

**PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS*
UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK
USIA DINI DI TK TARBIYATUL ATHFAL 04
KALIWUNGU SELATAN, TAHUN AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

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



Oleh :
FIAN ALFILIYA
NIM : 1903106034

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fian Alfiliya

NIM : 1903106034

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

PENGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK TARBIYATUL ATHFAL 04 KALIWUNGU SELATAN TAHUN AJARAN 2022/2023

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

Semarang, 14 Maret 2023

Pembuat pernyataan,



METERAI
TEMPER
CCFAKX354943350

Fian Alfiliya
NIM : 1903106034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Tlp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :

Judul : Penggunaan Media *Loose Parts* Untuk
Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK
Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan Tahun
Ajaran 2022/2023
Penulis : Fian Alfiliya
NIM : 1903106034
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 15 Maret 2023

DEWAN PENGUJI

Ketua

Rista Sundari, M.Pd
NIP. 199303032019032016

Sekretaris

Agus Khunaiifi, M.Ag
NIP. 197602262005011004

Penguji

Mustakimah, M.Pd
NIDN. 00203790

Penguji II

Naila Fikrina Afrih/Lia, M.Pd
NIP. 198804152019032013

Pembimbing

Agus Khunaiifi, M.Ag
NIP. 197602262005011004

NOTA DINAS

Semarang, 14 Maret 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
UIN WALISONGO

Di Semarang

Assalamu 'alaikum wr.wb

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

Judul : **Penggunaan Media *Loose Parts* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan Tahun Ajaran 2022/2023**

Nama : Fian Alfiliya

NIM : 1903106034

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

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

Wassalamu 'alikum wr.wb.

Pembimbing,



Agus khunaifi, M.Ag
Nip. 19762262005011004

ABSTRAK

Judul : **PENGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK TARBIYATUL ATHFAL 04 KALIWUNGU SELATAN TAHUN AJARAN 2022/2023**

Peneliti : Fian Alfiliya

NIM : 1903106034

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kreativitas anak dalam berkreasi dan pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik. Karena masih terdominasi pada Lembar Kerja Anak (LKA). Tujuan penelitian ini akan mendeskripsikan penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini serta faktor pendukung dan penghambat dari penggunaan media *loose parts* di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif lapangan (*field reseach*). Pengambilan sumber data yaitu kelompok B1 TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan. Instrumen penelitian meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran berperan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan cara melakukan seluruh tahapan penggunaan media *loose parts* menggunakan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang serta berbagai strategi peningkatan kreativitas (penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, dan eksperimen). Berkaitan dengan hal tersebut faktor pendukung penggunaan media *loose parts* terletak pada peran guru dan orang tua yang baik serta ketersediaan media *loose parts* yang beragam di sekitar lingkungan sekolah dan faktor penghambatnya terletak pada minat dan mood anak yang tidak dapat dikondisikan dengan baik.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran; Loose Parts; Kreativitas; Anak Usia Dini*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penelitian transliterasi huruf-huruf Arab latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor: 158/1978 dan 0543 b/U/1978.

ء = `	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = `	ي = y
ذ = dz	غ = gh	
ر = r	ف = f	

Bacaan Mad :

ā = a Panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong :

au = اُ

ai = اِي

iy = اِي

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur peneliti haturkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa memberikan beribu nikmat, rahmat, dan karunia serta petunjuk-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Penggunaan Media *loose parts* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan” sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai suri tauladan terbaik dalam berbagai hal. Kepada keluarga, sahabat dan juga kepada para pengikut yang mengikuti jejak sunnahnya hingga akhir zaman yang semoga termasuk kita di dalamnya. Aamiin Ya Robbal Alamiin.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang. Selama skripsi ini disusun, peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang dialami. Namun, tidak ada usaha yang menghianati hasil. Berkat do'a, perjuangan, kesungguhan hati dan dorongan serta nasihat-nasihat yang positif dari berbagai pihak untuk penyelesaian skripsi ini sehingga Alhamdulillah dapat teratasi. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. KH. Iman Taufiq. M.Ag selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Dr. H. Ahmad Ismail, M. Ag., M. Hum. Selaku Dekan Fakultas Ilmu

Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengenyam pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dengan mengambil jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

3. Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd selaku dosen wali yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan, dan motivasi selama peneliti menuntut ilmu di Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
4. H. Mursid, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, yang selalu mengarahkan dan membimbing peneliti dalam proses pembelajaran di UIN Walisongo Semarang.
5. Agus Khunaifi, M.Ag selaku dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini sejak awal hingga akhir.
6. Hj. Nur Asiyah, M.S.I selaku dosen pembimbing lapangan saat PPL yang selalu memberikan semangat dan motivasi selama peneliti menyelesaikan skripsi ini.
7. Segenap Dosen beserta karyawan UIN Walisongo Semarang yang telah membekali peneliti dengan berbagai pengetahuan selama kuliah di UIN Walisongo Semarang.
8. Kepala Sekolah & Guru TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan (Mursaidah, S.Pd, Siti Ruqojah, S.Pd, Muflihatul Abidah, S.Pd, Malihatul Laila, S.Pd, Siti Zulaekha, S.Pd, dan Wardatul Lailiyah, S.Pd) yang telah bersedia membantu dalam proses pelaksanaan rangkaian penelitian,serta

- membantu menyediakan data yang dibutuhkan bagi peneliti.
9. Kedua Orang Tua peneliti (Bapak Amilu dan Ibu Sinar Jaya) yang sangat saya cintai dan sayangi dunia akhirat, terimakasih atas cinta, kasih sayang yang tulus, serta do'a yang telah diberikan, dan tentunya yang tiada henti menasehati, mendukung dalam segala hal, memotivasi serta mendidik dengan penuh kesabaran, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
 10. Ketiga saudara peneliti (Kakak Anfal Auliya, Adik Ikhfal ziyad auliya, dan Adik Zafal Auliya) yang tidak pernah lupa memberikan semangat, do'a serta dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
 11. Sahabat seperjuangan di kampus (Dhia Rizka Rahmalia, Faliha Briana Simonangkir, Nur Mulyana Latifah, Zelina Rosalino, Syulistia Citra Ningrum, Pitriani), Sahabat seperjuangan di rumah (Sechy Kristina Putri, Ifarel, Ardilan, dan Alvytassffer). yang selalu memotivasi dan menyemangati dalam setiap keadaan saat penyusunan skripsi ini.
 12. Sahabat seperjuangan di kos sabiru yang selalu memberikan semangat serta do'a dalam menyelesaikan skripsi ini
 13. Tim PPL TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan semangat kepada peneliti.
 14. Keluarga besar PIAUD UIN Walisongo Semarang, khususnya PIAUD 19 A, yang telah berjuang bersama sampai saat ini dan saling memberikan semangat, dukungan serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
 15. Keluarga Besar cucu Nasupiri dan Ansupiri yang selalu menginspirasi, memberikan semangat dan nasihat, memotivasi serta membantu peneliti ketika mengalami kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini.

16. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan baik moril maupun material demi terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang sebaik-baiknya, dengan pahala yang berlipat ganda. Peneliti menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi, metodologi dan analisisnya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun, sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya hanya kepada Allah SWT peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan bagi pembaca pada umumnya.

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fian Alfiliya', written in a cursive style.

Fian alfiliya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Rumusan Masalah	8
C.Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	8
BAB II : PENGGUNAAN MEDIA <i>LOOSE PARTS</i> UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI	10
A.Deskripsi Teori	10
1. Media Pembelajaran Anak Usia Dini	10
2. <i>Loose parts</i>	18
a. Pengertian <i>loose parts</i>	18
b. Komponen <i>loose parts</i>	20
c. Langkah-langkah penggunaan <i>loose parts</i>	22
d. Manfaat Media <i>Loose parts</i> untuk Anak Usia Dini	26

e. Kelebihan Dan Kekurangan Penggunaan Media <i>Loose Parts</i>	28
f. Aturan Bermain Penggunaan Media <i>Loose Parts</i>	29
3. Kreativitas	32
a. Pengertian kreativitas	32
b. Ciri-ciri kreativitas	35
c. faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas	38
d. Strategi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini	42
4. Penggunaan Media <i>Loose parts</i> untuk Kreativitas AUD	46
a. Strategi penggunaan media <i>loose parts</i> untuk kreativitas AUD.....	46
b. <i>Loose parts</i> dan kreativitas	48
B. Kajian Pustaka Relevan	50
C. Kerangka Berpikir	53
BAB III : METODE PENELITIAN	56
A. Jenis dan pendekatan penelitian	56
B. Tempat dan waktu penelitian.....	56
C. Sumber data.....	56
D. Fokus penelitian	57
E. Teknik pengumpulan data	57
F. Uji keabsahan data	60
G. Teknik analisis data	61
BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	63
A. Gambaran Umum TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan.....	63
1. Sejarah Singkat.....	63
2. Letak Geografis	64
3. Visi, Misi dan Tujuan.....	64
4. Sarana dan Prasarana.....	65

5. Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	65
6. Struktur Organisasi Kepengurusan.....	66
7. Karakteristik satuan pendidikan	67
B. Deskripsi Data.....	68
C. Analisis Data.....	70
D. Pembahasan Hasil Penelitian	81
E. Keterbatasan Penelitian.....	86
BAB V : PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Tarbiyatul Athfal 04 66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	54
Gambar 2 Guru menjelaskan materi.....	73
Gambar 3 Guru memberikan arahan kegiatan	74
Gambar 4 Kegiatan anak menyusun kata	75
Gambar 5 Kegiatan anak bereksperimen.....	76
Gambar 6 Kegiatan anak bermain warna	77

DAFTAR SINGKATAN

STPPA	Standar tingkat pencapaian perkembangan anak
KBM	Kegiatan belajar mengajar
PAUD	Pendidikan anak usia dini
AUD	Anak usia dini
TK	Taman Kanak-Kanak

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Observasi Lapangan

Lampiran 2 : RPPH TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

Lampiran 3 : Pedoman Wawancara Dengan Kepala Sekolah

Lampiran 4 : Pedoman Wawancara Dengan Guru Kelas

Lampiran 5 : Pedoman Observasi

Lampiran 6 : Pedoman Dokumentasi

Lampiran 7 : Transkrip Hasil Wawancara Dengan Kepala Sekolah

Lampiran 8 : Transkrip Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas

Lampiran 9 : Catatan Lapangan Observasi

Lampiran 10 : Hasil Penilaian STPPA

Lampiran 11 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 12 : Foto Dokumentasi Observasi

RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk mengembangkan tumbuh kembang anak yang mencakup berbagai aspek perkembangan. Perkembangan anak berkembang begitu pesat pada masa ini untuk bekal dikemudian hari, karena dimasa ini disebut dengan golden age (masa keemasan). Jadi pendidikan anak usia dini sangatlah penting karena dapat menentukan atau berpengaruh pada pendidikan yang selanjutnya. Ini sesuai berdasarkan UU No. 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 enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada bab I 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 yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk memantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Dalam pendidikan anak usia dini memerlukan beberapa faktor pendukung untuk tercapainya tujuan pendidikan tersebut. Diantaranya yaitu media dan metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi pendekatan yang digunakan pendidik kepada peserta didik dalam menyampaikan suatu pembelajaran yang efektif untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan.

¹ Mursid, “*Pengembangan Pembelajaran PAUD*” (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015).

Sedangkan media pembelajaran merupakan suatu perantara yang banyak digunakan pendidik kepada peserta didik dengan tujuan mempermudah pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar. Begitu halnya metode pembelajaran atau pendekatan yang tepat untuk mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dan edukatif dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Pendidikan selama ini tidak cukup memberikan ruang untuk peserta didik menjadi kreatif. Maraknya proses pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan akademik membuat anak usia dini terpengaruh tingkat kesejahteraan hidupnya, artinya kemerdekaan masa anak-anak untuk mengeksplorasi diri menjadi terbatas karena adanya tuntutan orang tua agar anak bisa membaca dan menulis menjadikan guru mengajar lebih memperhatikan hasil dari pada proses sehingga perkembangan anak hanya terfokus pada bagaimana anak dapat membaca, menulis dan menghitung. Belum lagi adanya ketentuan bahwa membaca, menulis dan menghitung menjadi syarat utama untuk memasuki jenjang Sekolah Dasar (SD). Sehingga keterampilan dianggap sebagai hal yang tidak begitu penting.

Pengembangan kreativitas sebenarnya dapat meningkatkan prestasi akademik. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Yamamoto dalam Diana Vidya Fakhriyani bahwa sangat penting untuk mengembangkan kreativitas karena prestasi akademik dapat meningkat seiring berkembangnya kreativitas.² Jadi ketika

² Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Wacana Didaktika* 4, no. 2 (28 Desember 2016): 193–200, <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>.

keaktivitas dikembangkan, maka prestasi akademik juga dapat meningkat. Namun yang saat ini terjadi adalah orang tua dan sekolah hanya mengedepankan peningkatan prestasi akademik dan mengesampingkan pengembangan kreativitas.

Hal yang harus disadari, pada dasarnya manusia telah memiliki potensi kreatif dalam dirinya sejak ia diciptakan. Namun demikian, seiring berjalannya waktu, potensi tersebut ada yang dimaksimalkan dengan baik, dan menjadikan dirinya sebagai seorang ahli atau pakar diberbagai bidang, seperti seni, olahraga, ilmu pengetahuan, dan sebagainya. Namun, ada beberapa juga potensi dari manusia itu sendiri yang masih terpendam dan membeku, mengendap, yang pada akhirnya tidak memiliki nilai kebermanfaatn dalam hidupnya. Banyak faktor yang dapat merangsang atau menghambat kreativitas itu sendiri salah satunya adalah lingkungan. Seseorang yang kreatif akan tumbuh dan berkembang jika ia berada dalam lingkungan yang kondusif dan kreatif untuk mengoptimalkan potensi kreatifnya.

Adapun diantara ayat Al-Qur'an yang mengajarkan kita untuk terus berusaha dalam mengerjakan sesuatu seperti pada **Q.S. An-Najm ayat 39** :

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

Artinya : *“Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya”*.

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 usia dini. Namun, kreativitas tidak hanya berkutat dengan warna saja. Siswa

atau 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 menangani berbagai persoalan kehidupan.³ Kreativitas dirasa cukup dikembangkan melalui kegiatan menggambar dan mewarnai, karena kreativitas hanya seputar warna dan kreasi. Padahal kreativitas mencakup hal yang lebih luas dari itu. Kreatif dalam membuat karya, kreatif dalam memecahkan masalah, kreatif dalam membuat keputusan dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut yang terkadang diabaikan dan akhirnya tidak berkembang. Untuk mengembangkan berbagai cakupan kreativitas, dibutuhkan media dan strategi yang berbeda di luar menggambar serta mewarnai. Lingkungan bermain anak sebenarnya kaya dengan berbagai material-material yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, terlebih lagi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Salah satu media yang dapat digunakan adalah bahan *loose parts*. Menurut Sally Haughey, pendiri Fairy Dust Teaching, *loose parts* adalah bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, di jajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain.⁴ *Loose parts* dapat digunakan bagi anak usia dini sebagai media belajar yang memiliki tekstur dan bentuk berbeda-beda, dapat berupa benda alam maupun sintetis yang sangat banyak dan mudah didapat disekitar rumah. Namun, banyak lembaga pendidikan yang tidak menyadari hal tersebut. Sehingga anak hanya diajarkan bagaimana menghasilkan

³ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 174

⁴ Elza Pristikasari, Mustaji, dan Miftakhul jannah, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK," *Research & Learning in Elementary Education* 6 Nomor 5 (2022): 9213–22.

karya sesuai dengan apa yang sudah dibuat oleh gurunya. Padahal anak dapat menghasilkan berbagai karya sendiri yang merupakan bentuk visualisasi dari imajinasi yang dimiliki dengan berbagai material atau media yang ada di lingkungan sekelilingnya.

Penggunaan media *loose parts* ini menjadi salah satu media pembelajaran yang diperlukan anak untuk bermain dan dapat menciptakan lingkungan yang lebih kaya, sehingga apapun bisa digunakan anak untuk bermain.⁵ Maka dari itu, kegiatan bermain berbahan *loose parts* perlu diaplikasikan di lembaga pendidikan anak usia dini. Hal itu bertujuan agar anak usia dini memiliki *skill* dan mampu berkreasi dimasa depannya nanti. Penggunaan bahan *loose parts* menjadikan anak lebih terbuka karena anak dapat bermain sesuai idenya, tidak tergantung pada arahan guru atau orangtua dan anak menjadi lebih kreatif. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru disekolah maupun orangtua dirumah untuk menemukan, membangun, memodifikasi konstruksi agar dapat merancang lingkungan main, sehingga rasa ingin tahu anak meningkat.⁶

Melalui penggunaan *loose parts* ini anak dibimbing dan difasilitasi untuk terus mengeluarkan imajinasi-imajinasi kreatifnya serta mengkonkretkannya atau membuatnya menjadi sebuah karya nyata sehingga anak merasa memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai kemampuannya.

