

Berdasarkan hasil observasi, peneliti dan guru kelas A2 membimbing anak-anak pada tahap penggunaan media *loose parts* sesuai dengan sub tema, yaitu “kemah”. Kegiatan ini tentu dapat memperlihatkan sejauh mana perkembangan kreativitas anak dengan cara melakukan kegiatan yang sudah guru siapkan.

---

<sup>77</sup> Yuliati Sinantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, hlm.92-93

c. Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Media Loose Parts*

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi, tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak terhadap materi yang telah disampaikan. Tujuan dari evaluasi ini untuk memperbaiki apabila ada yang tidak sesuai dengan apa yang telah direncanakan lagi segi metode ataupun alat/bahan yang digunakan.

Pada prakteknya di sekolah kegiatan evaluasi ini dilakukan sebelum anak melakukan kegiatan penutup, dengan guru menanyakan pengalaman main seperti perasaan anak senang atau tidak, apakah anak merasa kesulitan, menanyakan karya apa yang dibuat oleh anak tadi, guru juga menanyakan Kembali mengenai “kemah” mulai dari alat-alat yang dibutuhkan saat berkemah apa saja, guru memfasilitasi anak untuk mengutarakan atau menyampaikan apa saja yang anak pelajari hari ini. Pada tahap ini guru dan anak Bersama-sama membangun makna dan tujuan dari kegiatan bermain yang sudah dilakukan. Hal ini juga dibahas oleh Yulianti Siantajani memaparkan bahwa membangun makna dan tujuan bermain merupakan kemampuan tertinggi yang dicapai

oleh anak dan pertinggi yang dilakukan oleh guru.<sup>78</sup> Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, dimana anak dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui permainan dan tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal telah tercapai.



**Gambar 4.7 :** guru melakukan recalling kepada anak

---

<sup>78</sup> Yuliati Sinantajani, Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD, hlm.79

## **2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TKIT Bina Amal Semarang**

Dalam memperoleh data, peneliti menggunakan cara observasi, wawancara dengan guru kelompok A2 dan dokumentasi mengenai mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui media *loose parts* tentu tidak terlepas dari faktor pendukung dan penghambat.

Faktor pendukung merupakan penunjang keberhasilan dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui media *loose parts* di TKIT Bina Amal Semarang. Sedangkan faktor penghambat merupakan faktor yang menjadikannya terhambatnya mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui media *loose parts* di TKIT Bina Amal Semarang. Faktor tersebut bisa dijadikan koreksi untuk kedepannya agar menjadi lebih baik.

Berikut adalah beberapa faktor pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui media *loose parts* di TKIT Bina Amal Semarang

### **1) Tersedianya Sarana dan Prasarana Lembaga**

TKIT Bina Amal Semarang mempunyai sarana dan prasarana berupa ruang kelas, ruang guru, tempat bermain outdoor, kamar mandi, uks dan lain sebagainya. Di Dalam ruang kelas terdapat rak buku yang digunakan

untuk menyimpan tugas anak berupa hasil karya maupun lembar kegiatan, dan didalam kelas terdapat media/alat yang dapat menunjang pembelajaran, media/alat bermain tersebut setiap kelas akan berbeda-beda sesuai dengan fokus kelasnya. Untuk media/alat *loose parts* tersedia di tiga fokus kelas yaitu kelas balok, kelas main peran dan kelas persiapan, diantaranya terdapat balok, lego, korek api, tutup botol, kertas/kardus, selang bekas, ranting, daun kering, stik es krim

## 2) Penerapan Media *Loose Parts* dengan Praktik Secara Langsung

Adanya media *loose parts* di TKIT Bina Amal Semarang dapat mempermudah guru untuk mengembangkan kreativitas anak dan anak bisa mempraktekkan/ menggunakannya secara langsung. Penerapan media *loose parts* juga dapat dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, memicu anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekitarnya, memicu anak menjadi lebih aktif dalam pembelajarannya karena mereka mengeksplor/ mempelajari sendiri alat/bahan *loose parts*.

### 3) Kerjasama Antara Guru dengan Orangtua.

Kerjasama antara guru dan orangtua sangat diperlukan untuk mengetahui perkembangan anak di sekolah. Guru di TKIT Bina Amal selalu berkoordinasi dengan orangtua melalui buku penghubung dan telekomunikasi

Adapun faktor penghambat mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui media *loose parts* di TKIT Bina Amal Semarang, sebagai berikut:

#### 1) Terdapat Beberapa Anak yang Hiperaktif

Anak hiperaktif cenderung tidak bisa diam terlalu lama dan suka mengganggu temannya, akibatnya saat kegiatan bermain menggunakan media *loose parts* anak yang lain merasa tidak nyaman karena mereka mengganggu temannya dengan cara mengambil alat/bahan yang digunakan temannya untuk kegiatan bermain.

#### 2) Mood Anak yang Kurang Stabil

Mood buruk bisa terbentuk salah satunya sebelum anak berangkat sekolah bisa terjadi ini bisa terjadi karena anak bangun kesiangan jadi terburu-buru berangkat sekolahnya, dan keadaan kesehatan anak yang sedang tidak baik-baik saja

### 3) Kesiapan Belajar Anak yang Belum Terbentuk

Faktor dari kesiapan anak yang belum terbentuk bisa terjadi karena ada keinginan anak yang belum terpenuhi, masih ingin bermain karena merasa belum puas dengan main bebas yang diberikan sebelum masuk kelas, anak merasa bosan dengan kegiatan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TKIT Bina Amal terdapat beberapa anak pada saat kegiatan pembelajaran sudah dimulai mood anak masih kurang stabil dan kesiapan belajarnya masih belum terbentuk, faktor tersebut bisa terjadi karena ada keinginan anak yang belum terpenuhi, masih ingin bermain karena merasa belum puas dengan main bebas yang diberikan sebelum masuk kelas, anak merasa bosan dengan kegiatan yang dilakukan, mood buruk sudah terbentuk sebelum anak berangkat sekolah bisa terjadi karena anak bangun kesiangannya jadi terburu-buru berangkat sekolahnya, dan keadaan Kesehatan anak yang sedang tidak baik-baik saja juga membentuk mood buruk pada diri anak

Adapun solusi yang guru lakukan untuk mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran menggunakan media *loose parts* diantaranya:

- 1) Coba dengarkan apa yang ingin anak katakan, dengan mendengarkan anak Ketika ingin ada yang disampaikan membuat anak merasa dihargai
- 2) Bisa dengan memberikan reward Ketika anak dapat menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan baik, dapat menyelesaikan target-target yang ada.
- 3) Mengembalikan konsentrasi anak, Ketika anak sudah mulai jenuh kita bisa memberikan selingan sesuatu yang disukai anak untuk mengembalikan konsentrasi mereka seperti mengajak mereka bernyanyi, tepuk-tepuk, bercakap-cakap dengan memberikan pertanyaan sederhana kepada anak.
- 4) Jika keadaan Kesehatan anak yang sedang tidak baik-baik saja guru akan mengarahkan anak untuk lebih baik istirahat terlebih dahulu di ruang uks yang sudah disediakan agar keadaan anak tidak semakin menurun/ngedrop

### **C. Analisis Data Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan melalui observasi, wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas, serta dokumentasi mengenai mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui media *loose parts* di TKIT Bina Amal Semarang, maka penulis akan memaparkan Analisa data yang terkumpul dari berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

#### **1. Penerapan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TKIT Bina Amal Semarang**

Berdasarkan hasil penelitian di TKIT Bina Amal Semarang terhadap penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui media *loose parts* melalui beberapa tahapan diantaranya eksplorasi, eksperimen serta kreatif dan strategi diantaranya bermain, beres-beres dan menyimpan barang.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts* merupakan salah satu upaya lembaga Pendidikan TKIT Bina Amal dalam mengembangkan kreativitas anak. Adapun analisis penerapan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak sebagai berikut:

a. Analisis Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Media  
*Loose Parts*

Perencanaan pembelajaran menggunakan media loose parts di TKIT Bina Amal Semarang dengan membuat rencana pembelajaran/ Modul ajar sesuai dengan tema dan sub tema pada kurikulum merdeka, gunanya untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, yaitu mengembangkan kreativitas anak.

b. Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media  
*Loose Parts*

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media loose parts di TKIT Bina Amal mencakup tiga kegiatan pokok proses pembelajaran anak usia dini, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti guru melakukan tahapan serta strategi penggunaan media loose parts, tahapan strategi tersebut diantaranya eksplorasi, eksperimen, serta kreatif dan bermain, beres-beres serta menyimpan barang. Tujuan guru melakukan tahapan dan strategi tersebut adalah untuk membantu mengembangkan kreativitas anak melalui media loose parts.

c. Analisis Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Media *Loose Parts*

Tujuan dari dilakukannya evaluasi adalah untuk mengetahui sejauh mana anak memahami materi yang telah disampaikan guru agar nantinya dapat memperbaiki apabila ada yang tidak sesuai dengan apa yang telah direncanakan dari segi metode maupun alat/bahan yang digunakan.

Kegiatan evaluasi ini dilakukan biasanya sebelum melakukan kegiatan terakhir yaitu penutup. Guru biasanya mereview Kembali kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu, guru juga mereview ulang tentang sub tema yang mereka pelajari, dan guru juga memfasilitasi anak untuk menyampaikan/bercerita sedikit tentang karya yang dibuat oleh anak.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media loose parts dikatakan berhasil, dilihat dari adanya evaluasi. Evaluasi dalam pembelajaran media loose parts dilakukan dengan memantau seberapa aktif anak pada saat guru mencoba mereview ulang materi yang telah di pelajari hari ini, guru juga memfasilitasi anak untuk menyampaikan/bercerita singkat tentang karya yang dihasilkan oleh anak, dan guru memantau atau melihat progress anak secara berkala.

## **2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Media Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TKIT Bina Amal Semarang**

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun tentu tidak terlepas dari faktor pendukung dan penghambat.

Faktor pendukung merupakan penunjang keberhasilan dalam penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 di TKIT Bina Amal Semarang, diantara tersedianya sarana prasarana lembaga, penerapan media *loose parts* dengan praktik secara langsung dan, kerjasama antara guru dengan orangtua. Sedangkan faktor penghambat merupakan faktor yang menjadikannya terhambatnya penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 di TKIT Bina Amal Semarang, diantaranya terdapat beberapa anak yang hiperaktif, mood anak yang kurang stabil dan kesiapan belajar anak yang belum terbentuk.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

1. Peneliti ini telah diusahakan dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun demikian masih memiliki keterbatasan yaitu : penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dan menggunakan data primer yang diperoleh melalui wawancara mendalam. Keterbatasan pada penelitian ini meliputi subjektifitas yang ada pada penulis. Penelitian ini sangat tergantung kepada penafsiran penulis tentang makna yang tersirat dalam wawancara sehingga kecenderungan untuk bias masih tetap ada. Untuk mengurangi bias maka dilakukan proses triangulasi, yaitu sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara cross check data dengan fakta dan informan yang berbeda dan dari hasil penelitian lainnya.
2. Pengaturan jadwal wawancara kurang efektif karena kesibukan dari masing-masing informan.
3. Suatu penelitian tentu ada kelebihan dan kelemahannya. Demikian pula penelitian ini, tidak luput dari kelemahan/kekurangan baik dilihat dari metodologinya, ataupun teori yang digunakannya, baik eksplisit maupun implisit. Peneliti banyak menjumpai kelemahan/keterbatasan baik dari kapabilitas peneliti sendiri maupun keadaan di lapangan yang kurang kondusif. Keterbatasan itu diantaranya adalah keterbatasan menginput data, pengetahuan dari penulis

yang dapat mempengaruhi hasil penelitian yang ada, baik dari segi teoritis maupun metode. Selain itu penulis juga memiliki kendala dalam hal waktu. Peneliti masih memiliki kelemahan karena disebabkan oleh berbagai hal. Banyak kendala yang dialami, baik Ketika menggali data penelitian maupun Ketika mengolah dan menganalisis data tersebut. Berdasarkan hal itu, maka penelitian ini belum dikatakan final, sehingga perlu dibuka kesempatan yang lebih luas kepada peneliti lainnya untuk menggali lebih dalam dengan pendekatan dan paradigma yang berbeda.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian keseluruhan dari isi skripsi, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT Bina Amal Semarang diawali dengan guru menyiapkan perangkat pembelajaran atau modul ajar sesuai dengan sub tema, guru juga melakukan setting kelas sesuai dengan SOP pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Sebelum melakukan kegiatan bermain guru menyampaikan terlebih dahulu strategi menggunakan media *loose parts* terdapat tiga strategi, 1) strategi bermain, 2) strategi beres-beres dan 3) strategi menyimpan barang. Pada kegiatan bermain menggunakan media *loose parts* terdapat tiga tahapan yang akan dilalui oleh anak tahapannya sendiri terdiri dari eksplorasi, eksperimen dan kreatif. Melalui tahapan tersebut perkembangan kreativitas anak terlihat seperti anak bisa membuat keputusan terkait bahan *loose parts* apa saja yang akan digunakan untuk bermain, anak tidak mudah putus asa di saat percobaan pertamanya gagal, anak bisa menghasilkan karya sesuai dengan ide dan imajinasi dan ini semua masuk dalam kemampuan berpikir kreatif *originality*