⁵ Yulianti Siantajani, “*Loose part Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*,” (Semarang:PT Sarang Seratus Aksara, 2020), hlm. 9

⁶ Firia Hayati, “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Steam Dengan Menggunakan Bahan *Loose part* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk It Syekh Abdurrauf” 2 (April 2021): 15.

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

Media *loose parts* ini merupakan material yang mencerdaskan, karena mendorong anak untuk memikirkan hendak dijadikan apa material-material tersebut. Material material yang memiliki nilai dan berpotensi untuk ditransformasi dengan berbagai cara menjadi kreasi-kreasi dan temuan-temuan baru sehingga mendorong kreativitas dan imajinasi.⁷ Anak dapat menemukan berbagai hal-hal baru yang kemudian menjadi referensi bagi anak untuk memperoleh pengetahuan baru dan kemudian difasilitasi dengan berbagai material yang dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai karya dari imajinasi anak.

Peneliti memilih di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan karena lembaga ini masih dikatakan baru, namun TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan ini mampu menunjukkan eksistensinya dalam mengembangkan pendidikan yang bermutu dan peduli lingkungan. Kondisi awal proses

⁷ Yuliati Siantajani, *Loose part: Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD*, hlm.18.

pembelajaran masih mengandalkan Lembar Kerja Anak (LKA), sehingga seringkali gurunya kebingungan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk anak didiknya. Menilik dari misi dan tujuan sekolah dalam mendidik anak yang gemar berbahasa dan peduli lingkungan, TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan mulai menggunakan benda *loose parts* sebagai media pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat diaplikasikan pada setiap lembaga pendidikan anak usia dini serta dapat dijadikan referensi ilmiah maupun pakar dalam bidang pendidikan anak usia dini dalam memecahkan masalah yang terkait.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana media *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan ?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a) Untuk mengetahui media *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan.
- b) Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka manfaat yang diharapkan adalah :

- a) Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran serta dapat dijadikan bahan kajian bagi pembaca khususnya, dengan cara menumbuhkan kemampuan daya kreativitas anak melalui penerapan media *loose parts* di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan.

b) Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

1) Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan berbagai manfaat seperti meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan dan pengaplikasiannya dalam dunia pendidikan, dapat menjadi lebih peka terhadap berbagai problematika dalam dunia pendidikan serta lebih kreatif dalam mengatasi berbagai problematika tersebut.

2) Manfaat bagi guru

Penelitian ini memberikan berbagai manfaat kepada pendidik seperti memperoleh alternatif pembelajaran baru yang menyenangkan serta memperbanyak wawasan terkait pengembangan kreativitas anak usia dini.

3) Manfaat bagi peserta didik

Penelitian ini dapat memberikan berbagai manfaat seperti mendapatkan pembelajaran dengan cara baru yang kreatif, produktif, inovatif dan menyenangkan melalui penggunaan media *loose parts*. Selain itu, anak dapat memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai dengan kemampuannya.

BAB II

PENGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Pengertian media pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan anak sehingga mendorong terciptanya proses belajar mengajar pada dirinya.⁸

Dengan demikian, media pembelajaran pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai sarana dan prasarana yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara khusus media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut Sanjaya media pembelajaran dapat dilihat sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara

⁸ fadhillah, “*Edutainment Pendidikan Anak usia Dini*”(Jakarta: Kencana, 2014). hlm 73

- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara
- 3) Media audio visual, yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.⁹

c. Ciri-ciri media pembelajaran

Menurut Angkowo Salah satu ciri media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan panca indera penglihatan, pendengaran, perabaan, dan penciuman siswa. Secara umum ciri media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati melalui panca indera. Disamping itu ciri media juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sasarannya dan kontrol oleh pemakainya.

Dari karakteristik ini, untuk memilih suatu media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang guru dalam sebuah proses belajar mengajar dapat disesuaikan dengan situasi tertentu.¹⁰

d. Fungsi media pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai ada enam fungsi pokok media pembelajaran dan proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

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

⁹ Rostina Sundayana, "*Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*" (Bandung: Alfabeta, 2016). hlm 13-14

¹⁰ Rudy gunawan, "*Pengembangan Kompetensi Guru IPS*" (Bandung: Alfabeta, 2014). hlm 77

- 2) Media pengajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar
- 3) Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran
- 4) Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini digunakan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik
- 5) Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan guru
- 6) Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

e. Manfaat media pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton ada beberapa manfaat media dalam pembelajaran antara lain adalah sebagai berikut :

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan, setiap guru mungkin punya penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, guru sering menghasilkan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan setiap siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) Menambah peran guru menjadi lebih positif dan produktif.

f. Pemilihan dan pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini

Menurut Soenarto mengartikan pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah dikelas dan bukan untuk menguji teori.¹¹

1) pemilihan media pembelajaran

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan dan pelatihan (pembelajaran PAUD) pada dasarnya merupakan wahana untuk mengkomunikasikan dan mentransfer konsep dan tujuan pembelajaran. Pendidikan dan pelatihan (pembelajaran PAUD) yang efektif memerlukan perencanaan yang baik, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan. Penetapan rambu-rambu dan kriteria untuk memilih media pembelajaran merupakan patokan yang harus

¹¹ Tuning Somara Putra dan dkk, “Pengembangan Media Dreamweaver Model Tutorial”. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. (Vol.1, No 2, 2013), hlm. 125.

dijadikan pegangan bersama. Rambu-rambu tersebut diperlukan agar dapat menyediakan berbagai media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna tinggi. Dalam konteks pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini, beberapa dasar pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran tersebut diantaranya adalah :

- a) Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran
- b) Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas azas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih
- c) Pemilihan media pembelajaran hendaknya berposisi ganda baik berada pada sudut pandang pemakai (guru, anak) maupun dari kepentingan lembaga
- d) Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik serta aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas.
- e) Media yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara relevansi dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, atraktif dan berwarna, terkait dengan aktivitas bermian anak serta kelengkapan lainnya.

- f) Pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan pula keseimbangan koleksi 20 (well rounded collection) termasuk media pembelajaran pokok dan bahan penunjang sesuai dengan kurikulum baik untuk kegiatan pembelajaran maupun media pembelajaran penunjang untuk pembinaan bakat, minat dan keterampilan yang terkait
- g) Untuk memudahkan memilih media pembelajaran yang baik perlu kiranya menyertakan alat bantu penelusuran informasi seperti katalog, kajian buku, review atau berekja sama dengan sesama komponen fungsional seperti guru-guru atau kepada pimpinan lembaga PAUD dalam forum KKG (kelompok kerja guru).¹²

2) Pengembangan Media Pembelajaran

Sebelum menyusun atau mengembangkan media pembelajaran seseorang terlebih dahulu memahami beberapa hal yang harus dipahami secara baik antara lain adalah konsep, prinsip, karakteristik, kriteria, jenis dan bentuk serta langkah-langkah penyusunan atau pengembangan pembelajaran.¹³

Kemampuan lain yang harus dikuasai oleh guru selain mampu memilih media pembelajaran secara tepat adalah kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran. kegiatan pengembangan ini banyak

¹² Badru Zaman dan Cucu Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2010), hlm. 14-15.

¹³ Sujarwo, “Pengembangan Media Pembelajaran PAUD” *Seminar Pengembangan Media Pembelajaran PAUD SKB* (Yogyakarta, 29 Januari 2008), hlm. 4-7.

terkait dengan proses pembuatan media yang dilakukan secara sistematis dari mulai tahap perancangan/desain, produksi media, dan evaluasi.

Tahapan-tahapan tersebut harus dilalui secara prosedural sehingga media yang dihasilkan memenuhi kualitas yang diharapkan.

a) Perancangan/ desain media

Perencanaan berasal dari kata “rencana” yang memiliki arti rancangan atau kerangka dari suatu yang akan dilakukan pada masa depan.¹⁴ Bila kita akan membuat suatu media pembelajaran untuk anak usia dini maka diharapkan dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan yang teliti. Secara umum langkah-langkah sistematis yang perlu dilakukan pada saat membuat rancangan media adalah sebagai berikut :

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak
- 2) Merumuskan tujuan intrusional dengan operasional dan khas
- 3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- 4) Mengembangkan alat pengukuran keberhasilan
- 5) Membuat desain media
- 6) Melakukan revisi

¹⁴ Maisyarah, “Pengelolaan Media Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Sambinoe,” *skripsi* (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, 2017), hlm.22.

b) Pembuatan media

Tahap pembuatan dapat dikatakan sebagai kulminasi atau puncak dari tahap-tahap lain dalam pengembangan media. Sebagus apapun desain yang dirancang pada akhirnya akan sangat bergantung pada sejauh mana produk media jadi dihasilkan dan siap digunakan.

Dalam membuat media pembelajaran ini ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan :

- 1) Media yang dibuat hendaknya multi guna. Multi guna disini maksudnya adalah bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak
- 2) Bahan mudah didapat didapat dilingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa.
- 3) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak
- 4) Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi
- 5) sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana
- 6) Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal
- 7) Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

c) Evaluasi media

evaluasi merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran. Adapun juga media yang dibuat perlu dinilai terlebih dahulu sebelum digunakan secara luas. Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak.

Hal ini penting untuk diingat dan dilakukan karena banyak orang beranggapan bahwa sekali mereka membuat media pasti seratus persen dianggap baik. Anggapan itu sendiri tidaklah keliru karena sebagai pengembang media secara tidak langsung telah menurunkan hipotesis bahwa media yang dibuat tersebut dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik. Hipotesis tersebut perlu dibuktikan dengan mengujicobakannya kesasaran yang dimaksud.

2. *Loose parts*

a. Pengertian *loose parts*

Istilah *loose parts* berasal dari bahasa Inggris yang jika diartikan berarti bagian yang longgar atau lepasan. Disebut *loose parts* karena material yang digunakan merupakan bagian atau kepingan yang mudah untuk dilepas dan disatukan, dapat digunakan sendiri atau dapat pula digabungkan dengan benda-benda lainnya untuk menjadi satu kesatuan dan setelah tidak digunakan dapat dikembalikan pada kondisi dan fungsi semula.

Nicholson menggambarkan *loose parts* sebagai “variabel” yang menyediakan contoh-contoh seperti berbagai material dan bentuk,

fenomena fisik lainnya seperti listrik, magnet dan gravitasi, media seperti gas dan cairan, suara, musik, gerakan, reaksi kimia, masakan dan api, orang, tanaman, kata konsep dan ide. Dengan semuanya itu anak senang bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi senang.¹⁵

Dapat ditangkap dari penjelasan Nicholson bahwa *loose parts* merupakan barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil proses permainannya. Semuanya itu terjadi dalam konteks bermain, yang tentunya dilakukan anak dalam suasana riang dan gembira.

Siskawati dan Herawati mengemukakan bahwa *loose parts* merupakan benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, botol plastik, kardus bekas, logam, kain dan lain-lain sebagainya sehingga bahan-bahan tersebut dapat diperoleh guru dan orang tua dari mana pun tanpa mengeluarkan biaya.¹⁶ Sejalan dengan pemaparan Siskawati Dan Herawati, Nurmalina dan Amalia memaparkan bahwa *loose parts* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara.¹⁷ Media *loose parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan

¹⁵ Yulianti Siantajani, *loose part: Material Lepasn Otentik Stimulasi PAUD*, hlm.12

¹⁶ Siti Maryam Hadiyahanti, Elan Elan, dan Taopik Rahman, "Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini," *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 2 (30 November 2021): 337–47, <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9329>. hlm.342

¹⁷ Nurfadilah, dkk, "Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan *Loose part* Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota," *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (30 September 2020): 224–30, <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>.

mengundang kreativitas anak. Menggunakan media *loose parts* dalam pembelajaran anak merupakan media bahan ajar yang kegunaannya tidak pernah ada habisnya. Bahan ajar *loose parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek: pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (Science), pengembangan bahasa (Literasi), seni (Art), logika berpikir matematika (Math), teknik (Engineering), teknologi (Technology).¹⁸

Sally Haugheuy dalam Yuliati Siantajani menjelaskan bahwa *loose parts* biasanya berupa benda-benda alam maupun sintetis.¹⁹ Sejalan dengan pemaparan Sally Haugheuy, Maria Melita Rahardjo menambahkan bahwa *loose parts* dapat dipindahkan ke seluruh ruangan baik di dalam maupun di luar ruangan, dan digunakan dengan berbagai cara yang tidak terbatas.²⁰

Merujuk pada berbagai pemaparan tersebut, *loose parts* dapat dimaknai sebagai material yang dapat berupa bahan alam maupun bahan sintetis yang dapat digabungkan maupun dipindahkan dan dapat dipisahkan atau dilepaskan kembali, dapat digunakan di dalam maupun diluar ruangan dengan berbagai cara.

b. Komponen *loose parts*

Loose parts merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah

¹⁸ Nurfadilah,dkk. “Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan *Loose part* Pada Anak Usia 4-6 Tahun” hlm. 227

¹⁹ Yuliati Siantajani, *Loose part: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, hlm. 12

²⁰ Maria Melita Rahardjo, “How To Use *Loose part* in STEAM”, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, hlm. 312

ditemukan dilingkungan sehari-hari. Barang-barang itu pada umumnya terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda, juga bentuk dan warna yang berbeda-beda pula. Diantaranya adalah sebagai berikut :²¹

1) Bahan alam

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

2) Plastik

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

3) Logam

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

4) Kayu & bambu

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

²¹ Yuliati Siantajani, *Loose part: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*.hlm. 23

5) Benang & kain

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

6) Kaca keramik

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

7) Bekas kemasan

Barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan, contohnya adalah kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur, dan sebagainya.²²

c. Langkah-langkah penggunaan media *loose parts*

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada saat belajar sambil bermain menggunakan media *loose parts*, dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu:

1) Tahap Perencanaan

Segala sesuatu yang baik harus direncanakan terlebih dahulu, hal ini bertujuan agar tujuan dari kegiatan dapat tercapai dengan optimal.

²² Anita Damayanti, dkk, "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media *Loose part*," *Jurnal Buah Hati* 7, no. 2 (30 September 2020): 74–90, <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124.hlm> 78-79

Kegiatan pembelajaran yang menarik didapatkan dengan sebuah pengalaman. Perencanaan adalah suatu proses bagaimana pendidik dapat mempersiapkan materi yang akan disampaikan sesuai tujuan yang tertulis dalam RPPH untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak usia dini. Perencanaan yang matang akan menunjukkan hasil yang optimal dalam akhir pembelajaran. pada tahap perencanaan ini yang terpenting yakni guru harus merancang suatu kegiatan yang menarik dan dengan media *loose parts* yang mudah dipahami oleh anak, serta mudah untuk didapatkan oleh orangtua maupun guru disekolah. Guru senantiasa merancang pembelajaran dengan tetap berpatokan pada kurikulum dan sesuai dengan tema-tema yang sudah direncanakan. Setiap RPPH yang disusun mengandung enam aspek perkembangan anak usia dini yang distimulasi setiap hari.²³

2) Tahap Pelaksanaan

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

²³ 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 Awal (Pembukaan)

Pembukaan merupakan salah satu kegiatan yang bertujuan menarik perhatian anak. kegiatan pembukaan harus dilakukan semenarik mungkin agar anak antusias dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Contohnya : berdoa, bernyanyi, bertepuk, dan lain-lain. Pembukaan tersebut dapat dilakukan selama 15-30 menit jika efektif. Guru juga memberikan salam sapa dan ucapan selamat pagi kesemua murid.²⁴

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti ini dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik. Kegiatan ini dilakukan disesuaikan dengan RPPH yang sudah dibuat. Kegiatan inti merupakan kegiatan puncak atau kegiatan yang paling berkesan karena pembelajaran sesungguhnya dilakukan pada kegiatan inti.