2. Faktor pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui media *loose parts* terletak pada a) tersedianya sarana prasarana lembaga, b) penerapan media *loose parts* dengan praktik secara langsung dan c) kerjasama antara guru dengan orangtua. Adapun faktor penghambat penerapan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak terletak pada a) beberapa anak yang hiperaktif, b) mood anak yang kurang stabil dan c) kesiapan belajar anak yang belum terbentuk

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Lembaga

Peneliti mengharapkan TKIT Bina Amal mulai melibatkan anak dalam pengumpulan dan netralisasi alat/bahan *loose parts* agar anak mengerti bagaimana jika menemukan material *loose parts* dalam keadaan kotor di luar pengawasan guru dan orang tua

2. Bagi guru

Peneliti menyarankan agar guru mempunyai sifat dan sikap yang kreatif, inovatif dan aktif dalam menyelenggarakan pembelajaran, bisa memanfaatkan barang yang ada sebagai media dalam proses pembelajaran agar

kegiatan belajar mengajar terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian terkait agar lebih selektif dalam mencari literatur yang akan digunakan dan menambah literatur agar dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui media *loose parts*.

### **C. Kata Penutup**

Akhirnya penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT., Tuhan seluruh alam raya dan segala apa yang ada di dalamnya. Karena hanya dengan pertolongan-Nya penulis sanggup menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan upaya maksimal. Juga tak lupa mengucapkan shalawat dan salam kepada Rasulullah Muhammad SAW., sang pelita dan cahaya setiap masa.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, untuk itu penulis sangat berterimakasih kepada siapa saja yang memberikan kritik dan sarannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiyah “Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, (2017); 120
- Al- Qur'an, An-Nahl:78,terj., Departemen Agama RI, ed.5, (Jakarta: Departemen Agama, 2000)
- Anwar, Faisal., *Pengembangan Media Pembelajaran Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0*, (Makassar: Tohar Media, 2022), hlm. 26
- Asmawati, Luluk., Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak”,. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11, (2017) : 146
- Atin Risnawati dan Dian Eka Priyantoro, “Pentingnya Penanaman Nilai-Nilai Agama pada Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Al-Quran, As-Sibyan *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol. 6, No. 1, tahun 2021),hlm. 2
- Bogdan, Robert dan Steven J. Taylor, *Introduction to Qualitative Research Methods* New York: Sage Publications, 2016
- Creswell, John W, *Research Design : qualitative, quantitative, and mix methods approaches*, Singapore : Sage Publication, 2014, 4<sup>th</sup> ed.
- Fadhillah, *edutainment Pendidikan anak usia dini* (Jakarta: kencana 2014), hlm. 73
- Fatimah, Siti., “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau Kalimantan Tengah”, Skripsi,

- Semarang: Program Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2020
- Fauziah, Nadia, Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak”, *JIV* 8, no. 1(2013): 23-30, <https://doi.org/10.21009/JIV.0801.4>
- Gilman, Smith., “The Arts, Loose Part and Conversations.” *Journal The Canadian Association For Curriculum Studies*.
- Hardiningsih, Sri dan Sujarwo., “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di TK kota Bima”, *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, no. 2 (2015):215
- Hayati, Firiah., “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Pembelajaran Steam Dengan Menggunakan Bahan Loose Parts pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tkit Syeikh Abdurrauf”. 2, no. 1 (2021): 15
- Hidayah, Endang Yuswatiningsih., *Peningkatan Kreativitas Verbal pada Anak Usia Sekolah* Mojokerto : STIKES Majapahit Mojokerto, 2017
- Kumpulan Hadits Imam Bukhari dan Imam Muslim*, Digital, versi 2011
- Kusumawardhani, Ratih, dkk., Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD dan Diknas*, 3, (2018) : 12
- Magnasanti, Siti, dkk, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik, Medan : Perdana Publishing, 2016

- Mardiyah, Lailatul dan Habibi Hambali., “Penggunaan Media Loose Part untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usi Dini”., *JOTE* 4, no. 1 (2022): 337-347
- Meity H. Idris, “Karakteristik Anak Usia Dini, Hasi Riset Pendidikan Guru Anak Usia Dini,
- Mulyani, Novi., *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, Purwokerto: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2019
- Mustaji, Elza Pristikasari dan Miftakhul Jannah., “Implementasi Pembelajaran Berbasisi Alam dengan Media Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK”., *Research & Learning in Elementary Education* 4, no. 5 (2022) : 921
- Mustakimah, “Application of Science, Technology, Engineering, and Math (STEAM) Approaches with Loose Parts Media on Early Childhood Education (Study on Kindergarten in Ngaliyan District)”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling* , 4,no. 5, (2022) : 3156
- Moleong. Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020
- Nawawi, Hadarni, *Penelitian Terapan* Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2018
- Ni'mah, Roudlotun., *Upaya Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts* (15 Mei 2022)
- Nurani, Yuliani., *Memacu Kreativitas Bermain, Cetakan pertama*, Jakarat Timur: PT Bumi Aksara, 2020

- Nurfadillah, dkk, “Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase dengan Bahan Loose Parts pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota,” *Journal on Teacher Education*, 2 no. 1 (2020):224-30, <https://dpi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>.
- Nurjanah, Novita Eka., ,”Pembelajaran Steam Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”
- Putri, Ida Ayu Ketut, dkk., *Belajar Sambil Bermain di Masa Pandemi Melalui Media Loose Part di TK Shanti Kumara Denpasar Barat Kota Denpasar*. Pendidikan Anak Usia Dini Edisi Spesial, Desember 2021
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana, 2012
- Rahardjo, Maria Melita, “How To Use Loose Parts In STEAM”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13, (2019) : 312
- Rahman, Habibu, dkk., *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini (Teori dan Implementasi)*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2019
- Rosita Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (bandung: Alfabita, 2016)
- Siantajani, Yulianti., *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, Semarang: Sarang Seratus Askara, 2020.
- Surakmad, Winarmo, *Pengantar Penelitian Ilmiah; Dasar-Dasar Metode Dan Teknik* Bandung: Tarsito Rimbuan, 2019
- Sujiono, Yuliani dan Bambang Sujiono *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta : Indeks, 2010