Kegiatan inti biasanya dilakukan selama 90 menit. Guru dapat melakukan kegiatan ini dengan berbagai metode yang bisa dilakukan agar sistem pembelajaran berjalan sesuai RPPH. Pada kegiatan inti bermain *loose parts*, pertama-tama guru memperlihatkan alat dan bahan yang akan dimainkan setelah itu, guru juga bercerita tentang benda-benda yang ada disekitar anak yang bisa mereka gunakan, atau menyebut benda tersebut baik diruang kelas maupun benda yang dapat ditemukan dirumah untuk belajar. Selanjutnya guru memperlihatkan cara bermain *loose parts* yang sudah disediakan oleh guru diruang kelas dan mengajak anak-anak untuk

²⁴ Ida Ayu Ketut Putri, dkk., “Belajar Sambil Bermain ...”, hlm. 72.

mencobanya satu persatu. Misalnya, membuat huruf hijaiyah “Ba” dengan pasir atau batu kecil untuk menyerupainya huruf lainnya. Kegiatan tersebut guru dapat menstimulus dan mendukung anak agar perkembangan motorik halusnya meningkat.²⁵

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dapat diartikan sebagai kegiatan akhir yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri sebuah kegiatan atau pembelajaran di ruang kelas. kegiatan penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri pembelajaran selama 30 menit. Penutup biasanya dilakukan dengan mengingatkan kembali tentang apa yang sudah anak pelajari pada hari tersebut.²⁶

d) Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah menilai suatu kinerja, pemahaman atau pembelajaran selama di ruang kelas. Anak usia dini juga diberikan evaluasi diakhir pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. Tujuan evaluasi ini untuk memperbaiki segala perencanaan awal apabila tidak sesuai dengan yang direncanakan. Evaluasi juga dapat menguji pemahaman dan kedisiplinan terutama dalam bidang pendidikan. Evaluasi juga dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan mengumpulkan informasi mengenai kinerja sesuatu seperti metode, manusia, peralatan, dimana informasi tersebut akan dipakai untuk

²⁵ Ida Ayu Ketut Putri,dkk., “Belajar Sambil Bermain...”, hlm. 73.

²⁶ Rahman, Habibu,dkk., “Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini (Teori Dan Implementasi),” (*Yogyakarta: Ar-Ruzz Media*), 2019, hlm 247.

menentukan alternatif terbaik dalam membuat keputusan.²⁷

d. Manfaat Media *Loose parts* untuk Anak Usia Dini

Penggunaan *loose parts* dapat memberikan berbagai macam manfaat bagi anak, yang secara garis besar membuka kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar dengan cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas. Namun, jika diperhatikan lebih dalam, manfaat dari penggunaan *loose parts* diantaranya yaitu membantu eksplorasi anak, sebagaimana yang dipaparkan oleh Sheryl Smith dan Gilman. Sheryl Smith dan Gilman memaparkan bahwa selain membantu eksplorasi anak, *loose parts* juga dapat memberikan anak rasa memiliki dan mendorong kemauan mereka sendiri. Selain itu, karena kegiatan dan sumber dayanya yang beragam dan 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.*)²⁸

Loose parts adalah material yang sangat magic. *Loose parts* sangat lentur mengikuti ide anak, dan bisa dibuat menjadi apa saja. Jika dibandingkan dengan mainan jadi buatan pabrik, maka mainan jadi

²⁷ Ida Ayu Ketut Putri, dkk., "Belajar Sambil Bermain...", hlm. 73.

²⁸ Sheryl Smith dan Gilman, "The Arts, *Loose part* and Conversations", *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*, (Vol. 16, 2018), hlm. 96.

dibuat dengan design khusus dan peruntukannya sangat spesifik, anak diharapkan bermain sesuai dengan ide dari penciptanya. Berbeda dengan *loose parts*, bahan-bahan yang lebih terbuka akan mengundang anak untuk menjadi pencipta/perancang, dengan designnya ada pada anak. Ini akan melatih anak menjadi anak yang kreatif dan pemecah masalah (problem solver) diantara banyaknya manfaat tentang *loose parts*, ada 4 manfaat utama apabila anak bermain dengan *loose parts*, yaitu:

- 1) Mengembangkan keterampilan inkuiri
- 2) Mengajarkan anak untuk bertanya
- 3) Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak
- 4) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas²⁹

Ada banyak alasan mengapa ruang bermain perlu memiliki berbagai *loose parts*, sehingga lingkungan belajar anak menjadi lingkungan yang interaktif, yang memungkinkan anak dapat bermain secara aktif. Alasan-alasan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) *Loose parts* kaya dengan nutrisi sensorial.
- 2) *Loose parts* dapat digunakan oleh anak sesuai pilihan anak.
- 3) *Loose parts* dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara.
- 4) *Loose parts* mendorong kreativitas dan imajinasi.

²⁹ Yuliati Siantajani, *Loose part: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, hlm. 41-42

- 5) *Loose parts* mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi dibandingkan mainan jadi buatan pabrik.
- 6) *Loose parts* dapat digunakan dengan cara-cara berbeda sesuai ide anak.
- 7) *Loose parts* dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak.
- 8) *Loose parts* mendorong pembelajaran terbuka.
- 9) Anak lebih memilih *loose parts* dibandingkan mainan modern.

e. Kelebihan Dan Kekurangan Penggunaan Media *Loose Parts*

Loose parts mempunyai banyak kelebihan dalam penggunaannya. diantaranya dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, tidak habis dalam sekali pakai, dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk dan alat, dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak, dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya, dapat menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. *Loose parts* juga dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki. Selain itu *Loose parts* juga lebih hemat dan mudah didapat. *Loose parts* juga dapat mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru.

Loose parts juga mempunyai kekurangan di samping kelebihan kelebihannya. Kekurangan dari media *loose parts* seperti kesalahan

penggunaan strategi bermain *loose parts* dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak. Selain itu kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi juga dapat mengakibatkan terhambatnya perkembangan anak.

f. Aturan Bermain Penggunaan Media *Loose Parts*

Pada tahap satu, saat anak melakukan eksplorasi, guru berperan memberikan edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beresberes dan menyimpan mainan kepada anak. Untuk mengenalkan strategi bermain kepada anak, dapat dilakukan dengan cara berikut :

- 1) Kenalkan satu jenis benda dalam jumlah yang terbatas. Seiring waktu, tambahkan beberapa *loose parts*.
- 2) Taruh dalam tempat yang menarik anak.
- 3) Bangun rasa ingin tahu anak.
- 4) Izinkan anak untuk bereksplorasi.
- 5) Minta anak untuk menunjukkan atau mengeluarkan imajinasinya.
- 6) Hargai apapun yang anak buat.
- 7) Dengarkan penjelasan anak, dan berikan provokasi sederhana.
- 8) Apabila ingin menambahkan *loose parts*, usulkan *loose parts* tertentu pada anak.

Setelah bermain anak-anak juga perlu dikenalkan dan dilatih untuk membereskan dan menyimpan barang-barang yang telah dipakainya ke tempat semula agar dapat bertanggung jawab terhadap lingkungannya. Anak perlu dilatih peduli dan bertanggungjawab terhadap lingkungannya dan benda-benda yang digunakannya. Karena itu, penyimpanan *loose parts* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus dilatihkan

kepada anak. Untuk mengenalkan beres-beres kepada anak, dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- 1) Anak perlu memahami bahwa setiap barang punya tempat (rumah).
- 2) Proses beres-beres memerlukan banyak waktu, maka jumlah keping *loose parts* perlu dibatasi.
- 3) Bersabarlah sampai anak benar-benar bisa mengembalikan ke tempat semula.
- 4) Mengajak anak membereskan sambil bernyanyi.

Sementara itu, dalam menyimpan *loose parts* dapat dilakukan melalui cara sebagai berikut :

- 1) Tatalah *loose parts* dalam wadah sehingga anak fokus. Sesuaikan ukuran wadah dengan isinya.
- 2) Tatalah wadah-wadah tersebut di rak yang terbuka dan mudah dijangkau oleh anak.
- 3) Berikan ruang atau kelonggaran tempat, sehingga memudahkan anak untuk mengambil sesuai kebutuhannya.
- 4) Berikan waktu cukup pada anak, karena setiap anak memiliki kecepatan bergerak yang berbeda-beda.

Tahapan selanjutnya yang dilalui anak setelah tahap eksplorasi adalah tahap eksperimen. Dan pada tahap eksperimen, guru berperan memberikan provokasi dan invitasi kepada anak (tahap ekspansi). Provokasi dan invitasi tentu berbeda. Cooper dalam Yuliati Siantajani berpendapat bahwa yang dimaksud provokasi adalah upaya keras guru untuk terus menerus memprovokasi kecenderungan alami anak dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan

menginterpretasi fenomena. Yuliati menambahkan bahwa provokasi merupakan sesuatu yang mengajak orang untuk semakin maju ke depan dengan menstimulasi respon atau aksi. Provokasi dilakukan untuk memperluas atau mengembangkan ide-ide unik, minat dan teori dari anak. Provokasi dibangun dari observasi yang bermakna terhadap hal-hal yang dilakukan anak, berdasarkan rasa ingin tahu dan pemikiran anak. Provokasi akan memberikan pengalaman-pengalaman dan hubungan-hubungan baru pada anak dalam mengejar ide, minat dan teori. Provokasi menantang pemikiran anak untuk berpikir lebih tinggi. Sedangkan invitasi merupakan penataan material yang dipilih dan ditata atau dipajang yang mengundang anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Invitasi merupakan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui eksplorasi berbagai material konkret yang akan memberikan pengalaman belajar pada anak. Material yang dipajang akan menawarkan pilihan pada anak untuk memasuki dunia pengetahuan. Dengan kata lain, provokasi berupa bahasa, sedangkan invitasi berupa penataan. Berikut cara membuat tulisan provokasi :

- 1) Tentukan topik/subtopik yang telah disepakati bersama anak.
- 2) Pikirkanlah ide yang dapat muncul dari topik/subtopik tersebut.
- 3) Pikirkan kegiatan yang mungkin akan dilakukan oleh anak.
- 4) kalimat seperti apa yang akan memantik ide anak jika melihat in, vitasi yang akan ditata?
- 5) Buatlah tulisan tentang kalimat itu dalam sebuah frasa atau kalimat.
- 6) Perhatikan, provokasi mengandung suatu konsep yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dan menggali lebih

lanjut. Frasa atau kalimat bisa berupa pernyataan, tantangan/permintaan, ekspresi /kekaguman.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menata invitasi adalah sebagai berikut :

- 1) Ambil papan tulisan dan letakkan pada tempat di mana invitasi akan ditata.
- 2) Baca dan pahami tulisan tersebut. Pikirkan hal-hal berikut:
 - a. Apa yang mungkin dilakukan anak dengan provokasi seperti itu?
 - b. *Loose parts* apa saja yang diperlukan untuk mewujudkan gagasan itu?
 - c. Bagaimana membuat penataan menjadi menarik dan mengundang anak?
- 3) Persiapkan *loose parts* yang diperlukan.
- 4) Tata dan pajang agar menarik anak.
- 5) Sediakan area yang cukup sebagai tempat bagi anak untuk melakukan aktivitas.

3. Kreativitas

a. Pengertian kreativitas

Kata kreativitas berasal dari kata sifat 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, walaupun dalam kenyataannya terlihat bahwa

orang tertentu memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru dengan cepat dan beragam, padahal sesungguhnya kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki oleh semua orang.

James J gallager mengatakan bahwa “*creativity is a mental proces by wich an individual creats new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan oleh individu baik berupa gagasan maupun produk baru atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya). Adapun menurut Supriadi kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.³⁰

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengekspresikan ide-ide dan imajinasinya untuk menciptakan sesuatu baik berupa gagasan maupun suatu karya yang baru. Jika dikaitkan dengan anak usia dini, kreativitas merupakan kemampuan anak dalam menciptakan suatu karya melalui imajinasinya dengan mengeksplorasi berbagai media.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena ada hubungan yang erat antara sikap bermain anak dan kreativitas. Namun, Froebel mengemukakan bahwa bermain tanpa bimbingan dan arahan serta perencanaan lingkungan

³⁰ Roudlotun Ni'mah dan Farida Isroani, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Parts*” (15 Mei 2022).

dimana anak belajar akan membawa anak pada cara belajar yang salah atau proses belajar tidak akan terjadi. Ia mengisyaratkan bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik bertanggung Jawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar menjadi kreatif.³¹ Sejalan dengan itu, Rotherberg dalam Novi Mulyani berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru sehingga berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.³² Guilford dalam Novi Mulyani juga menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.³³ Kreativitas melibatkan proses berpikir untuk dapat menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu situasi atau masalah dengan solusi atau pemecahan masalahnya.

Kreativitas adalah salah satu kemampuan manusia yang dapat membantu kemampuan yang lain, hingga sebagian keseluruhan dapat mengintegrasikan stimulasi luar (yang melanda indra-indranya dari luar sekarang) dengan stimulasi dalam (memory yang telah dimiliki sebelumnya) hingga tercipta suatu kebutuhan yang baru.³⁴

Kreativitas yaitu suatu proses mental individu yang melahirkan

³¹ Novi Mulyani, *“Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini,”* (Purwokerto: Remaja Rosdakarya Offset, 2019), hlm. 10

³² Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 3

³³ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini,* hlm. 4

³⁴ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *“Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak,”* (Jakarta:Kencana 2012), hlm.14

gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi sukses diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah.

Merujuk pada berbagai macam definisi kreativitas yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan kreativitas merupakan proses pembiasaan dalam menghasilkan berbagai gagasan, ide, metode, maupun produk baru guna memecahkan persoalan dan menghadapi berbagai tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan diri sendiri, orang lain ataupun lingkungan sekitar.

b. Ciri-ciri kreativitas

Ciri-ciri kreativitas merupakan salah satu aspek yang penting untuk dipahami.³⁵ Ciri-ciri kreativitas antara lain bebas dalam berpikir, memiliki daya imajinasi, bersifat ingin tahu, ingin mencari pengalaman baru, memiliki inisiatif, bebas berpendapat, memiliki minat luas percaya pada diri sendiri, cukup mandiri dan tidak mudah bosan.³⁶ Menurut Supriadi ciri-ciri kreativitas dapat digolongkan menjadi dua kata macam yaitu kognitif dan non-kognitif. dilihat dari ciri kognitif sebagai berikut yaitu: orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. sedangkan ciri-ciri

³⁵ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Kencana: Jakarta, 2019), hlm. 89.

³⁶ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* (PT Remaja Rosdakarya: Bandung, 2019), hlm. 11.

dari non-kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.³⁷ Oleh sebab itu baik dari ciri-ciri kognitif maupun non-kognitif, keduanya sama-sama sangatlah penting karena kecerdasan yang tidak ditopang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Karena kreativitas bukan cuma tentang perbuatan otak saja namun variabel otak dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap sebuah karya kreatif. Ciri-ciri seorang anak disebut kreatif, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main, mengajukan pertanyaan, menebak, mendiskusikan temuan
- 2) Menggunakan imajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, dan bercerita
- 3) Berkonsentrasi untuk tugas tunggal dalam waktu yang cukup lama
- 4) Menata sesuatu sesuai selera
- 5) Mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa
- 6) Mengulang untuk tahu lebih jauh.

Menurut Euis Kurniati ada beberapa ciri kepribadian dalam kreativitas seseorang yang ditemukan dalam berbagai studi, yaitu sebagai berikut :

- 1) Fleksibel dalam berpikirdan merespon
- 2) Bebas dalam menyatakan pendapat dan meresponya

³⁷ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, hlm. 35

- 3) Tertarik pada kegiatan kreatif
- 4) Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain
- 5) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- 6) Berani menghadapi resiko yang diperhitungkan
- 7) Toleran terhadap pendapat
- 8) Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas. Berani menghadapi resiko yang diperhitungkan
- 9) Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah, kaya akan inisiatif
- 10) Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik
- 11) Memiliki minat yang luas. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, komplek, holitis, dan mengandung teka-teki
- 12) Senang mengajukan pertanyaan yang baik dan memiliki kesadaran etika , norma dan estetika yng tinggi.

Ciri individu kreatif menurut para ahli psikologi antara lain bebas dalam berfikir, memiliki daya imajinasi, bersifat ingin tahu, ingin mencari pengalaman baru, memiliki inisiatif, bebas berpendapat, memiliki minat yang luas, percaya pada diri sendiri, tidak mau menerima pendapat begitu saja, cukup mandiri dan tidak pernah bosan. Individu dengan potensi kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Memiliki hasrat ingin tahu, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru

- 2) Panjang akal
- 3) Keinginan untuk menemukan dan meneliti
- 4) Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit
- 5) Berpikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam tugas
- 6) Menanggapi pertanyaan dan memiliki kebiasaan untuk memberikan jawaban yang lebih banyak.