- Surakmad, Winarmo, *Pengantar Penelitian Ilmiah; Dasar-Dasar Metode Dan Teknik* Bandung: Tarsito Rimbuan, 2019
- Susanto, Ahmad., *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi, *Format PAUD: Konsep Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2016
- Yuliarita, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Penerapan Mind Map di RA Al-Kamal Kec. Percut Sei Tuan Lau Dendang Tahun Ajaran 2017/2018”, *Jurnal Raudah*, 6, no. 1, (2018) : 7
- Yusuf, Muri, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana, 2018

## **LAMPIRAN 1 : PEDOMAN WAWANCARA**

### **PEDOMAN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH TENTANG PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TKIT BINA AMAL SEMARANG**

---

Hari/tanggal : Senin, 6 Mei 2024  
Responden : Ayatun Nihayah, S. Pd  
Tempat : TKIT Bina Amal Semarang

1. Kurikulum apa yang digunakan TKIT Bina Amal Semarang?
2. Bagaimana pelaksanaan guru kelas TKIT Bina Amal Semarang terhadap pembelajaran penerapan media loose parts dalam mengembangkan kreativitas anak?
3. Bagaimana pendapat ibu tentang kreativitas di TKIT Bina Amal Semarang?
4. Bagaimana dukungan kepala sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak kelas A2?

5. Bagaimana penerapan media loose parts dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini?
6. Apa saja sarana dan prasarana yang ada di TKIT Bina Amal?
7. Berapa jumlah pendidik dan peserta didik di TKIT Bina Amal?

## **LAMPIRAN 2 : PEDOMAN WAWANCARA**

### **PEDOMAN WAWANCARA GURU KELAS TENTANG PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TKIT BINA AMAL SEMARANG**

---

Hari/tanggal : Rabu 8 Mei 2024  
Responden : Indah Jauharin Alfianti, S. Pd  
Tempat : TKIT Bina Amal Semarang

1. Bagaimana anak saat berada pada tahap eksplorasi pembelajaran?
2. Bagaimana anak saat berada pada tahap kreatif dalam pembelajaran?
3. Bagaimana ibu melakukan tahap edukasi dalam pembelajaran?
4. Bagaimana ibu melakukan tahap perkembangan dalam pembelajaran?
5. Bagaimana ibu dan anak-anak saat berada pada tahap membangun makna dan tujuan bermain?

6. Bagaimana ibu mengaplikasikan strategi imajinasi dalam pembelajaran?
7. Bagaimana kreativitas di kelas A2?
8. Apakah kreativitas anak di kelas A2 sudah sesuai dengan usia anak?
9. Apa saja yang dapat menghambat perkembangan kreativitas pada anak usia dini?
10. Bagaimana cara anda mengembangkan kreativitas pada anak usia dini khususnya pada kelas A2?
11. Faktor apa saja yang dapat mendukung media loose parts dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini?
12. Faktor apa saja yang dapat menghambat media loose parts dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini?

### **LAMPIRAN 3 : PEDOMAN OBSERVASI**

#### **PEDOMAN OBSERVASI TENTANG PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TKIT BINA AMAL SEMARANG**

---

| No | Mengembangkan Kreativitas<br>Anak Usia 4-5 Tahun Melalui<br>Media Loose Parts | Keterangan |   |   |   |
|----|-------------------------------------------------------------------------------|------------|---|---|---|
|    |                                                                               | 1          | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Tahap Eksplorasi                                                              |            |   |   |   |
| 2. | Tahap Eksperimen                                                              |            |   |   |   |
| 3. | Tahap Kreatif                                                                 |            |   |   |   |

**Ket :**

- 1. Kurang**
- 2. Cukup**
- 3. Baik**
- 4. Sangat baik**

## **LAMPIRAN : 4 PEDOMAN DOKUMENTASI**

### **PEDOMAN DOKUMENTASI TENTANG PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TKIT BINA AMAL SEMARANG**

---

1. Sejarah Sekolah TKIT Bina Amal Semarang
2. Data Guru TKIT Bina Amal Semarang
3. Struktur Organisasi TKIT Bina Amal Semarang
4. Data Siswa TKIT Bina Amal Semarang
5. Foto Kegiatan siswa TKIT Bina Amal Semarang
6. RPPH/ Modul Ajar tentang Media Loose Parts kelas A2
7. Foto Kegiatan pembelajaran kelas A2
8. Foto ruang Kelas
9. Kegiatan belajar mengajar (KBM)

## LAMPIRAN 5 : TRANSKRIP WAWANCARA

### TRANSKRIP WAWANCARA KEPALA SEKOLAH TENTANG PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TKIT BINA AMAL SEMARANG

---

Hari/tanggal : Senin, 6 Mei 2024  
Responden : Ayatun Nihayah, S. Pd  
Tempat : Ruang Guru TKIT Bina Amal Semarang

| No | Pertanyaan                                                                                                              | Jawaban                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Kurikulum apa yang digunakan di TKIT Bina Amal Semarang                                                                 | Untuk di TKIT Bina Amal sendiri ada tiga kurikulum yang diterapkan, pertama kurikulum merdeka (kedinasan), kedua kurikulum JSIT Jawa Tengah yang mencakup siroh/kisah dan yang ketiga kurikulum kekhasan bina amal yang mencakup adab dan kemandirian                                                                                                                                                                                                             |
| 2  | Bagaimana guru TKIT Bina Amal dalam melaksanakan pembelajaran, mengembangkan kreativitas anak melalui media loose parts | Pelaksanaan media loose parts di TKIT Bina Amal dilaksanakan setiap satu minggu sekali dengan model sistem pembelajaran moving class/ berpindah Adapun kelas yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan media loose parts ada dikelas balok, kelas seni dan kelas persiapan untuk pelaksanaannya itu dengan memanfaatkan bahan-bahan seperti batu alam, korek api, stik es krim, kardus, tutup botol, kancing baju, sedotan, kertas dan masih banyak lagi, |

|   |                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                                                                                       | bahan-bahan tersebut bisa kami gunakan sesuai dengan tema dan sub tema                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 3 | Bagaimana pendapat ibu tentang kreativitas anak di TKIT Bina Amal Semarang                                                            | Perkembangan kreativitas pada anak sudah sangat baik, kami pihak sekolah berusaha untuk memfasilitasi anak seperti media/alat/bahan yang dapat membantu meningkatkan /mengembangkan kreativitasnya                                                                                                                       |
| 4 | Bagaimana dukungan kepala sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak                                                                | Dukungan yang kami berikan yaitu dengan memberikan fasilitas yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar dan mengajar seperti contoh loose parts membelikan barang-barang yang dibutuhkan untuk kegiatan bermain anak agar penerapan media loose parts lebih baik kedepannya                                                  |
| 5 | Bagaimana penerapan media loose parts untuk mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui media loose parts di TKIT Bina Amal | Penerapan media loose parts untuk mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT Bina Amal Semarang dengan cara melakukan seluruh tahapan diantaranya eksplorasi, eksperimen dan kreatif sedangkan strategi yaitu bermain,beres-beres, dan menyimpan barang,Baik tahapan pada anak maupun tahapan pada peran guru |