Sangat banyak ciri yang menandakan bahwa seseorang tergolong ke dalam orang yang kreatif. Ada ciri yang dilihat dari sisi perilaku dan ada pula yang dilihat dari sisi emosional atau dengan kata lain, ciri tersebut dilihat dari sisi sikap dan sifat. Ciri yang dimiliki setiap orang pun berbeda. Namun dari semua ciri yang telah dipaparkan diatas, ciri paling menonjol yang menunjukkan bahwa seseorang tersebut kreatif adalah tingkat inovasi dan rasa ingin tahu yang tinggi.

c. faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Walaupun setiap anak memiliki potensi kreatif alamiah di dalam dirinya, tapi potensi kreatif tersebut tidak akan optimal jika tidak digali dan diasah sejak dini. Seperti halnya perkembangan dasar yang lain, kreativitas juga perlu diberi kesempatan, rangsangan dan arahan dari keluarga dan lingkungan sosial untuk berkembang.

Kreativitas yang berkembang dalam diri seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sternberg dalam Ratih Kusumawardhani memaparkan bahwa kreativitas membutuhkan kerjasama dari kemampuan intelektual,

pengetahuan, gaya berpikir, kepribadian, motivasi dan lingkungan.³⁸ Kuwato dalam Novi Mulyani memaparkan bahwa setidaknya ada 3 faktor yang dapat memengaruhi kreativitas, yaitu sebagai berikut :³⁹

- 1) Faktor kemampuan berpikir yang mencakup intelegensi dan mengayakan bahan berpikir. Inteligensi merupakan petunjuk kualitas kemampuan berpikir, sedangkan mengayakan bahan berpikir dibedakan atas perluasan dan pendalaman dalam bidangnya dan bidang disekitarnya. Dalam pendidikan anak usia dini, inteligensi diibaratkan sebagai tingkat kemampuan berpikir yang dimiliki anak, sedangkan mengayakan bahan berpikir diibaratkan sebagai perluasan dan pendalaman dari apa yang sedang dipikirkan, dipecahkan atau dipelajari.
- 2) Faktor kepribadian. Seseorang yang memiliki kepribadian pantang menyerah, optimis, rajin, ulet dan lainnya, akan memiliki kreativitas yang berbeda dengan orang yang memiliki sifat pesimis, mudah menyerah, malas, dan lainnya.
- 3) Faktor lingkungan. Kreativitas akan dapat berkembang apabila lingkungan memberi dukungan dengan kebebasan sebagai suasana yang mendukung perkembangan kreativitas. Kebebasan yang diperlukan adalah kebebasan yang tetap mengacu pada norma yang berlaku, tetapi harus saling menghargai dan memahami sehingga

³⁸ Ratih Kusumawardani, dkk., “Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun” *Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD dan Dikmas*, (Vol. 3, 2018), hlm. 12

³⁹ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, hlm. 26-27

memungkinkan rasa aman yang dinamis, yang akan memberikan rangsangan dan kesempatan bagi kreativitas untuk terus berkembang.

Selain itu, Hurlock juga menjelaskan bahwa ada beberapa kondisi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak diantaranya adalah :⁴⁰

Waktu, untuk menjadi kreatif. berikan waktu seluas-luasnya bagi anak untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep kemudian mwncobanya dalam bentuk baru dan orisinil.

- 1) Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi seorang yang kreatif. Hal ini dikatakan Singer bahwa “Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya”.
- 2) Dorongan. Anak senantiasa harus mendapat dorongan atau rangsangan kreatif, juga harus bebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan.
- 3) Sarana. Sarana untuk bermain harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplortasi anak yang merupakan unsur penting dalam kreativitas.
- 4) Lingkungan yang kondusif. Lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan kepada anak untuk menggunakan sarana

⁴⁰ Mulyani dan Novi, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Purwokerto: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2019), hlm. 25-26.

yang sudah tersedia untuk mendorong kreativitasnya.

- 5) Hubungan orang tua 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.
- 6) Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah akan meningkatkan kreativitas anak. Sebaliknya, cara mendidik anak yang otoriter akan memadamkan kreativitas anak
- 7) Kesempatan untuk 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”.

Imam musbikin menyatakan ada delapan faktor penghambat kreativitas anak diantaranya :

- 1) Tidak ada dorongan bereksplorasi, yakni tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak ternyata dapat menghambat kreativitas anak
- 2) Jadwal yang terlalu ketat, penjadwalan kegiatan bagi anak yang terlalu padat akan membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitasnya, karena anak tidak dapat mengeksplorasi dengan kemampuannya.
- 3) Terlalu menekankan kebersamaan keluarga, anak butuh waktu sendiri untuk mengembangkan kreativitasnya. Karenanya, biarkan ia sendiri

pada waktu-waktu tertentu.

- 4) Membatasi anak untuk berkhayal, karena dengan berkhayal anak dapat mengembangkan kreativitas dengan mengembangkan imajinasinya.
- 5) Orang tua konservatif, biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Orang tua model ini biasanya cepat khawatir dengan proses kreativitas anak yang umumnya berada di luar garis kebiasaannya.
- 6) Overprotektif
- 7) Disiplin otoriter yang mengarah kepada tidak diperbolehkannya anak menyimpang dari perilaku yang disetujui orang tua.
- 8) Penyediaan alat bermain yang terlalu terstruktur. penting bagi orang tua dan guru dalam memilih permainan yang tepat.⁴¹

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dan penghambat dari pengembangan kreativitas terdiri dari faktor internal (kemampuan berpikir/intelektual, gaya berpikir dan kepribadian) dan faktor eksternal (motivasi, rangsangan mental, iklim dan kondisi lingkungan, peran guru serta peran orangtua).

d. Strategi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai cara atau strategi dan metode. Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik

⁴¹ Ni'mah dan Isroani, "*Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts.*" hlm 4

dan tepat, yaitu pembelajaran melalui bermain Selain itu, Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati mengemukakan tujuh strategi untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini yang meliputi pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasta karya), melalui imajinasi, melalui eksplorasi, melalui eksperimen, melalui proyek, melalui musik, dan melalui bahasa.⁴²

Hasta karya merupakan penciptaan produk yang mengandalkan kreativitas pembuatnya. Pada dasarnya, hasil karya anak dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi. Hal ini akan memberikan banyak kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui. Mereka juga dapat membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya.⁴³

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya, imajinasi merupakan sifat natural anak. Dalam hal strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini, yang dimaksud adalah kemampuan berpikir divergen seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya, dan multiperspektif dalam merespons suatu stimulasi. Melalui imajinasi, daya pikir dan daya cipta anak dapat berkembang tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari.⁴⁴

⁴² Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 52-65

⁴³ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 53

⁴⁴ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 54

Eksplorasi juga menjadi salah satu strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini. Hal ini dikarenakan melalui eksplorasi anak dapat memperoleh kesempatan untuk melihat, memahami, merasakan dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka.⁴⁵

Selain melalui eksplorasi, eksperimen juga dapat menjadi salah satu pilihan strategi untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Eksperimen berorientasi pada bagaimana anak dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi dari permasalahan yang mereka hadapi hingga akhirnya munculah sesuatu yang bermanfaat dari kegiatan tersebut.⁴⁶

Adapula strategi mengembangkan kreativitas melalui proyek. Metode proyek sendiri berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep “*Learning by Doing*”, yang berarti proses pembelajaran dengan melakukan tindakan langsung sesuai dengan tujuan. Terutama melakukan suatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan. Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi mereka sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri

⁴⁵ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 55

⁴⁶ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 59

seoptimal mungkin.⁴⁷

Penggunaan musik dan bahasapun dapat digunakan sebagai strategi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Alam tercipta kaya akan nuansa dan irama musik. Manusia tidak akan pernah bisa lepas dari bunyi-bunyian yang terdengar setiap detik dengan variasi jenis, frekuensi, durasi, tempo dan irama. Masing-masing menampilkan kekhasan musik alaminya sendiri. Alam mengajari manusia dengan keharmonisan, keseimbangan, simetris, sistematis, dan rasa kebersamaan dan penyatuan melalui irama dari bunyi-bunyian alamiah. Musik diyakini dapat melibatkan kedua belahan otak kiri dan kanan karena aktivitas musik dapat menggabungkan fungsi analitis dengan fungsi kreatif sekaligus.⁴⁸

Sedangkan bahasa merupakan hal yang pasti digunakan di setiap hari karena fungsi bahasa sendiri adalah sebagai alat komunikasi. Anak sering berbicara untuk mengeluarkan apa yang ada dalam pikiran mereka. Sikap ini mendorong meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain. Salah satu jalan bagi mereka untuk menggunakan bahasa adalah ekspresi perasaan.⁴⁹ Bahasa dikatakan dapat menjadi salah satu strategi untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini karena melalui bahasa anak dapat mengekspresikan apa yang dirasa dan dipikirkan.

⁴⁷ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 61-62

⁴⁸ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 63-64

⁴⁹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 65

Media *Loose parts* melibatkan 7 strategi yang dipaparkan oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati. *Loose parts* memfasilitasi anak untuk menciptakan produk (hasta karya) melalui imajinasi, eksplorasi, dan eksperimen dalam bentuk proyek. *Loose parts* juga dapat dimanipulasi menjadi alat musik. Bahasa juga terlibat saat menggunakan media *loose parts* melalui komunikasi antara satu anak dengan anak yang lain.

4. Penggunaan Media *Loose parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

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

Anak senang bermain dengan benda-benda yang konkret. Tentunya perlu strategi agar benda-benda yang tersedia sesuai dengan peruntukkan usia anak, jumlah anak, dan juga penempatannya agar mudah dijangkau oleh anak. mengamati anak adalah langkah awal yang harus dilakukan oleh guru pada saat berkenalan dengan *loose parts*. Dengan mengamati anak bereksplorasi dengan *loose parts*, guru dapat mengenali kapan jumlah dan jenis *loose parts* yang dapat ditambahkan.

Jika terlihat anak menunjukkan perilaku membanting, melempar, menyebar dan menggunakan *loose parts* semuanya sendiri, maka anak belum siap mendapatkan tambahan jumlah *loose parts*. Apabila anak menunjukkan perilaku sebaliknya, maka secara bertahap tambahkanlah jumlah variasi *loose parts*-nya.

Mulailah dari hal-hal yang paling sederhana, *loose parts* yang mudah diperoleh dilingkungan sekitar. Mungkin kita berpendapat bahwa anak

tidak tertarik dengan benda-benda ini karena sudah terbiasa dilihatnya.

Misalnya anak pantai tidak akan tertarik dengan kerang dan pasir. Anak gunung tidak tertarik dengan bunga-bunga warna-warni. Persepsi tersebut dapat berubah ketika kita menemukan benda-benda yang biasa dilihat anak berada dalam wadah yang menarik, ditata secara estetis dan mengundang anak untuk memainkannya.

Loose parts dimainkan anak tanpa perlu intruksi. Secara alami anak dapat memainkannya menurut idenya. Apabila anak belum terbiasa bermain dengan *loose parts*, dapat dicoba untuk meletakkan satu keranjang berisi beberapa *loose parts*. Boleh dicampur dengan mainan pabrik yang sudah memiliki bentuk-bentuk khusus. Perhatikan dan amati bagaimana anak menggabungkan *loose parts* dengan mainan yang sudah ada.

Di alam, anak berada di lingkungan yang otentik. Anak dapat menemukan benda-benda apa saja dan dengan cepat menggunakannya untuk mewakili sesuatu yang ada di pikirannya. Dengan cepat pula anak akan merubah menjadi sesuatu yang berbeda seiring dengan perubahan idenya yang terus mengalir dengan fleksibel. Hadirnya teman bermain akan memberikan pergerakan terhadap apa yang dipikirkan anak dan dapat berkembang sesuai dengan negosiasi antar anak.

Setelah anak selesai bermain, anak perlu dilatih untuk membereskan barang-barang yang dipakainya ketempat semula. Beres-beres mengajarkan pada anak untuk peduli pada lingkungan dan belajar bertanggung jawab. Karena itu beres-beres harus diajarkan sedini mungkin, dengan teladan (contoh) dari guru dan dibuat dalam suasana yang menyenangkan, bukan

suatu penugasan. Lakukan sambil bernyanyi atau bermain game sederhana, sehingga anak menganggap bahwa kegiatan beres-beres adalah bagian dari bermain. Ingat bahwa anak lebih merespon nyanyian daripada perintah. Anak perlu dilatih peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya dan benda-benda yang digunakannya. Karena itu, penyimpanan *loose parts* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus dilatihkan kepada anak.

b. *Loose parts* dan kreativitas

Carl Rogers sudah memaparkan bahwa kreativitas muncul dari interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.⁵⁰ Sejalan dengan hal tersebut, Simon Nicolson memaparkan bahwa lingkungan merupakan tempat interaktif bagi anak.⁵¹ Kedua teori tersebut memberikan gambaran bahwa kreativitas seseorang dapat dibangun melalui interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. *Loose parts* merupakan berbagai 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 di dalam dirinya.

Media *Loose parts* digunakan melalui 4 tahapan bermain yang terdiri dari tahapan guru dan tahapan anak yang saling berkaitan. Tahapan guru meliputi tahap edukasi, tahap ekspansi, tahap perkembangan dan tahap

⁵⁰ Masganti Sit, dkk, “*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*,” (Medan:Perdana Publishing 2016), hlm 33.

⁵¹ Yuliati Siantajani, *Loose part: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, hlm.12

membangun makna dan tujuan bermain. Sedangkan tahapan anak meliputi tahap eksplorasi, tahap eksperimen, tahap kreatif dan tahap membangun makna dan tujuan bermain.⁵² Eksplorasi menjadi tahapan pertama pada anak untuk memulai kegiatan pembelajaran menggunakan media *Loose parts*. Eksplorasi dapat memicu rasa ingin tahu anak. Dari rasa ingin tahu yang dimiliki anak itulah yang dapat memicu kreativitas dalam diri anak. Memicu anak untuk terus mengetahui banyak hal di sekitarnya. Selanjutnya eksperimen memicu anak berpikir kritis terhadap apa yang sedang dihadapi, membuat mereka berusaha dan pantang menyerah untuk dapat menemukan pemecahan masalah. Terlebih jika didukung dengan adanya penataan invitasi yang memadai dan pengungkapan provokasi yang tepat, anak akan semakin terpacu untuk melakukan eksplorasi dan eksperimen. Dari kegiatan eksplorasi dan eksperimen itulah yang kemudian memunculkan berbagai karya kreatif anak yang timbul dari berbagai pemikiran yang diperolehnya selama melakukan eksplorasi dan eksperimen. Kemudian dari ketiga tahap tersebut, anak dapat membangun makna dan tujuan bermain.

Loose parts sendiri memiliki 2 buah strategi khusus dalam penggunaannya, yaitu strategi bermain serta strategi beres-beres dan menyimpan barang.⁵³ Kedua strategi tersebut dirasa dapat berpartisipasi mengembangkan kreativitas anak usia dini. Melalui strategi bermain, anak dilatih untuk dapat memanfaatkan waktu sebaik-baiknya (kreatif membagi

⁵² Yuliati Siantajani, *Loose part: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, hlm.78

⁵³ Yuliati Siantajani, *Loose part: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, hlm.89-

dan memanfaatkan waktu untuk memainkan apa yang anak inginkan agar selesai tepat pada waktunya). Dan melalui strategi beres-beres dan menyimpan barang, anak dilatih untuk kreatif menata berbagai 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 juga bahasa.⁵⁴ Semua strategi tersebut bisa didapatkan melalui penggunaan media *Loose parts*. Dengan *Loose parts*, anak didukung untuk membuat atau menciptakan berbagai hasil karya, didukung untuk berimajinasi dan mengungkapkan serta merealisasikan imajinasinya, didukung untuk mengeksplorasi lingkungannya dan melakukan eksperimen-eksperimen, didukung untuk membuat proyek, didukung untuk bermusik dan didukung untuk berbahasa reseptif maupun ekspresif.

B. Kajian Pustaka Relevan

Untuk menghindari terjadinya pengulangan hasil temuan yang membahas permasalahan yang sama dan hampir sama, baik dalam bentuk skripsi, buku, atau tulisan lainnya maka peneliti akan memaparkan beberapa bentuk tulisan yang sudah ada yang peneliti temukan. Beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian sebelumnya terkait penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini diantaranya sebagai berikut :

Pertama, Artikel Rita Kurnia yang berjudul “Konsepsi Bermain dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Terbit di jurnal *Educhild*. Rita

⁵⁴ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 52-65

Kurnia menyimpulkan bahwa bermain memberikan kesempatan besar kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Persamaan antara penelitian Rita Kurnia dengan penelitian ini adalah menitik beratkan pada pengembangan kreativitas anak melalui bermain, yang mana penggunaan *loose parts* juga melalui kegiatan bermain. Sedangkan perbedaannya terdapat pada kegiatan bermain yang dilakukan. Rita Kurnia menggambarkan kegiatan bermain secara keseluruhan, sedangkan peneliti memfokuskan pada kegiatan bermain *Loose parts*.⁵⁵

Kedua, 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 menjadikan persamaan antara penelitian Nadia Fauziah dengan peneliti. Namun, Nadia Fauziah lebih menitik beratkan pada penggunaan media bahan alam, sedangkan peneliti menggunakan media *Loose parts* secara menyeluruh.⁵⁶

Ketiga, 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

⁵⁵ Rita Kurnia, “Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini,” 2012, hlm 9.