**TRANSKRIP WAWANCARA GURU KELAS TENTANG  
PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP  
KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TKIT BINA  
AMAL SEMARANG**

---

Hari/tanggal : Rabu, 8 Mei 2024  
Responden : Indah Jauharin Alfianti, S. Pd  
Tempat : Ruang Kelas A 2 TKIT Bina Amal Semarang

| No | Variabel          | Indikator                           | Instrumen                                                                                           | Responden                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----|-------------------|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Media loose parts | Tahapan penerapan media loose parts | Bagaimana anak saat berada pada tahap eksplorasi dalam pembelajaran menggunakan media loose parts ? | Pada tahap eksplorasi, anak sangat bersemangat dan antusias untuk mengeksplor atau menjelajahi alat/bahan bahan yang sudah disediakan. Anak mengamati dan mempelajari sendiri bahan-bahan. Anak menggunakan media loose parts dengan memilih loose parts sendiri, guru hanya mengarahkan memberi contoh, selebihnya loose parts yang dipilih, apapun inisiatif anak sendiri sesuai dengan kebutuhannya. |
|    |                   |                                     | Bagaimana anak saat berada pada                                                                     | Pada tahap ini anak-anak sangat antusias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

|  |  |  |                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  | <p>tahap eksperimen dalam pembelajaran menggunakan media loose parts ?</p>                              | <p>melakukan eksperimen/percobaan dengan menggunakan berbagai alat/bahan loose parts yang tersedia yang sebelumnya sudah mereka amati/pelajari pada tahap eksplorasi. Pada tahap ini anak melakukan uji coba dengan melibatkan satu persatu alat/bahan yang dianggap cocok untuk digunakan</p>                                                               |
|  |  |  | <p>Bagaimana anak saat berada pada tahap kreatif dalam pembelajaran menggunakan media loose parts ?</p> | <p>Pada tahap kreatif, anak sudah membuat keputusan yang sebelumnya sudah di uji pada tahap eksperimen. Anak mulai merancang dan membuat berbagai produk dengan menggunakan berbagai alat/bahan yang sudah di uji coba sebelumnya. Anak sangat antusias dan berusaha menghasilkan karya terbaiknya, anak boleh berkreasi sesuai inisiatif sendiri. Untuk</p> |

|  |  |  |                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                |
|--|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |                                                                                               | produk yang dihasilkan pun berbeda beda karena sesuai dengan kemauan anak sendiri                                                                                                                                              |
|  |  |  | Bagaimana ibu melakukan tahap edukasi dalam pembelajaran menggunakan media loose parts ?      | Dalam kegiatan pembelajaran guru melakukan tahap edukasi dengan memperkenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang melalui lagu dan guru biasanya membuat aturan main sebelum melakukan kegiatan bermain        |
|  |  |  | Bagaimana ibu melakukan tahap perkembangan dalam pembelajaran menggunakan media loose parts ? | tahap perkembangan biasanya dilakukan ketika anak berada pada tahap kreatif. Ketika anak sedang konsentrasi dalam membuat atau menghasilkan karya guru melakukan kegiatan dokumentasi dan penilaian terhadap perkembangan anak |

|  |  |                                      |                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--|--|--------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | Strategi penerapan media loose parts | Bagaimana Ibu mengenalkan strategi bermain loose parts kepada anak              | Biasanya sebelum memulai melaksanakan kegiatan inti, guru mengenalkan strategi bermain kepada anak dengan mengizinkan anak untuk bereksplorasi serta mengeluarkan imajinasinya, kemudian juga mengingatkan anak untuk tidak melupakan aturan selama melakukan kegiatan bermain |
|  |  |                                      | Bagaimana Ibu mengenalkan strategi beres-beres dan menyimpan barang kepada anak | Anak perlu dikenalkan bahwa setiap barang mempunyai rumah/tempatnya masing-masing. Jadi setelah selesai digunakan pada kegiatan bermain anak-anak bisa melakukan kegiatan beres-beres dan menyimpan barang di tempat/rumah sah sudah disediakan                                |
|  |  |                                      | Bagaimana ibu mengaplikasikan strategi dan                                      | Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan main, anak dituntut untuk                                                                                                                                                                                                            |

|   |             |                                    |                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---|-------------|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |             |                                    | imajinasi dalam pembelajaran ?                                      | berimajinasi, mulai dari tahap eksplorasi, eksperimen dan kreatif. Anak harus berimajinasi atau merealisasikan imajinasi yang dimiliki untuk membuat atau menciptakan karya. Bisa dengan pemantik diawal, dengan video, dengan contoh hasil karya, bisa dengan memberi pertanyaan pemantik dengan alat dan bahan yang tersedia, bisa dengan gambar, dan anak diajak berimajinasi |
| 2 | Kreativitas | Strategi mengembangkan kreativitas | Bagaimana pengembangan kreativitas di kelas A2 ?                    | Kreativitas anak di kelas A2 sudah bagus, anak mampu belajar sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|   |             |                                    | Apakah kreativitas anak di kelas A2 sudah sesuai dengan usia anak ? | Alhamdulillah anak kelas A2 mereka sudah bisa berkreasi sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.                                                                                                                                                                                                                                                                                |