⁵⁶ 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>.

untuk meningkatkan kreativitas anak. Hal yang menjadi persamaan dari penelitian yang dilakukan Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo dengan peneliti adalah upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan. Penelitian yang dilakukan Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo menggunakan media barang bekas yang memang merupakan bagian dari *Loose parts*, dan peneliti menggunakan media *Loose parts* secara menyeluruh.⁵⁷

Keempat, Artikel Sheryl Smith dan Gilman dengan judul “*The Arts, Loose parts and Conversations*”. Terbit di *Journal Of The Canadian Association For Curriculum Studies*. Sheryl Smith dan Gilman ini memaparkan terkait antara seni, *Loose parts*, dan percakapan. *Loose parts* dipercaya dapat mengaktifkan berbagai keterampilan pada anak. Hal yang menjadi persamaan dari penelitian yang dilakukan Sheryl Smith dan Gilman dengan penelitian yang dilakukan peneliti terdapat pada penggunaan *Loose parts* pada pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terdapat pada hal yang dikembangkan. Sheryl Smith dan Gilman berfokus pada seni, sedangkan peneliti memiliki titik fokus yang terdapat seni di dalamnya, yaitu kreativitas.⁵⁸

Kelima, Skripsi Armita Wibiati dengan judul “Upaya Menumbuhkan Daya Kreativitas Anak Melalui Penerapan Metode Steam Dengan Media *Loose parts* Di RA Walisongo Jerakah Tugu, Kota Semarang Tahun Ajaran 2020/2021”. Universitas islam negeri walisongo semarang. Berdasarkan hasil

⁵⁷ Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo Sujarwo, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di TK Kota Bima,” *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 2 (3 November 2015): 215, <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6360>.

⁵⁸ Smith-Gilman, “The Arts, *Loose part* and Conversations.”

penelitian yang dilakukan oleh Armita Wibiati di RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang. maka dapat disimpulkan bahwa Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini pada kelompok B di RA Walisongo Jerakah Semarang dapat ditingkatkan melalui penerapan pemanfaatan bahan-bahan lepasan yang berada di sekitar anak. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase perkembangan kreativitas anak sebelum tindakan sebesar 32,64 %.⁵⁹

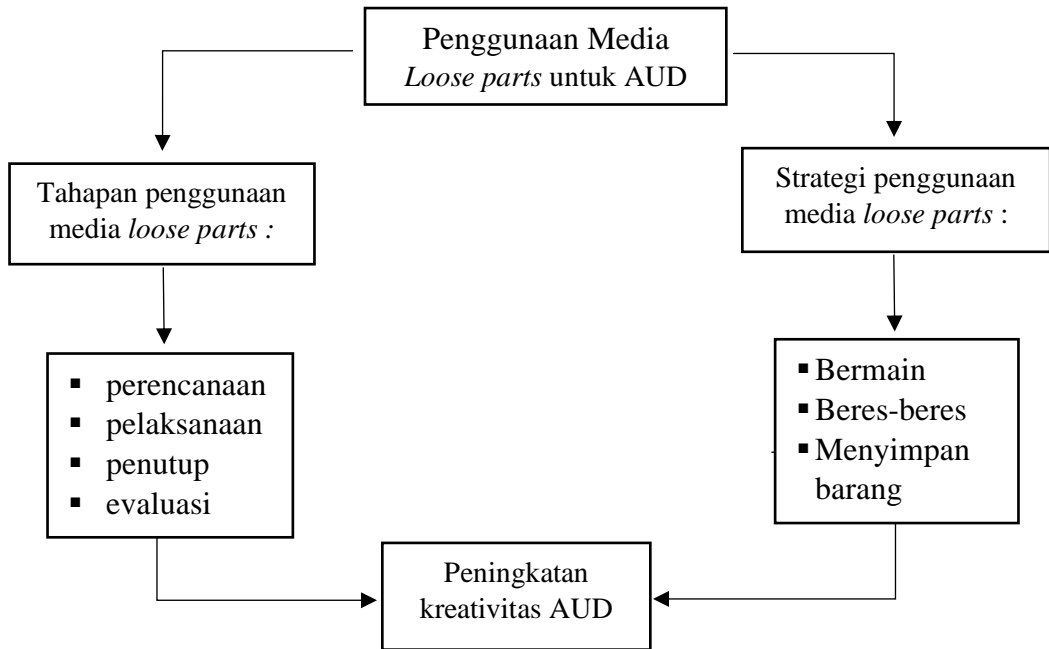
C. Kerangka Berpikir

Salah satu tujuan dari pendidikan anak usia dini selain menyiapkan kesiapan anak untuk melanjutkan ke jenjang sekolah dasar yaitu mengembangkan kreativitas anak. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengembangkan atau menciptakan suatu ide atau gagasan baru yang sesuai dengan imajinasinya sehingga membentuk sebuah karya maupun memecahkan sebuah masalah. Dalam pengembangan kreativitas anak guru bisa menggunakan media *loose parts*. Dalam hal ini anak bisa berkreasi maupun berimajinasi tentang apa yang akan 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 :

⁵⁹ Armita Wibiati, “ Upaya Menumbuhkan Daya Kreativitas Anak Melalui Penerapan Metode Steam Dengan Media *Loose part* Di RA Walisongo Jerakah Tugu, Kota Semarang Tahun Ajaran 2020/2021”, *Skripsi*, (Semarang: Program Sarjana Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2020).

Gambar 1 Kerangka Berpikir



Stimulasi terhadap semua aspek pembelajaran anak muncul Ketika anak bermain dengan *loose parts*. Kemampuan fisik anak berkembang pada saat anak aktif mencari benda-benda yang ia perlukan dan berkreasi dengan jari-jari tangannya untuk menciptakan suatu karya. Sosial emosional anak terstimulasi secara aktif saat berinteraksi dan bekerjasama, munculnya perasaan tertantang ketika diprovokasi oleh guru dan bangga setelah mendapatkan hasil yang di capainya.⁶⁰

⁶⁰ Yuliati Siantajani, *Loose part: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, hlm. 42

Kreativitas akan membuka wacana dan wawasan baru dari satu episode kehidupan ke episode berikutnya. Kreativitas akan memberikan semangat dalam menghadapi kehidupan baru yang terkadang dihadapkan pada berbagai persoalan rumit dan membutuhkan penyelesaian dengan jalan yang berbeda.⁶¹

Pengembangan kreativitas dapat terbentuk melalui terfasilitasinya kebutuhan eksplorasi dan eksperimen dalam lingkungan anak. Kreativitas akan memberikan semangat dalam menghadapi kehidupan baru yang terkadang dihadapkan pada berbagai persoalan rumit dan membutuhkan penyelesaian dengan jalan yang berbeda.

Pengembangan kreativitas dapat terbentuk melalui terfasilitasinya kebutuhan eksplorasi dan eksperimen dalam lingkungan anak. Baik lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah yang memang menjadi rumah kedua bagi anak untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam dirinya. Sekolah memiliki acuan pada kurikulum yang kemudian dihubungkan dengan penggunaan media *loose parts*, selanjutnya guru memegang peranan penting untuk melaksanakan strategi penggunaan media *loose parts* dan strategi pengembangan kreativitas agar dapat diterima dengan baik oleh siswa. Pada penelitian ini, penggunaan media *loose parts* difokuskan untuk pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Pada penelitian ini, penggunaan media *loose parts* difokuskan untuk pengembangan kreativitas pada anak usia dini.

⁶¹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, hlm. 51

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan pendekatan penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu bentuk penelitian yang bertujuan mengungkapkan fakta yang ada dalam beberapa anggota masyarakat pada perilakunya dan kenyataan sekitar.

Sementara itu pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan kematapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi di mana praktik-praktik pembelajaran tersebut dilakukan

B. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan. Selanjutnya untuk waktu pelaksanaan penelitian direncanakan pada tanggal 21 November s/d 20 Desember tahun 2022

C. Sumber data

1) Data Primer

Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai sumber data primer adalah Kepala Sekolah, pendidik, peserta didik TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan, serta berbagai pihak yang mampu memberikan informasi terkait dengan penelitian.

2) Data Sekunder

Data sekunder dari penelitian ini terdiri dari : buku-buku yang terkait dengan penelitian penelitian ini, artikel ilmiah, kamus, jurnal, dan arsip-arsip yang pendukung lainnya yang berkaitan dengan penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan.

D. Fokus penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada penggunaan media *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan, diantaranya meliputi : Bagaimana media *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan, faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Kemudian menganalisis kreativitas anak usia dini.

E. Teknik pengumpulan data

Keberhasilan dalam pengumpulan data banyak ditentukan oleh kemampuan peneliti menghayati situasi sosial yang dijadikan fokus penelitian. Peneliti 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 pula 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.⁶² Penelitian penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak 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. Berikut penjelasan guna mendapatkan data yang cukup serta sesuai dengan penelitian maka peneliti menggunakan beberapa metode, antara lain :

1) Observasi

Peneliti menggunakan teknik observasi untuk melihat secara langsung bagaimana strategi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, sehingga bisa diketahui perkembangan kreativitas anak usia melalui media *loose parts*. Teknik observasi ini ditujukan kepada subjek atau objek yang diamati dengan mengesampingkan hal-hal diluar subjek atau objek yang diamati. Metode ini digunakan untuk mengobservasi penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan dan dampaknya terhadap meningkatnya daya kreativitas anak.

2) Wawancara

Wawancara merupakan suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (Interviewer) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (Interviewee) melalui komunikasi langsung atau dapat pula

⁶² Muri Yusuf, “Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan, (Jakarta:Kencana, 2018), Cet. 4, hlm. 372.

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.⁶³ Wawancara yang dilakukan peneliti termasuk dalam wawancara terstruktur yang mana peneliti mempersiapkan poin-poin pertanyaan yang akan menjadi bahan wawancara atau tanya jawab dengan narasumber (Guru) untuk memperoleh data atau gambaran dari penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan serta faktor pendukung dan penghambatnya.

3) Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui dokumentasi yang tersedia. Teknik ini untuk menggali data tentang TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan. Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai hal-hal yang berkenaan dengan kondisi obyektif di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan, seperti profil TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan, sejarah berdirinya, struktur organisasi, foto-foto kegiatan pembelajaran, keadaan guru, keadaan peserta didik, keadaan sarana dan prasarana, data-data lain yang bersangkutan. dan lain-lain.

⁶³ Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, hlm. 372

F. Uji keabsahan data

uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan Triangulasi data. Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu, untuk keperluan pengecekan atau pembanding terhadap data itu. Dalam penelitian yang biasa digunakan adalah triangulasi waktu, triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Penggunaan tiga triangulasi tersebut berupaya agar data yang didapat lebih akurat. Misalnya bertanya tentang pertanyaan yang sama pada subjek penelitian yang berbeda menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda, sehingga data yang dilaporkan menjadi akurat dan kredibel.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber, pilihin triangulasi sumber karena banyak data yang diambil melalui wawancara kepada informan sehingga, perlu adanya diuji keabsahannya. Triangulasi sumber dilakukan dengan wawancara ulang kepada informan lain (kepala sekolah maupun orang tua) dengan membandingkan dan mengecek ulang derajat kepercayaan untuk informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Hal ini dapat dicapai dengan jalan :

- 1) Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara
- 2) Membandingkan apa yang dikatakan informan di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi
- 3) Membandingkan apa yang dikatakan informan tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu
- 4) Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat atau pandangan orang seperti rakyat biasa, orang yang

berpendidikan tinggi/menengah/rendah, orang berada, orang pemerintahan

- 5) Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

G. Teknik analisis data

Bogdan dan Biklen dalam Muri Yusuf menyatakan bahwa analisis data merupakan suatu proses sistematis pencarian serta pengaturan transkrip wawancara, observasi, dokumen, dan lain-lain untuk meningkatkan pemahaman peneliti terkait data yang telah dikumpulkan, sehingga memungkinkan temuan penelitian dapat disajikan dan diinformasikan kepada orang lain.⁶⁴ Miles dan Huberman dalam Sugiyono mengemukakan bahwa dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sehingga datanya sudah jenuh.⁶⁵ Aktivitas data tersebut meliputi pengumpulan data, reduksi data, display data, dan kesimpulan atau verifikasi yang dijelaskan sebagai berikut :⁶⁶

- 1) Pengumpulan data, dilakukan melalui metode observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (triangulasi) sehingga data yang diperoleh menjadi bervariasi.⁶⁷

⁶⁴Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, hlm. 400-401

⁶⁵ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kualitatif: untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*,” (Bandung: Alfabeta 2020), Cet.3, hlm . 132-133

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*, hlm. 134

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*, hlm. 134

- 2) Reduksi data yang berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, serta mencari tema dan polanya sehingga akan memberikan gambaran yang lebih jelas, mempermudah peneliti melakukan pengumpulan selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.⁶⁸
- 3) Display data atau penyajian data. Data yang telah dikumpulkan dan direduksi dapat disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, Flowchart dan sejenisnya. Miles dan Huberman menambahkan bahwa yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah berupa teks yang bersifat naratif.⁶⁹
- 4) Kesimpulan atau verifikasi merupakan temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Dapat berupa deskripsi, hipotesis maupun teori.⁷⁰

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*, hlm. 135

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*, hlm. 137

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*, hlm. 142

BAB IV

**DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PART* DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
DI TK TARBIYATUL ATHFAL 04 KALIWUNGU SELATAN**

A. Gambaran Umum TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

TK Tarbiyatul Athfal 04 adalah sebuah Lembaga PAUD yang berada dalam naungan Yayasan Al Mardliyah yang di dirikan oleh K.H. Ahmad Baduhun Badawi. Yayasan Al Mardliyah didirikan pada tanggal 26 Februari 1996 mempunyai 4 lembaga, yaitu Kelompok Bermain, TK, SD dan TPQ Al Mardliyah.

Taman Kanak-Kanak Tarbiyatul Athfal 04 sendiri resmi di dirikan pada tanggal 3 September 1998 dan mendapatkan ijin pendirian dan penyelenggaraan dari kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kendal Provinsi Jawa Tengah, dan sudah mendapatkan ijin pendirian terbaru dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kendal Nomor 421.102/883/ Dispendik pada tanggal 17 Mei 2016.

Pada tahun yang pertama yaitu tahun 1998 TK Tarbiyatul Athfal 04 membuka pendaftaran siswa baru dan mendapatkan 15 anak dengan 3 orang pendidik, sedangkan tahun-tahun berikutnya semakin bertambah jumlah siswanya, hingga sampai tahun 2020/2021 mendapat siswa 91 anak dengan 5 tenaga pendidik. Siswa yang berjumlah 91 anak tersebut dibagi menjadi 5

pendidik dalam 5 kelas, yaitu : kelas A1 berjumlah 18 anak, kelas A2 berjumlah 18 anak, kelas B1 berjumlah 19 anak, kelas B2 berjumlah 17 anak, kelas B3 berjumlah 19 anak

Demikian profil Tk Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan yang alhamdulillah telah terakreditasi B di tahun 2018.⁷¹

2. Letak Geografis TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan berada di lokasi kompleks perumahan tepatnya beralamat di Perum Kaliwungu Indah B VI No 1 Ds. Protomulyo Kecamatan Kaliwungu Selatan Kabupaten Kendal, Propinsi Jawa Tengah.

3. Visi, Misi dan Tujuan TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

a) Visi

Mengembangkan Peserta Didik Berkesadaran Agama, Mandiri, Kreatif, Berpotensi Diri dan Lingkungan

b) Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan optimal di bidang agama.
- 2) Terwujudnya lulusan yang mandiri dan kreatif
- 3) Terwujudnya sumber daya pendidik dan peserta didik yang kompetitif

⁷¹ Dokumen “Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan TK Tarbiyatul Athfal 04 (Berbasis Religi),”. *TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan*

c) Tujuan

Merujuk pada visi dan misi pendidikan di atas, maka tujuan TK Tarbiyatul Athfal 04 dapat digambarkan sebagai berikut :

- 1) Memiliki anak didik yang hebat dan mampu menjadi generasi rahmatan lil'almiin
- 2) Terbentuknya anak didik yang kreatif, inovatif, serta berkarakter
- 3) Meningkatkan kemampuan Pendidik dan anak didik dalam melestarikan lingkungan

4. Sarana dan Prasarana TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

Sarana dan prasarana merupakan salah satu pendukung dan pelengkap dalam kegiatan belajar mengajar dipendidikan, 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 TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan yaitu : kantor kepala sekolah 1 ruang, ruang kelas 4 ruang, kamar mandi dan wc 3 ruang, dapur sekolah 1 ruang, gudang 1 ruang, taman sekitar lingkungan sekolah dan lain sebagainya

5. Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

Daftar tenaga pendidik dan kependidikan TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan yaitu sebagai berikut :

NO	NAMA	PENDIDIKAN TERAKHIR	JABATAN
1.	Mursaidah,S.Pd	S1	Kepala sekolah
2.	Malihatul Laila,S.Pd	S1	Guru kelas B2
3.	Muflihatul Abidah, S.Pd	S1	Guru kelas B3
4.	Siti Zulaekah, S.Pd	S1	Guru kelas A1
5.	Siti Ruqojah, S.Pd	S1	Guru kelas B1
6.	Wardatul Lailiyah, S.Pd	S1	Guru kelas A3

Tabel 1 : Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Tarbiyatul Athfal 04

6. Struktur Organisasi Kepengurusan TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

- a. Pelindung : Kepala Desa Protomulyo
- b. Penasihat : Pengawas TK / SD
- c. Ketua : Dra. Hj. Ishadiyati
- d. Sekretaris : Roilah
- e. Bendahara : Hj. Purwanti
- f. seksi Pendidikan : Umi Masruroh,S.Pd
- g. Kepala TK : Mursaidah,S.Pd
- h. Guru : Malihatul Laila,S.Pd
Muflihatul Abidah, S.Pd
Siti Zulaekah, S.Pd
Siti Ruqojah, S.Pd
Wardatul Lailiyah, S.Pd ⁷²

⁷² “Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan TK Tarbiyatul Athfal 04 (Berbasis Religi),” 2020

7. Karakteristik satuan pendidikan TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

Kurikulum Operasional TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan di susun dengan mengusung nilai-nilai islami sebagai dasar untuk pengembangan karakter profil pemuda pancasila. Nilai-nilai karakter yang di kembangkan antara lain : beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, bergotong royong, berkebinekaan global, bernalar kritis dan kreatif.

Penerapan nilai-nilai dilakukan melalui pembiasaan rutin yang di terapkan selama pembelajaran di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan. Dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan partisipasif. TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan menerapkan model pembelajaran kelompok, dimana kelompok anak dalam satu hari bermain dalam empat (4) kegiatan yang di dalamnya berisi berbagai aktivitas sebagai pemenuhan densitas main. Kegiatan pembelajaran yang di siapkan adalah 3 elemen capaian pembelajaran yaitu nilai agama, moral, dan perilaku, jati diri, dasar-dasar literasi, matematika, sains, tehnologi, rekayasa dan seni.

Dalam pembelajaran sehari-hari di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan ada kegiatan pembelajaran PAI yang di laksanakan selama 30 menit, yaitu dari jam 07.00 s/d 07.30 WIB. Kegiatan PAI tersebut merupakan salah satu unggulan di TK Tarbiyatul Athfal 04 Protomulyo, karena setiap anak bisa langsung bertatap muka dengan pendidik untuk mencoba di bidang keagamaan dan diantara membaca kitab Yanbu'a, hafalan Asmaul Husna, Sifat Wajib Allah, Sholawat nariyah, bacaan sholat, surat-surat pendek (Al-

Ikhlas, Al-Nas, Al-Falaq, Al-Kautsar & Al-‘Asr untuk TK A dan Al-lahab, Ad-dhuha, Attin, Al-Kafirun serta Al-Quraisy untuk TK B) dan doa-doa harian seperti do’a sebelum makan, sesudah makan, masuk wc, Keluar wc, dan do’a keluar untuk TK A sedangkan do’a masuk masjid, keluar masjid, naik kendaraan darat dan laut untuk TK B serta hafalan hadist (hadist do’a, hadits kebaikan, hadist kebersihan dan hadits menuntut ilmu untuk TK A dan hadits niat, hadits senyum, hadits surga, hadits kedua orangtua untuk TK B. Selain pembelajaran PAI di dalam kelas anak-anak juga belajar di luar kelas diantaranya kita kenalkan tempat ibadah yang ada di indonesia, mengenalkan pondok-pondok pesantren dan juga pengenalan ziarah kubur. Selain kegiatan-kegiatan di atas yang merupakan unggulan dari TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan program unggulan yang lainnya adalah setoran hafalan “Smart Book”, dan untuk ekstrakurikulernya ada 5 kegiatan, diantaranya ekstra drumband, mewarnai, gamelan, rebana dan menari yang semua itu di laksanakan setiap seminggu sekali.⁷³

B. Deskripsi Data

Sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa peneliti melakukan penelitian dengan jenis penelitian kualitatif, yakni penelitian lapangan atau disebut field research, maksud dari penelitian lapangan kualitatif adalah penelitian yang datanya peneliti peroleh dari lapangan, baik data secara lisan maupun secara tertulis di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan.

Peneliti menggunakan tiga teknik untuk mengumpulkan data-data, diantaranya ada Observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk wawancara

⁷³ Dokumen “Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tk Tarbiyatul Athfal 04 (Berbasis Religi),” 2020

sebagai narasumber untuk mengumpulkan data peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas B1.

TK Tarbiyatul Athfal 04 merupakan salah satu TK yang ada di Kaliwungu Selatan dengan pembelajaran menggunakan media *loose parts* yang dirasa dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Peneliti telah melakukan penelitian di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu selatan kurang lebih 1 bulan tentang penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini maka hasil dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

Media *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 kaliwungu selatan dengan cara melakukan seluruh tahapan penggunaan media *loose parts*, baik tahapan pada anak maupun tahapan pada peran guru. Anak menjadi sangat antusias saat mengeksplorasi berbagai komponen-komponen yang ada di sekitarnya ketika melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose Parts*.⁷⁴ Hal ini peneliti simpulkan dari wawancara dengan guru kelas kelompok B1 Siti Ruqojah. Beliau mengatakan bahwa pada tahap eksplorasi, anak-anak sangat bersemangat dan antusias untuk mengeksplorasi atau menjelajahi benda-benda atau komponen-komponen yang sudah disediakan.⁷⁵ Anak-anak mengamati dan mempelajari sendiri komponen-komponen tersebut untuk kemudian anak membuat keputusan terkait komponen mana saja yang akan digunakan dan akan digunakan untuk apa. Ibu Siti memaparkan bahwa dalam

⁷⁴ Observasi yang dilaksanakan di kelas B1, pada tanggal 23 November 2022

⁷⁵ Wawancara dengan guru kelas B1, pada tanggal 24 November 2022

kegiatan pembelajaran, guru melakukan tahap edukasi dengan mengenalkan strategi bermain, strategi beres-beres dan menyimpan barang kepada anak melalui lagu, dan biasanya guru membimbing dan memfasilitasi anak-anak untuk membuat peraturan sebelum melakukan kegiatan main.⁷⁶ Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak-anak begitu bersemangat dan antusias melakukan kegiatan eksplorasi terhadap berbagai komponen yang ada di sekitarnya ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan media *loose Parts*.⁷⁷ Hal ini juga dibahas oleh Yuliati Siantajani yang memaparkan bahwa tahap pertama dalam penggunaan media *loose Parts* adalah tahap eksplorasi yang merupakan tahap dimana anak mulai berkenalan dengan *loose Parts*, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak menjelajahi benda-benda dengan berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran.⁷⁸

C. Analisis Data

1. Penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

Dari hasil penelitian, diperoleh data mengenai kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media *loose parts* yang dimulai pada pukul 09.30 WIB diawali dengan baris berbaris, senam di halaman sekolah, menyanyi lagu mars TK, dan berdo'a. Kegiatan awal dilakukan setiap hari selama 15 menit sebelum memasuki ruang kelas. Pembelajaran di TK Tarbiyatul Athfal 04 ini dilaksanakan selama 6 hari dalam seminggu yaitu hari Senin s/d Sabtu.

⁷⁶ Wawancara dengan guru kelas B1 pada tanggal 23 november 2022

⁷⁷ Observasi yang dilaksanakan di kelas B1 pada tanggal 24 november 2022

⁷⁸ Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, hlm. 79

Penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas kelompok B1 di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan adalah sebagai berikut :

- a) perencanaan, yakni membuat Rencana Program Pembelajaran, baik mingguan maupun harian (RPPM/ RPPH). Guru membuat RPP berdasarkan pada tema, namun praktiknya memberi kebebasan pada anak dalam menggunakan media *loose parts*.
- b) Pelaksanaan pembelajaran, yakni praktik langsung apa yang sudah direncanakan dalam RPP. Pembelajaran dengan media *loose parts* di lakukan pada jam tematik, setelah guru menyiapkan bahan-bahan media *loose parts*, anak-anak di beri penjelasan bahwa bermain menggunakan media *loose parts* dilakukan selama satu jam, tugas anak-anak boleh menggunakan media *loose parts* dalam bentuk apapun, setelah anak menghasilkan kreativitas, anak diberi kesempatan untuk mendeskripsikan hasil karyanya di depan kelas.

Sebagaimana wawancara yang dilakukan dengan guru kelas B1 Ibu Siti ruqojah menjelaskan, penggunaan media *loose parts* di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan,

“Pelaksanaan media *loose parts* yang telah kami adakan di sekolah dalam satu semester ini cuman 2 kali yaitu temanya tentang aku cinta bumi dan aku cinta indonesia sebenarnya tema-tema yang lain bisa menggunakan media *loose parts* hanya saja tema intinya tidak menghasilkan karya jadi pembelajarannya itu cuman sekedar kegiatan belajar mengajar biasa dan memang kalau di kurikulum di porsikan untuk satu semester proyeknya hanya

2 kali kemudian untuk penerapannya sendiri kami memanfaatkan biji-bijian, tutup botol bekas, pewarna makanan, stik es krim dan lain sebagainya. Bahan-bahan tersebut biasa kami gunakan untuk media pembelajaran misalnya untuk tema aku cinta indonesia kami membuat kegiatan pembelajaran seperti menyusun kata pura dari tutup botol, bermain warna gambar pura, membentuk pura dari bahan *loose parts* dan lain-lain”.⁷⁹

Pembelajaran di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan menggunakan kurikulum 2013 yang berbasis saintifik dan tema-tema. Adapun penerapan penggunaan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini berdasarkan hasil observasi, dapat dilihat secara signifikan. Pelaksanaan penggunaan media *loose parts* di bimbing oleh Ibu Siti Ruqojah selaku guru kelas B1 di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan. Sebelum kegiatan dimulai Ibu Siti telah menjelaskan kepada anak-anak untuk mengikuti kegiatan *loose parts* yang telah disiapkan oleh gurunya. Ibu Siti telah menyediakan tempat untuk dijadikan kegiatan bereksplorasi dan bereksperimen didalam kelas, Tentu Ibu Siti telah mempertimbangkan sebelumnya agar kegiatan yang diadakan berjalan dengan lancar. Namun pasti ada saja kendala yang biasanya terjadi seperti, Anak agak susah dan lama untuk membereskan serta merapikan kembali *loose parts* yang dimainkan dengan begitu peneliti bisa berpartisipasi meningkatkan motivasi anak dan mendekatkan diri kepada anak agar membangun karakter yang lebih baik dan mengajak anak dapat bertanggung jawab atas sesuai yang diharapkan.⁸⁰

⁷⁹ Wawancara dengan guru kelas pada tanggal 24 november 2022

⁸⁰ Observasi Ruang kelas B1, dilaksanakan pada tanggal 24 November 2022

Berdasarkan hasil penelitian, selanjutnya peneliti mengkondisikan anak-anak untuk duduk dengan posisi melingkar serta mempersiapkan alat dan bahan untuk digunakan masing-masing anak dalam kegiatan bermain *loose parts* dikelas B1. Setiap bahan dan alat yang digunakan dapat bermain sebanyak tiga permainan bahkan lebih karena tidak bisa membatasi kekreatifan anak-anak.



Gambar 2 : guru menjelaskan materi

Berikut ini langkah-langkah bermain *loose parts* di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu selataan antara lain :

- 1) Pertama-tama yang dilakukan sebelum memulai kegiatan *loose parts* yaitu salam menyapa, berkenalan diri, berdoa dan bernyanyi.
- 2) Guru menjelaskan kegiatan selanjutnya yaitu memperlihatkan media gambar yang menjelaskan sub tema “agama di indonesia” dengan memberikan beberapa materi kepada anak-anak seperti, tanya jawab tentang agama, bercerita tentang agama hindu dan bercakap-cakap

tentang agama lainnya yang ada pada media gambar maupun secara pengalaman anak-anak.



Gambar 3 : guru memberikan arahan kegiatan

Selanjutnya mengenalkan dan menjelaskan penggunaan alat dan bahan beserta gambar yang akan digunakan untuk kegiatan *loose part*. Kegiatan ini merupakan kegiatan kedua setelah menjelaskan materi. sedangkan alat dan bahan didalam bermain media *loose part* yaitu Seperti stik es krim, tutup botol, kertas gambar, botol bekas lem dan lain sebagainya kemudian Anak-anak akan mengamati dan mempelajari sendiri komponen-komponen tersebut untuk kemudian anak membuat keputusan terkait komponen mana saja yang akan digunakan dan akan digunakan untuk apa.

Guru juga memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan apakah boleh dilakukan dimana saja, apakah bahan-bahan tersebut boleh dibawa pulang kemudian Guru menjelaskan kepada anak-anak bahwa bahan-bahan yang telah disediakan boleh anak-anak pergunakan kembali dirumah. Dengan didampingi oleh guru kelas untuk memberikan arahan terhadap kegiatan *loose part*.



Gambar 4 : kegiatan anak menyusun kata

Selanjutnya bermain menyusun kosakata p-u-r-a menggunakan tutup botol, biji-bijian, dan stik es krim di atas meja kemudian anak-anak akan mengucap ulang kosakata tersebut dan meyusun kosakata tersebut sesuai yang diperintahkan oleh guru. Seperti huruf “p-u-r-a” maka anak-anak akan menyusun huruf “p-u-r-a” dari tutup botol yang sudah disediakan oleh gurunya.

Berdasarkan hasil observasi, Anak menjadi sangat antusias saat mengeksplorasi berbagai komponen-komponen yang ada di sekitarnya ketika melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*.⁸¹

⁸¹ Observasi Ruang kelas B1, dilaksanakan pada tanggal 23 November 2022



Gambar 5 : kegiatan anak bereksperimen

Kegiatan selanjutnya yaitu membentuk pura dari bahan *loose parts* pada tahap eksperimen ini, anak-anak sangat antusias melakukan berbagai eksperimen atau percobaan-percobaan dengan menggunakan berbagai komponen yang sudah anak amati dan dipelajari. Ketika melakukan eksperimen itu sendiri anak melakukan uji coba dengan melibatkan satu persatu komponen yang anak anggap cocok untuk digunakan.

Berdasarkan observasi, anak-anak sangat aktif dan kreatif dalam menggunakan media *loose parts*, terlebih media tersebut bermacam-macam bentuk sehingga anak dengan bebasnya bereksplorasi sesuai dengan ide mereka, Namun tetap menghasilkan bentuk pura yang sempurna sesuai yang dicontohkan.⁸²

⁸² Observasi Ruang kelas B1, dilaksanakan pada tanggal 23 November 2022



Gambar 6 kegiatan anak bermain warna

Kegiatan akhir yaitu anak mewarnai gambar pura dengan menggunakan pewarna makanan dan cotton bath sebagai kuasnya. Sebelumnya guru sudah menyiapkan gambarnya, sehingga anak tinggal mengerjakan dan bisa memainkan media *loose parts* dengan tepat waktu. Pada tahap ini, Anak sangat antusias dan berusaha untuk menghasilkan suatu karya sebaik mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini juga dibahas oleh Yuliati Siantajani yang memaparkan bahwa proses eksperimen yang penuh dengan imajinasi akan membawa anak pada tahapan kreatif di mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif sebagai hasil dari proses kreatif.⁸³

Pada saat waktu kegiatan bermain habis, guru mengarahkan anak untuk segera membereskan dan menyimpan barang atau komponen pada tempatnya. Anak-anak dengan bersemangat dan saling membantu sama lain membereskan seluruh komponen *loose parts* yang ada di sekitar anak dan

⁸³ Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, hlm. 79

kemudian menyimpannya dengan rapi. Hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara dengan wali kelas B1, yaitu Ibu Siti Ruqojah yang mengatakan bahwa “anak perlu sekali dikenalkan bahwa setiap barang mempunyai rumah atau tempatnya masing-masing, dan setiap barang memerlukan bantuan untuk kembali ke tempatnya sehingga setelah selesai melakukan kegiatan main, anak bisa langsung melakukan kegiatan beres-beres dan menyimpan barang di tempat yang seharusnya.”⁸⁴ Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti melihat bahwa ketika guru mengingatkan waktu bermain sudah habis, anak secara langsung membereskan seluruh komponen yang ada di sekitarnya dan menyimpan komponen tersebut pada tempatnya.⁸⁵ Hal ini juga dibahas oleh Yuliati Siantajani yang memaparkan bahwa anak perlu dilatih untuk peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya dan benda-benda yang digunakannya.⁸⁶

Semua kegiatan diatas tentu didampingi oleh guru kelas B1. Ibu Siti juga memaparkan bahwa pada saat anak berada pada tahap kreatif, guru melaksanakan tahapan perkembangan yang mana ketika anak sedang konsentrasi dalam membuat atau menghasilkan sesuatu, guru melakukan kegiatan dokumentasi dan penilaian terhadap perkembangan anak.⁸⁷

Berdasarkan hasil observasi, peneliti dan guru kelas B1 telah membimbing anak-anak pada tahap penggunaan media *loose parts* sesuai

⁸⁴ Wawancara dengan guru kelas B1, dilaksanakan pada tanggal 24 November 2022

⁸⁵ Observasi Ruang kelas B1, dilaksanakan pada tanggal 23 November 2022

⁸⁶ Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, hlm. 92-93

⁸⁷ Wawancara pada guru kelas B1, dilaksanakan pada tanggal 24 November 2022

dengan subtema, yaitu “agama di indonesia”. Kegiatan ini tentu dapat memperlihatkan sejauh mana perkembangan kreativitas anak dengan cara melakukan kegiatan-kegiatan yang sudah guru siapkan.

3) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup yang dilakukan di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan dilakukan selama 15 menit sebelum pulang. Penutup biasanya diberi nasehat dalam bentuk nyanyian, tepuk tangan, evaluasi dan berdoa. Kegiatan ini rutin dilakukan setiap hari setelah pembelajaran berakhir. Mengajak anak-anak untuk merapikan alat tulis dan buku, lalu siap duduk rapi membentuk lingkaran.

4) Evaluasi

Langkah terakhir sebelum pulang ialah evaluasi materi. Mengevaluasi materi seperti diskusi tentang pengalaman main anak, menanyakan kembali mengenai agama di indonesia, mulai dari menyebutkan tempat ibadah, cara menggunakan media *loose parts*, karya apa saja yang sudah anak hasilkan dan lain sebagainya. Setelah mengulang materi, anak-anak duduk rapi untuk berdo'a, sampai salam penutup dan siap pulang.

2. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

Setiap pembelajaran pasti ada faktor pendukung dan penghambat dalam proses belajar mengajar, berikut faktor pendukung yang dihadapi dalam pembelajaran yang menggunakan media *loose parts* :

- a) dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, tidak habis dalam sekali pakai, dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk dan alat,
- b) dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak
- c) dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya
- d) dapat menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
- e) *loose parts* juga dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki
- f) *loose parts* juga lebih hemat dan mudah didapat
- g) dapat mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru

Sedangkan faktor penghambat yang dihadapi dalam penggunaan media *loose parts* di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan antara lain :

- a) kesalahan penggunaan strategi bermain *loose parts* dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak
- b) Mood anak yang tidak stabil dalam hal ini anak yang memiliki mood buruk
- c) Pengelolaan kelas yang kurang kondusif karena anak sering berlarian dan kejar-kejaran sama temannya hingga anak tidak dapat dikondisikan dengan baik
- d) Terdapat beberapa ruangan yang terlalu sempit yang menjadikan ketidaknyamanan untuk proses KBM. Karena anak tidak bergerak dengan

- leluasa dan menjadikan pembelajaran kurang efektif
- e) Banyak orang tua siswa yang keluar masuk kelas seenaknya sendiri sehingga menjadikan proses KBM kurang efektif
 - f) masih ada orang tua yang ikut masuk ke kelas menunggu anaknya di dalam kelas yang menjadikan ketidaknyamanan baik guru maupun siswa saat proses KBM
 - g) Jumlah siswa yang sangat banyak (kelas gemuk) sehingga dengan jumlah tenaga pendidik yang terbatas menjadikan proses KBM kurang efektif.⁸⁸

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di lapangan dari proses awal hingga akhir pembelajaran dapat dianalisis bahwa penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak meningkat. Sebagaimana dengan teori Menurut Simon Nicholas menyatakan bahwa, *loose parts* adalah barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari apapun bisa menemukan sesuatu dari hasil proses permainannya. Semua itu terjadi dalam konteks bermain, yang tentunya dilakukan anak dalam suasana riang dan gembira.⁸⁹

Hasil dari proses eksplorasinya tersebut memunculkan suatu ide kreativitas dengan membuat suatu kegiatan berdasarkan keinginan mereka.

⁸⁸ Observasi Ruang kelompok B1, dilaksanakan pada tanggal 29 November 2022

⁸⁹ Yuliati Siantajani, *Loose part: Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD*, hlm.12

Dibuatlah sebuah bentuk pura dari bahan *loose parts* berdasarkan pengalaman dan imajinasi anak-anak. Berikut langkah-langkah penggunaan media *loose parts* :

a) Pembukaan

Sebelum melaksanakan pembelajaran dikelas, 15 menit diawali dengan baris-berbaris, senam, membaca doa-doa harian dan mengaji kitab yanbu'a. Setelah melaksanakan rutinitas tersebut mulai mengucapkan salam, menanya kabar, saling menyapa, dan bernyanyi.

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti ini, dalam pemberian tugas sangat penting adanya peran guru. Guru senantiasa membimbing dan memberikan contoh kepada anak didiknya agar perkembangan kreativitasnya dapat meningkat. Dengan demikian, sebelum melaksanakan kegiatan guru menyiapkan sebuah RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).

Setelah itu, guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain *loose parts*. Alat dan bahan tentunya dipilih yang tidak dapat membahayakan kepada anak. Jikapun ada seperti gunting diharapkan guru dapat membimbing dan mendidik anak muridnya dengan baik. Menggunakan beberapa macam media *loose parts* membuat anak tidak mudah bosan, dapat membangun karakter pribadi yang memberikan kesan yang kuat, sehingga kreativitas anak terus meningkat, kemampuan koordinasi mata dan tangan serta ketelitian, dan menyenangkan bagi anak selama pemberian materi maupun kegiatan bermain *loose parts* lainnya.

Data lembar hasil observasi penilaian anak yang dinilai oleh peneliti selama mengikuti kegiatan bermain penggunaan media *loose parts* dengan membawa sub tema “agama di Indonesia” menunjukkan adanya peningkatan dalam kreativitas .

c) Penutup

Selanjutnya tahap terakhir dalam pelaksanaan kegiatan penggunaan media *loose parts* di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan ialah dengan bernyanyi seperti mengajak anak-anak untuk siap duduk rapih, memberi nasehat baik dalam bentuk nyanyian maupun percakapan. Setelah anak siap lalu dilanjut untuk mereview materi yang telah disampaikan, mengingat kembali apa yang sudah dipelajari, mengambil hikmah dari kegiatan tersebut seperti belajar lebih sabar lagi dan bertanggung jawab untuk membereskan kembali tempat belajarnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasannya penutupan pembelajaran diakhiri dengan bernyanyi, berdoa dan mengingat nasehat guru agar terasa kebermanfaatan penggunaan media *loose parts* di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu selatan.

d) Evaluasi

Langkah evaluasi ini sekaligus dilaksanakan dibagian akhir bersama penutup. Guru pendamping/peneliti mengulang kembali materi apa saja yang telah disampaikan. Guru mengevaluasi anak didik untuk melihat apakah materi yang disampaikan tersebut dapat dipahami oleh anak dengan baik apa sebaliknya. Apabila terjadi suatu masalah yang belum terselesaikan selama bermain *loose parts* dapat dibantu oleh guru pembimbing TK B1 untuk

menyelesaikan masalah yang terjadi selama bermain media *loose parts*. Kemudian saran-saran yang diberikan oleh guru Pembimbing berharap peneliti dimasa yang akan datang dapat dijadikan sebuah pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pendidik yang profesional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan penggunaan media *loose parts* di kelas B1 mengikuti secara aktif, bermain kreatif dan menyenangkan. Seperti hal yang diucapkan oleh anak-anak didalam wawancara bahwa permainan media *loose parts* itu mengasikkan dan sangat seru karena dari media tersebut bisa digunakan beberapa kegiatan. Media *loose parts* membuat anak juga merasakan kebahagiaan dan dapat mengikuti kegiatan tersebut tanpa paksaan. Dapat dikatakan bahwa penggunaan media *loose parts* di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan berjalan dengan baik.

2. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

Setiap pembelajaran pasti ada faktor pendukung dan penghambat dalam proses belajar mengajar, berikut faktor pendukung yang dihadapi dalam pembelajaran yang menggunakan media *loose parts* :

- a) dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, tidak habis dalam sekali pakai, dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk
- b) dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak
- c) dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya

- d) dapat menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- e) *Loose parts* juga dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki.
- f) *Loose parts* juga lebih hemat dan mudah didapat.
- g) dapat mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru.

Sedangkan faktor penghambat yang dihadapi dalam penggunaan media *loose parts* di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan antara lain :

- a) kesalahan penggunaan strategi bermain *loose parts* dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak.
- b) Mood anak yang tidak stabil dalam hal ini anak yang memiliki mood buruk.
- c) Pengelolaan kelas yang kurang kondusif karena anak sering berlarian dan kejar-kejaran sama temannya hingga anak tidak dapat dikondisikan dengan baik.
- d) Terdapat beberapa ruangan yang terlalu sempit yang menjadikan ketidaknyamanan untuk proses KBM. Karena anak tidak bergerak dengan leluasa dan menjadikan pembelajaran kurang efektif.
- e) Banyak orang tua siswa yang keluar masuk kelas seenaknya sendiri sehingga menjadikan proses KBM kurang efektif.
- f) masih ada orang tua yang ikut masuk ke kelas menunggu anaknya di

dalam kelas yang menjadikan ketidaknyamanan baik guru maupun siswa saat proses KBM.

- g) Jumlah siswa yang sangat banyak (kelas gemuk) sehingga dengan jumlah tenaga pendidik yang terbatas menjadikan proses KBM kurang efektif.⁹⁰

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti jauh dari kata sempurna, dalam penelitian ini peneliti memiliki banyak keterbatasan dalam proses penelitian diantaranya :

1. Keterbatasan waktu

Karena keterbatasan waktu penelitian yang hanya diambil peneliti selama 1 bulan kemudian bertepatan dengan ulang akhir sekolah anak sehingga penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan.

2. Keterbatasan objek penelitian

Dalam penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada penelitian di kelas B1 TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan, sehingga data yang diperoleh hanya pada fokus penelitian saja. Dari beberapa keterbatasan pada proses penelitian maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini jauh dari kata sempurna. Meskipun begitu peneliti bersyukur karena dapat menyelesaikan penelitian sesuai harapan peneliti.

⁹⁰ Observasi yang dilaksanakan di ruang kelas B1 pada tanggal 23 november 2022

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan terkait penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan media *loose parts* ini bisa menjadi sebuah solusi yang tepat serta efektif untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak. Dengan adanya media *loose parts* ini akan membuat anak menjadi senang dalam melakukan aktifitas yang mengasah mereka untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Kita juga secara tidak langsung mengenalkan kepada anak untuk menghargai barang bekas yang bisa digunakan, serta mengajak mereka juga untuk bisa melestarikan lingkungan sekitar dengan cara memanfaatkan suatu barang bekas yang masih layak untuk digunakan.
2. Faktor pendukung dalam penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini terletak pada peran guru serta ketersediaan media *loose parts* yang beragam di sekitar lingkungan sekolah. Adapun faktor penghambat dalam penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini terletak pada kemampuan, minat, serta mood anak sehingga tidak dapat di kondisikan dengan baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Lembaga

Peneliti mengharapkan TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan mulai melibatkan anak dalam pengumpulan dan netralisasi komponen-komponen *loose parts* agar anak mengerti bagaimana jika menemukan komponen *loose parts* dalam keadaan kotor di luar pengawasan guru dan orang tua.

2. Bagi guru

Peneliti menyarankan agar dalam meningkatkan kreativitas anak dapat menggunakan media *loose parts* dengan bahan dari lingkungan sekitar anak yang dapat memperkaya kegiatan bermain anak dalam menuangkan ide kreatifnya. Selain itu guru dapat mencoba strategi lain ataupun sama dengan peneliti tetapi lebih dikembangkan sesuai dengan kondisi masing-masing peserta didik dan kemampuan yang dimiliki guru dalam penerapan saintifik di lembaga PAUD tempatnya mengajar.

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 penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Damayanti, dkk., "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media *Loose Parts*." *Jurnal Buah Hati* 7, no. 2 (30 September 2020): 74–90. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>.
- Masganti Sit, dkk. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik," Medan: Perdana Publishing 2016.
- Fadhillah., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014)
- Fakhriyani, Diana Vidya. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Wacana Didaktika* 4, no. 2 (28 Desember 2016): 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>.
- Fauziah, Nadia. "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>.
- Gunawan, Rudy, *Pengembangan Kompetensi Guru IPS*, (Bandung: Alfabeta, 2014),
- Hadiyanti, dkk., "Analisis Media *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini." *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 2 (30 November 2021): 337–47. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9329>.
- Hanafi, dkk., "Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima." *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 2 (3 November 2015): 215. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6360>.
- Hayati, Firiah. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Steam Dengan Menggunakan Bahan *Loose Part* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkit Syeikh Abdurrauf" 2 (April 2021): 15. "Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan TK Tarbiyatul Athfal 04 (Berbasis Religi),"
- Kurnia, Rita. "Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini," 2012.
- Kusumawardani, dkk. "Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun | *Jurnal Ilmiah Visi*," 2018. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/view/5937>.
- Maisyarah. "Pengelolaan Media Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Sambinoe." (*Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, 2017*), hlm.22., t.t.

- Mursid. *“Pengembangan Pembelajaran PAUD.”* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- Ni'mah, dkk. *“Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts”* (15 Mei 2022).
- Nurfadilah, 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 (30 September 2020): 224–30. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>.
- Pristikasari, dkk., *“Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK.”* *Research & Learning in Elementary Education* 6 Nomor 5 (2022): 9213–22.
- Putri, dkk., *“Belajar Sambil Bermain Di Masa Pandemi Melalui Media Loose Part di TK Shanti Kumara Denpasar Barat Kota Denpasar,”*
- Rachmawati, dkk., *“Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak,”* Jakarta: Kencana 2012. <https://www.google.co.id/search?q=inauthor:%22Yeni+Rachmawati%22&tbm=bks&hl=id&gbv=1&sei=YxxnY5rIM6yI3LUPu9azQA>.
- Rahman, dkk. *“Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini (Teori dan Implementasi).”* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media), 2019, 247.
- Siantajani, Yulianti. *“Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD.”* *PT Sarang Seratus Aksara*, 2020.
- Smith-Gilman, Sheryl. *“The Arts, Loose Parts and Conversations,”* Vol 2018, 15.
- Somara Putra Tuning, dkk., *“Pengembangan Media Dreamweaver Model Tutorial”* *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*.
- Sugiyono. *“Metode Penelitian Kualitatif: untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif”* 8 nomor 1 (Bandung: Alfabeta 2020).
- Sujarwo. *“Pengembangan Media Pembelajaran PAUD.”* *Seminar Pengembangan Media Pembelajaran PAUD SKB* Kota Yogyakarta, 29 Januari 2008,
- Sundayana, Rostina. *“Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika.”* (Bandung: Alfabeta, 2016).
- yusuf, muri. *“Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan,”* Jakarta: Kencana 2018.
- Zaman Badru, dan Cucu Eliyawati. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini.* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2010).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Observasi Lapangan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615357
www.walisongo.ac.id

Nomor: 5408/Un.10.3/D1/TA.00.01/11/2022 17 November 2022

Lamp :-

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Fian Alfiliya

NIM : 1903106034

Yth,

Kepala TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

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

Nama : Fian Alfiliya

NIM : 1903106034

Alamat : Jl.Segaran IV rt.01/rw.04 Tambakaji, Kec. Ngaliyan, Kota
Semarang, Jawa Tengah

Judul skripsi : Penggunaan Media *Loose Parts* Untuk Mengembangkan
Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan Tahun
Ajaran 2022/2023

Pembimbing :

1. Agus khunafi, M.Ag

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan
izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut
diatas selama 30 hari/bulan, mulai tanggal 21 November 2022 sampai dengan
tanggal 20 Desember 2022

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan
terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



a.n. Dekan,
Dekan Bidang Akademik

Tembusan :

Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

Lampiran 2 : RPPH TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tk Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan Tahun Ajaran 2022/2023

Semester : 1/16

Kelompok/Usia : B1/5-6 Tahun

Hari/Tanggal : Senin-Sabtu, 21-26 November 2022

Topik/Sub Topik : Aku Cinta Indonesia/ Agama Di Indonesia

Alokasi Waktu : 09.30 s/d 12.00

Tujuan Kegiatan :

1. Anak bisa mengenal agama yang ada di Indonesia
2. Anak bisa mengenal ciri-ciri agama yang ada di Indonesia
3. Anak bisa membuat karya dari bahan *loose parts*
4. Anak bisa mengenal huruf abjad dan huruf hijaiyah
5. Anak dapat bekerja sama dalam tim
6. Melatih jiwa seni anak
7. Melatih keberanian dengan bercerita, bercakap-cakap dan tanya jawab

Materi kegiatan :

1. Mengenalkan tentang agama yang ada di Indonesia
2. Tanya jawab tentang agama Hindu
3. Menyusun kata p-u-r-a
4. Bermain warna gambar pura
5. Membentuk pura dari bahan *loose parts*

Bahan Dan Alat :

Tutup botol, biji-bijian, stik es krim, pewarna makanan, botol bekas lem

Indikator Penilaian :

Program pengembangan	KD	indikator
Moral dan agama	1.1	Anak terbiasa mengucapkan rasa syukur kepada allah swt
Fisik dan motorik	3.3 4.3 1.5 4.5 1.6 4.6 3.8 4.8 3.15 4.15 3.11	Anak dapat melakukan berbagai kegiatan motorik terutama motorik halus yang seimbang dan terkontrol
Bahasa	3.10 4.10	Anak mampu bercerita tentang pengalaman pada gambar yang telah dijelaskan
Sosial emosional	2.9	Anak peduli dan mau membantu ketika diminta bantuannya
Seni	3.15 4.15	Anak mampu membuat karya

		sesuai imajinasinya
--	--	------------------------

Semarang, 24 November 2022

Mengetahui,

Guru kelas

Observer



Fian Alfiliya



Siti Ruqojah, S.Pd

NIP : 196604082008012007

Lampiran 3 :

**PEDOMAN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH TENTANG
PENGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK
TARBIYATUL ATHFAL 04 KALIWUNGU SELATAN**

Hari/tanggal : Senin, 21 November 2022
Responden : Mursaidah, S.Pd.
Tempat : TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

1. Kurikulum apa yang digunakan di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan ?
2. Bagaimana pelaksanaan guru kelas TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan terhadap pembelajaran penggunaan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak ?
3. Bagaimana pendapat Ibu tentang kreativitas anak di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan ?
4. Bagaimana dukungan kepala sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak kelas B1 ?
5. Bagaimana penggunaan media *loose part* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini ?

Lampiran 4 :

**PEDOMAN WAWANCARA GURU KELAS TENTANG
PENGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK
TARBIYATUL ATHFAL 04 KALIWUNGU SELATAN**

Hari/tanggal : Kamis, 24 November 2022

Responden : Siti Ruqojah, S.Pd

Tempat : TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

- 1) Bagaimana anak saat berada pada tahap eksplorasi dalam 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 pengembangan kreativitas di kelas B1?
- 8) Apakah kreativitas anak di kelas B1 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 B1 ?
- 11) Faktor apa saja yang dapat mendukung media loose part dalam pengembangan kreativitas anak usia dini ?
- 12) Faktor apa saja yang dapat menghambat penggunaan media loose part dalam pengembangan kreativitas anak usia dini ?

Lampiran 5 :

**PEDOMAN OBSERVASI TENTANG PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK TARBIYATUL ATHFAL 04 KALIWUNGU SELATAN
TAHUN 2022/2023**

No	Penggunaan Media <i>Loose Parts</i> Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak	Keterangan			
		1	2	3	4
1.	Menyusun kata p-u-r-a				
2.	Bermain warna gambar pura				
3.	membentuk pura dari bahan loose parts				

Keterangan 1 : kurang

Keterangan 2 : cukup

Keterangan 3 : baik

Keterangan 4 : sangat baik

Semarang, 24 Desember 2022

Mengetahui

Kepala sekolah

Observer



Fian Alfiliya



**Mursaidah, S.Pd.
NIP : 19740607200801 2 010**

Lampiran 6 :

**PEDOMAN DOKUMENTASI TENTANG PENGGUNAAN MEDIA
LOOSE PARTS UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK
USIA DINI DI TK *TARBIYATUL ATHFAL 04 KALIWUNGU*
SELATAN TAHUN 2022/2023**

1. Sejarah sekolah TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan
2. Data guru TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan
3. Struktur organisasi TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan
4. Data siswa TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan
5. Foto kegiatan siswa TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan
6. RPPH tentang Media loose part kelas B1
7. Foto kegiatan pembelajaran kelas B1
8. Foto ruang kelas
9. Kegiatan belajar mengajar (KBM)

Lampiran 7 :

TRANSKRIP HASIL WAWANCARA KEPALA SEKOLAH TENTANG PENGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK TARBIYATUL ATHFAL 04 KALIWUNGU SELATAN

Hari/tanggal : Senin, 21 November 2022

Responden : Mursaidah, S.Pd.

Tempat : TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan ?	Saat ini kami masih menggunakan kurikulum 2013
2.	Bagaimana pelaksanaan guru kelas TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan terhadap pembelajaran penggunaan media <i>loose part</i> dalam meningkatkan kreativitas anak	Pelaksanaan <i>loose part</i> yang telah kami adakan di sekolah yaitu memanfaatkan biji-bijian, kayu, beras, tutup botol bekas, tali, stik es cream dan masih banyak lagi. Bahan-bahan tersebut biasa kami gunakan untuk bermain <i>loose part</i> sesuai dengan tema.
3.	Bagaimana pendapat Ibu tentang kreativitas anak di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan	Perkembangan kreativitas pada anak tentunya ada tetapi perkembangannya kurang signifikan. Misal kita mengikuti kegiatan lomba jarang sekali menang. Tetapi iya itu

		perkembangan pada anak tentunya ada tetapi tidak signifikan
4.	Bagaimana dukungan kepala sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak kelas B1 ?	Dukungan kami yaitu selalu memberikan fasilitas yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar mengajar, misalnya APE, buku cerita dan memberikan sarana prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran.
5.	Bagaimana penggunaan media loose part dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan ?	Penggunaan media <i>loose part</i> dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Tarbiyatul Athfal 04 kaliwungu selatan dengan cara melakukan seluruh tahapan penggunaan media <i>loose part</i> . Baik tahapan pada anak maupun tahapan pada peran guru.

Lampiran 8 :

TRANSKRIP HASIL WAWANCARA DENGAN GURU KELAS TENTANG PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK TARBIYATUL ATHFAL 04 KALIWUNGU SELATAN

Hari/tanggal : Kamis, 24 November 2022

Responden : Siti Ruqojah, S.Pd

Tempat : TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan

No	Variabel	Indikator	Instrumen	Responden
1.	Media <i>loose part</i>	Tahapan penggunaan media <i>loose part</i>	Bagaimana anak saat berada pada tahap eksplorasi dalam pembelajaran ?	Pada tahap eksplorasi, anak anak sangat bersemangat dan antusias untuk mengeksplorasi atau menjelajahi benda-benda atau komponen-komponen yang sudah disediakan. Anak mengamati dan mempelajari sendiri komponen-komponen tersebut untuk kemudian anak membuat keputusan terkait komponen apa saja yang akan digunakan anak dan digunakan untuk apa.
			Bagaimana anak saat berada pada tahap kreatif dalam pembelajaran?	Pada tahap kreatif, anak sudah membuat keputusan yang sebelumnya sudah diuji pada tahap eksperimen. Anak mulai merancang dan membuat berbagai produk dengan menggunakan berbagai komponen yang sudah diuji coba sebelumnya. Anak sangat antusias dan berusaha untuk menghasilkan sesuatu sebaik

				mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.
			Bagaimana Ibu melakukan tahap edukasi dalam pembelajaran ?	dalam kegiatan pembelajaran, guru melakukan tahap edukasi dengan mengenalkan strategi bermain, strategi beres-beres dan menyimpan barang kepada anak melalui lagu, dan biasanya guru membimbing dan memfasilitasi anak-anak untuk membuat peraturan sebelum melakukan kegiatan main
			Bagaimana Ibu melakukan tahap perkembangan dalam pembelajaran?	Tahap perkembangan guru lakukan dengan dokumentasi dan penilaian. Tahap perkembangan ini dilakukan ketika anak berada pada tahap kreatif. Jadi ketika anak sedang konsentrasi dalam membuat atau menghasilkan sesuatu, guru melakukan kegiatan dokumentasi dan penilaian terhadap perkembangan anak.
			Bagaimana Ibu dan anak-anak saat berada pada tahap membangun makna dan tujuan bermain?	Setelah anak-anak selesai Membereskan dan menyimpan seluruh komponen-komponen yang ada ke dalam loker penyimpanan, guru mempersilahkan kepada anak untuk menyampaikan apa yang sudah anak lakukan hari ini secara bergantian satu persatu, kemudian guru mereview kembali apa yang sudah anak pelajari hari ini dari kegiatan yang anak lakukan.

		Strategi penggunaan media loose part.	Bagaimana Ibu mengaplikasikan strategi imajinasi dalam pembelajaran?	Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan main, anak dituntut untuk berimajinasi, mulai dari tahap eksplorasi hingga tahap kreatif. Anak harus berimajinasi atau merealisasikan imajinasi yang dimiliki untuk membuat atau menciptakan sesuatu.
2.	Kreativitas	Strategi mengembangkan kreativitas	Bagaimana pengembangan kreativitas di kelas B1?	Kreativitas anak kelas B1 sudah bagus, mereka mampu belajar sesuai tema yang diberikan guru.
			Apakah kreativitas anak di kelas B1 sudah sesuai dengan usia anak ?	Alhamdulillah anak kelas B1 kreatif-kreatif, bisa mengikuti pembelajaran sesuai tema, tetapi perkembangan anak kan berbeda-beda tetapi mereka bisa mengikuti yang diajarkan oleh gurunya.
			Apa saja yang dapat menghambat perkembangan kreativitas pada anak usia dini ?	Yang menghambat kreativitas anak yaitu, ketika anak mudah bosan dengan permainan yang diberikan, anak tidak mau bermain jadi anak tidak bisa bereksplorasi dan berimajinasi.
			Bagaimana cara anda mengembangkan kreativitas pada anak usia dini khususnya pada kelas B1?	Selalu memberikan arahan pada anak, sebelum bermain berikan anak arahan, pengenalan tentang kegiatan yang akan dilakukan.

			<p>Faktor apa saja yang dapat mendukung media loose part dalam pengembangan kreativitas anak usia dini ?</p>	<p>dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, tidak habis dalam sekali pakai, dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk dan alat, dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak, dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda disekelilingnya, dapat menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.</p>
			<p>Faktor apa saja yang dapat menghambat penggunaan media loose part dalam pengembangan kreativitas anak usia dini ?</p>	<p>Faktor yang menghambat penggunaan media loose part dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini seperti kesalahan penggunaan strategi bermain loose parts dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak, mood anak yang tidak stabil dalam hal ini anak yang memiliki mood buruk, Pengelolaan kelas yang kurang kondusif karena anak sering berlarian dan kejar-kejaran sama temannya hingga anak tidak dapat dikondisikan dengan baik dan lain sebagainya</p>

Lampiran 9 :

CATATAN LAPANGAN OBSERVASI TENTANG PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK TARBIYATUL ATHFAL 04 KALIWUNGU SELATAN

No	Penggunaan Media <i>Loose Parts</i> Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak	Keterangan			
		1	2	3	4
1.	Menyusun kata p-u-r-a dengan menggunakan bahan loose parts			v	
2.	Mampu bermain warna gambar pura				v
3.	Mampu membentuk pura dari bahan loose parts				v

Keterangan 1 : kurang

Keterangan 2 : cukup

Keterangan 3 : baik

Keterangan 4 : sangat baik

Semarang, 21 Desember 2022

Mengetahui

Observer



Fian Alfiliya

Kepala sekolah



Mursaidah, S.Pd.

NIP : 19740607200801 2 010

Lampiran 10 :

HASIL PENILAIAN TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK TENTANG PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK TARBIYATUL ATHFAL 04 KALIWUNGU SELATAN

No	Nama	Indikator		
		Menyusun Kata P-U-R-A	Bermain Warna Gambar Pura	Membentuk Pura Dari Bahan Loose Parts
1.	Alifa	MB	BSH	BSH
2.	Alvin	BSB	BSB	BSB
3.	Barley	BSB	BSH	BSB
4.	Berni	BSH	BSH	BSH
5.	Bintang	BSB	BSH	BSH
6.	Dewi	BSB	BSB	BSB
7.	Hasna	BSH	BSH	BSB
8.	Mario	BSH	BSH	BSH
9.	Cia	BSH	BSB	BSH
10.	Syifa	BSB	BSB	BSB
11.	Nadine	BSB	BSB	BSB
12.	Aqsa	BSH	BSH	BSH
13.	Ameera	BSH	BSB	BSH
14.	Ata	BSH	BSH	BSH
15.	Oya	BSB	BSH	BSB
16.	Arsya	BSH	BSH	BSH
17.	Aurel	BSB	BSB	BSH
18.	Vino	BSH	BSB	BSB
19.	Adzi	BSH	BSH	BSH
20.	Faiz	BSH	BSH	BSH
21.	Rara	BSB	BSH	BSH

22.	Aka	BSB	BSB	BSB
-----	-----	-----	-----	-----

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Semarang, 24 November 2022

Mengetahui,

Guru kelas

Observer



Fian Alfiliya



Siti Ruqojah, S.Pd

NIP : 196604082008012007

Lampiran 11 :

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN DI TK TARBIYATUL ATHFAL 04 KALIWUNGU SELATAN

**KOORDINATOR WILAYAH KECAMATAN BIDANG PENDIDIKAN**
TK TARBIYATUL ATHFAL 04
KECAMATAN KALIWUNGU SELATAN
*Alamat : Kompleks Petan Kaluwungu Indah Blok BPT No.1 Ponoromulyo
SP 0294-3691611, WA 08532532562, E mail: tkat04kalsel@indosat@gmail.com
Web-blog: tkarbiyatulathfal04@gmail.com. Jb : TK Tarbiyatul Athfal 04*

SURAT KETERANGAN
Nomor : 77/TKTA04/XII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan menerangkan bahwa:

Nama : Fian Albiya
NIM : 1903106034
Universitas : UIN Walisongo Semarang
Jurusan/Fakultas : Pendidikan Islam Anak Usia Dini / Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah melaksanakan penelitian di TK Tarbiyatul Athfal 04 Kaliwungu Selatan pada tanggal 21 November s/d Desember 2022 dengan judul "PENGUNAAN MEDIA *LOOSE PAPER* UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK TARBIYATUL ATHFAL TAHUN AJARAN 2022/2023" dalam rangka memenuhi tugas skripsi tahap akhir.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Semarang, 21 Desember 2022
Kepala Sekolah


MURSAIDAH, S.Pd.
NIP: 19740607200801 2 010

Lampiran 11 :

**FOTO DOKUMENTASI OBSERVASI DI TK TARBIYATUL ATHFAL
04 KALIWUNGU SELATAN**

1. Dokumentasi Wawancara Dengan Guru Kelas B1



2. Dokumentasi Wawancara Dengan Kepala Sekolah TK Tarbiyatul Athfal
04 Kaliwungu Selatan



3. Foto Kegiatan Mengaji Kelas B1



4. Foto Kegiatan Pembukaan



5. Foto Kegiatan Bermain *Loose Parts* dengan biji-bijian Di Kelas B1



6. Foto Kegiatan Bermain *Loose Parts* membentuk Pura dengan botol bekas Lem Di Kelas B1



7. Foto Kegiatan Bermain warna dengan Di Kelas B1



RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Fian Alfiliya
2. Tempat & Tanggal Lahir : Kombeli, 16 Desember 2001
3. Alamat Rumah : Kel. Kombeli, Kec. Pasarwajo, Kab. Buton, Prov. Sulawesi Tenggara
4. NO. HP/WA : 082241524225
5. E-mail : fyanamilu2001@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal

1. SDN 1 Lapanda : Lulus Tahun 2013
2. SMPN 5 Pasarwajo : Lulus Tahun 2016
3. SMAN 1 Pasarwajo : Lulus Tahun 2019
4. UIN Walisongo Semarang : Lulus Tahun 2023

Semarang, 14 Maret 2023



Fian alfiliya
NIM : 1903106034