|  |  |  |                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                      |
|--|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  | <p>Apa saja yang dapat menghambat perkembangan kreativitas pada anak usia dini ?</p>                                      | <p>Yang dapat menghambat kreativitas anak yaitu, Ketika mood anak sedang tidak baik/ anak mudah bosan dengan permainan yang diberikan, jadi anak tidak bisa bereksplorasi dan berimajinasi untuk membuat hasil karya.</p>            |
|  |  |  | <p>Bagaimana cara anda mengembangkan kreativitas pada anak usia dini khususnya pada kelas A2 ?</p>                        | <p>Dengan memberikan arahan kepada anak sebelum kegiatan bermain seperti memberikan pengenalan tentang kegiatan yang akan dilakukan atau dengan menyediakan loose part sebanyak mungkin sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka</p> |
|  |  |  | <p>Faktor apa saja yang dapat mendukung penggunaan media loose parts dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini ?</p> | <p>Media loose parts dapat membantu menstimulasi berbagai perkembangan anak, dapat memicu anak lebih kreatif, dan dapat menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah</p>                                                         |

|  |  |  |                                                                                                                     |                                                                          |
|--|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |                                                                                                                     | di dalam kehidupan sehari-hari                                           |
|  |  |  | Faktor apa saja yang dapat menghambat penggunaan media loose parts dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini ? | Mood anak yang berubah ubah, kesiapan belajar anak yang belum terbentuk. |

## LAMPIRAN 6 : TRANSKIP OBSERVASI

### TRANSKRIP OBSERVASI TENTANG PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TKIT BINA AMAL SEMARANG

---

| No | Mengembangkan Kreativitas<br>Anak Usia 4-5 Tahun Melalui<br>Media Loose Parts | Keterangan |   |   |   |
|----|-------------------------------------------------------------------------------|------------|---|---|---|
|    |                                                                               | 1          | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Tahap Eksplorasi                                                              |            |   | ✓ |   |
| 2. | Tahap Eksperimen                                                              |            | ✓ |   |   |
| 3. | Tahap Kreatif                                                                 |            | ✓ |   |   |

**Ket :**

- 1. Kurang**
- 2. Cukup**
- 3. Baik**
- 4. Sangat baik**

## LAMPIRAN 7 : DOKUMENTASI

| No | Jenis Dokumentasi                                             | Keterangan |
|----|---------------------------------------------------------------|------------|
| 1  | Sejarah Sekolah TKIT Bina Amal Semarang                       | Ada        |
| 2  | Data Guru TKIT Bina Amal Semarang                             | Ada        |
| 3  | Struktur Organisasi TKIT Bina Amal Semarang                   | Ada        |
| 4  | Data Siswa TKIT Bina Amal Semarang                            | Ada        |
| 5  | Foto Kegiatan siswa TKIT Bina Amal Semarang                   | Ada        |
| 6  | RPPH/ Modul Ajar tentang Media<br><i>Loose Parts</i> kelas A2 | Ada        |
| 7  | Foto Kegiatan pembelajaran kelas A2                           | Ada        |
| 8  | Foto ruang Kelas                                              | Ada        |
| 9  | Kegiatan belajar mengajar (KBM)                               | Ada        |

## LAMPIRAN 8 : SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185  
Website: <http://fik.walisongo.ac.id>

Nomor : 1528/Un.10.3/D1/TA.00.01/04/2024

Semarang, 30 April 2024

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Rana Aini Inas Putri

NIM : 2003106029

Yth.

Kepala Sekolah TKIT Bina Amal

Di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Rana Aini Inas Putri

NIM : 2003106029

Alamat : Jl. Bendungan No. 16 RT 02/RW 05 Barusari, Semarang Selatan

Judul skripsi : Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media  
*Loose Parts* Di TKIT Bina Amal Semarang

Pembimbing :

1. Mustakimah, M. Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 14 hari, mulai tanggal 2 Mei 2024 sampai dengan tanggal 21 Mei 2024  
Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan  
terima kasih.

Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan :

Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

## LAMPIRAN 9 : SURAT BUKTI TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



**TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU**  
**Bina Amal**  
Jl. Kyai Saleh No. 8 Semarang Telp. 024-8314614

**SURAT KETERANGAN**  
No : 112/TKIT-BA/V/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini : Ayatun Nihayah, S.Pd  
Nama Sekolah : TKIT Bina Amal  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Alamat Lembaga : Jl. Kyai Saleh No 8

Menerangkan bahwa nama mahasiswa berikut ini :

Nama : Rana Alni Inas Putri  
NIM : 2003106029  
Universitas : UIN Walisongo Semarang  
Jurusan/Fakultas : Pendidikan Islam Anak Usia Dini/Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan

Telah melakukan penelitian di TKIT Bina Amal dengan judul Penelitian  
**'Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Loose Parts di TKIT Bina Amal Semarang'**. Penelitian ini dilakukan sejak tanggal 2 sampai dengan 22 Mei 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 21 Mei 2024  
Kepala TKIT Bina Amal  
  
Ayatun Nihayah, S.Pd



 Dipindai dengan CamScanner

## **LAMPIRAN 10 : FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN DI TKIT BINA AMAL SEMARANG**



Foto : wawancara dengan kepala sekolah



Gambar : Anak-anak baris-berbaris sebelum masuk kelas



Gambar : kegiatan motorik kasar



Gambar : kegiatan pembuka



Gambar : kegiatan pembiasaan sholat dhuha



Gambar : Latihan menulis huruf



Gambar : kegiatan initi, memperlihatkan video pembelajaran



Gambar : menjelaskan kegiatan bermain hari ini



Gambar : menjelaskan aturan bermain dan memperkenalkan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain



Gambar : anak diminta mengambil bahan apa saja yang akan digunakan



Gambar : anak dibagi menjadi dua kelompok besar



gambar : kegiatan bermain



Gambar : anak mengembalikan barang-barang setelah selesai digunakan



Gambar : guru melakukan recalling setelah bermain



Gambar : kegiatan mengaji



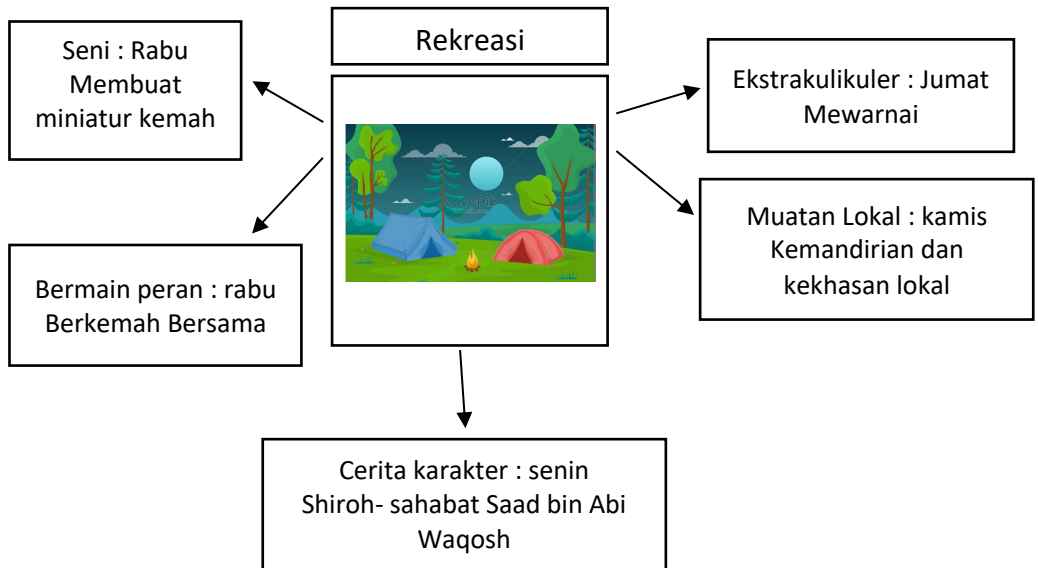
Gambar : istirahat



Gambar : kegiatan penutup

## LAMPIRAN 11 : MODUL AJAR

### Tujuan Bermain Kelas A Senin 6 Mei s/d Jumat 10 Mei



**Modul Ajar**  
**TKIT Bina Amal**  
**Tahun Didik 2023/2024**  
**Semester 2**

Bulan/Pekan : Mei/ 2  
 Topik/Sub Topik : Rekreasi/ Kemah  
 Kelompok : A2 (Usia 4-5 Tahun)

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Tujuan Pembelajaran :</b></p> <p><b>1.17</b> Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa</p> <p><b>2.10</b> Bangga menunjukkan hasil karya.</p> <p><b>3.20</b> Menunjukkan minat untuk melakukan observasi, eksplorasi, dan eksperimen dari berbagai sumber belajar dalam kehidupan sehari-hari</p> <p><b>Tujuan Kegiatan :</b></p> <p>1. Anak terbiasa Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan</p> | <p><b>Deskripsi Umum Kegiatan :</b></p> <p>Pada kegiatan ini anak bereksplorasi tentang tempat-tempat rekreasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Anak dikenalkan dengan taman sebagai tempat rekreasi</li> <li>● Anak dikenalkan dengan taman sebagai tempat rekreasi</li> <li>● Anak dikenalkan dengan ecoprint</li> <li>● Anak diajak bermain peran binatang yang ada di kebun binatang</li> </ul> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| <p>sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2. Anak terbiasa Bangga menunjukan hasil karya</p> <p>3. Anak dapat Menunjukkan minat untuk melakukan observasi, eksplorasi, dan eksperimen dari berbagai sumber belajar dalam kehidupan sehari-hari</p> |                                                                       |
| <b>Kata Kunci :</b> daun, ecoprint, TIK                                                                                                                                                                                                                                   | <b>Sarana dan Prasarana :</b> Sound, LCD, Speaker Aktif, Laptop, wifi |
| <b>Alat dan bahan :</b> HVS, lem, lidi, tutup botol, kancing, daun, kain, papan balok, lossepart                                                                                                                                                                          | <b>Sumber Belajar :</b> Video, buku, gambar, diskusi anak             |

**LAMPIRAN 12 : JADWAL PEMBELAJARAN TKIT BINA AMAL**

| No. | HARI        | JAM         | KEGIATAN                                                                                           |
|-----|-------------|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Senin       | 07.15       | Masuk sekolah                                                                                      |
|     |             | 07.15-07.30 | Main Bebas                                                                                         |
|     |             | 07.30-07.45 | Baris berbaris, Ikrar, Mars Bina Amal                                                              |
|     |             | 07.45-08.00 | Kegiatan Motorik kasar dan kognitif<br>(Bersama guru kelas)                                        |
|     |             | 08.00-08.20 | Kegiatan pembuka<br>(hadits)                                                                       |
|     |             | 08.20-08.40 | Pembiasaan sholat dhuha                                                                            |
|     |             | 08.40-09.00 | Latihan menulis/membaca/berhitung                                                                  |
|     |             | 09.00-10.00 | Moving class sesuai dengan jadwal<br>fokus kelas (cerita karakter)<br>-kisah : 1&3<br>-shiroh: 2&4 |
|     |             | 10.00-10.30 | Istirahat makan                                                                                    |
|     |             | 10.30-11.00 | Qiroaty                                                                                            |
|     |             | 11.00-11.15 | Kegiatan Penutup                                                                                   |
|     |             | 11.15       | Pulang                                                                                             |
| 2.  | Selasa-Rabu | 07.15       | Masuk sekolah                                                                                      |

|    |       |             |                                                             |
|----|-------|-------------|-------------------------------------------------------------|
|    |       | 07.15-07.30 | Main bebas                                                  |
|    |       | 07.30-07.45 | Baris berbaris, Ikrar, Mars Bina Amal                       |
|    |       | 07.45-08.00 | Kegiatan motorik kasar dan bahasa<br>(bersama guru kelas)   |
|    |       | 08.00-08.20 | Kegiatan pembuka<br>(tahfidz)                               |
|    |       | 08.20-08.40 | Pembiasaan sholat dhuha                                     |
|    |       | 08.40-09.00 | Latihan membaca/menulis/berhitung                           |
|    |       | 09.00-10.00 | Moving class, sesuai dengan jadwal<br>fokus kelas (6 kelas) |
|    |       | 10.00-10.30 | Istirahat makan                                             |
|    |       | 10.30-11.00 | Qiroaty                                                     |
|    |       | 11.00-11.15 | Kegiatan penutup                                            |
|    |       | 11.15       | Pulang                                                      |
| 3. | Kamis | 07.15       | Masuk sekolah                                               |
|    |       | 07.15-07.30 | Main bebas                                                  |
|    |       | 07.30-07.45 | Baris berbaris, Ikrar, Mars Bina Amal                       |
|    |       | 07.45-08.00 | Kegiatan motoric kasar dan kognitif<br>(bersama guru kelas) |
|    |       | 08.00-08.20 | Kegiatan pembuka<br>(asmaul husna)                          |

|    |       |             |                                                          |
|----|-------|-------------|----------------------------------------------------------|
|    |       | 08.20-08.40 | Pembiasaan sholat dhuha                                  |
|    |       | 08.40-09.00 | Latihan menulis/membaca/berhitung                        |
|    |       | 09.00-10.00 | Moving class, sesuai dengan jadwal fokus kelas (6 kelas) |
|    |       | 10.00-10.30 | Istirahat makan                                          |
|    |       | 10.30-11.00 | Qiroaty                                                  |
|    |       | 11.00-11.15 | Kegiatan penutup                                         |
|    |       | 11.15       | Pulang                                                   |
| 4. | Jumat | 07.15       | Masuk sekolah                                            |
|    |       | 07.15-07.30 | Main bebas                                               |
|    |       | 07.30-07.45 | Baris berbaris, Ikrar, Mars Bina Amal                    |
|    |       | 07.45-08.15 | Senam pagi bersama                                       |
|    |       | 08.15-08.30 | Kegiatan pembuka<br>(doa harian)                         |
|    |       | 08.30-09.30 | Ekstrakurikuler                                          |
|    |       | 09.30-09.45 | Istirahat makan                                          |
|    |       | 09.45-10.00 | Kegiatan penutup                                         |
|    |       | 10.00       | Pulang                                                   |

## LAMPIRAN 13 : KURIKULUM

### CERITA KARAKTER (JSIT)

#### SEMESTER 1 dan 2

2023/2024

#### KBIT-TKIT BINA AMAL

| KB                          | TK A                                                                                           | TK B                                                                                        |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kisah Nabi Nuh as           | 1. Abu Bakar As Shiddiq<br>2. Umar Bin Khattab<br>3. Utsman bin Affan<br>4. Ali bin Abi Thalib | 1. Abu Bakar As Shiddiq<br>2. Umar Bin Khattab<br>3. Utsman bin Affan<br>Ali bin Abi Thalib |
| Kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq | 1. Al- Fill<br>2. At- Tin<br>3. Al- lahab<br>4. Al- Quraisy                                    | 1. Al- Fill<br>2. At- Tin<br>3. Al- lahab<br>4. Al- Quraisy                                 |
| Kisah Nabi Musa as          | 1. Abdurrahman bin Auf<br>2. Sa'ad bin Abi Waqosh                                              | 1. Abdurrahman bin Auf<br>2. Sa'ad bin Abi Waqosh                                           |

|                        |                                                                                                                |                                                                                                                |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                        | 3. Tholkah bin Ubaydillah<br>4. Zubair bin Awwar                                                               | 3. Tholkah bin Ubaydillah<br>Zubair bin Awwar                                                                  |
| Kisah Umar bin Khattab | Kisah Nabi Muhammad SAW<br>1. Masa kandungan, menyusui dan diasuh kakek<br>2. Setelah kakek wafat-diasuh paman | Kisah Nabi Muhammad SAW<br>1. Masa kandungan, menyusui dan diasuh kakek<br>2. Setelah kakek wafat-diasuh paman |
| Kisah Surat Al- Fill   | 1. Nabi Nuh as<br>2. Nabi Musa as                                                                              | 1. Nabi Nuh as<br>2. Nabi Musa as                                                                              |
| Kisah Usman bin Affan  | 1. Nabi Isa as<br>2. Nabi Ibrahim as                                                                           | 1. Nabi Isa as<br>2. Nabi Ibrahim as                                                                           |

## **PEMBIASAAN ADAB (KARAKTER BINA AMAL)**

### **KBIT-TKIT BINA AMAL**

|     |                                  |
|-----|----------------------------------|
| 1.  | Rukun Iman dan Islam             |
| 2.  | Wudhu yang benar                 |
| 3.  | Sholat dhuha                     |
| 4.  | Doa harian                       |
| 5.  | Salam dan bersalaman             |
| 6.  | Adam makan dan minum             |
| 7.  | Membuang sampah                  |
| 8.  | Budaya antri                     |
| 9.  | Minta tolong                     |
| 10. | Menahan marah                    |
| 11. | Tidak mengambil milik orang lain |
| 12. | Minta maaf dan memaafkan         |
| 13. | Menjaga barang milik sendiri     |
| 14. | Budaya berbagi                   |
| 15. | Budaya Kerjasama                 |

## **KEMANDIRIAN (KARAKTER BINA AMAL)**

### **KBIT-TKIT BINA AMAL**

|    |                                 |
|----|---------------------------------|
| 1. | Toilet training                 |
| 2. | Menggosok gigi                  |
| 3. | Mencuci alat makan              |
| 4. | Melepas dan memakai kaos kaki   |
| 5. | Memakai dan melepas baju/celana |
| 6. | Merapikan mainan                |
| 7. | Melipat mukena/sarung           |
| 8. | Membuang sampah milik sendiri   |

**MUATAN LOKAL**  
**SEMESTER 1 dan 2**  
**2023/2024**  
**KB-TKIT BINA AMAL**

|                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lagu gontri legendri<br>Bermain gotri legendri<br>Praon (lagu perahun layer)<br>Tahu gimbal |
| Lagu kondhok ngorek<br>Bermain dakon<br>Warak ngedog<br>lumpia                              |
| Lagu jamuran<br>Bermain gobak sodor<br>Punokawan<br>Wingko babat                            |
| Lagu suwe ora jamu<br>Kue mochi                                                             |
| Bermain cublak-cublak suweng<br>Mie kopyok                                                  |

|                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------|
| Lagu jamuran<br>Soto semarangan                                    |
| Jirak karet<br>Dakon<br>Lagu jamuran<br>Tahu gimbal                |
| Sumbar suru<br>Gobak sodor<br>Petak umpet<br>Tahu pong             |
| Lagu kodhok ngorek<br>lumpia                                       |
| Lagu jamuran<br>Bermain gobak sodor<br>Punokawan<br>Wingko babat   |
| Lagu suwe ora jamu<br>Lagu lir ilir<br>Bermain dakon<br>Mie kopyok |

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **Identitas Diri**

Nama : Rana Aini Inas Putri  
Tempat/Tanggal/Lahir : Semarang 27 Mei 2001  
Alamat Asal : Bendungan No. 16 RT 02/ RW 05 Barusari  
Semarang Selatan  
No. HP : 081228709987  
E-mail : [ranaip27@gmail.com](mailto:ranaip27@gmail.com)  
Pendidikan Formal : SDIT Bina Amal 01 lulus tahun 2013  
SMPIT Bina Amal lulus tahun 2016  
SMAIT Bina Amal lulus tahun 2019  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo Semarang

Demikianlah daftar Riwayat hidup ini saya buat dengan  
sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Penulis

**Rana Aini Inas Putri**

