

**PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
DI RA IMAMA MIJEN SEMARANG**

SKRIPSI

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



TSANIA AINUN NABILA

NIM : 2103106028

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

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Tsania Ainun Nabila

NIM : 2103106028

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI RA IMAMA MIJEN SEMARANG

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

Semarang, 9 Januari 2025

Pembuat Pernyataan,



Tsania Ainun Nabila

NIM : 2103106028



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah Tugas Akhir berikut ini:

Judul : **Penerapan Media *Loose Parts* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA IMAMA Mijen Semarang**

Penulis : Tsania Ainun Nabila

NIM : 2103106028

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

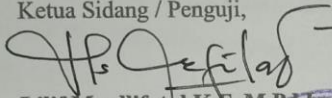
telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh dewan penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Semarang, 11 Februari 2025

DEWAN PENGUJI

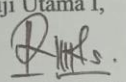
Ketua Sidang / Penguji,

Sekretaris Sidang / Penguji,


Lilif Muallifatul K.F, M.Pd.I

NIP.198812152023212039

Penguji Utama I,

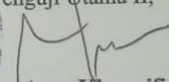

Rista Sundari, M.Pd

NIP.199303032019032016


Arsan Shanie, M.Pd

NIP. 199006262019031015

Penguji Utama II,


Dr. Agus Khunaifi, M.Ag

NIP.197602262005011004

Pembimbing


Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, M.Pd.I

NIP. 198812152023212039

NOTA DINAS

Semarang, 15 Januari 2025

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 : Penerapan Media *Loose Parts* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA IMAMA Mijen Semarang

Nama : Tsania Ainun Nabila

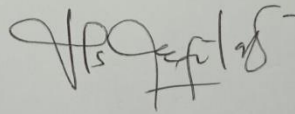
NIM : 2103106028

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

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

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pembimbing,



Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, M.Pd.I
NIP. 198812152023212039

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Sesungguhnya bersamaan dengan kesusahan dan kesempitan itu terdapat kemudahan dan kelapangan.”

(Qs. Al-Insyirah:5)

“Berbuat baiklah kepada siapapun itu, bantu mereka yang butuh pertolongan.”

(Ibu Siti Hajar)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Rahmat Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri, tanda baktiku untuk bapak dan ibu dan semua manusia yang telah mendukung.

ABSTRAK

Judul : Penerapan Media *Loose Parts* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA IMAMA Mijen Semarang

Peneliti : Tsania Ainun Nabila

NIM : 2103106028

Kreativitas memiliki peran penting untuk menghadapi tantangan di abad 21. Kreativitas anak usia dini bisa berkembang dengan optimal jika stimulasi yang diberikan tepat. RA IMAMA berupaya mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan menerapkan media *loose parts*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan, dampak, faktor pendukung dan faktor penghambat media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas sudah berlangsung dengan baik melalui tahapan eksploratif, tahap eksperimen dan tahapan kreatif. Dampak penerapan media *loose parts* ditunjukkan dari perilaku menciptakan hasil karya yang berbeda dan lebih dari satu bentuk, berani mengungkapkan pendapat dan kemandirian. Faktor yang mendukung meliputi lingkungan sekolah yang strategis, dukungan orang tua, peran guru yang baik dan ketersediaan media *loose parts*. Faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu, *mood* anak dan kurangnya pemahaman guru.

Kata Kunci : *Loose Parts, Kreativitas, Anak Usia Dini*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab Latin mengacu pada (SKB) hasil keputusan bersama yang ditetapkan Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

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

Bacaan Madd:

a> = a panjang

i> = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أُوْ

ai = أَيْ

iy = إِيْ

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur untuk Allah Yang Maha Kuasa atas limpahan rahmat-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi. Shalawat selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaat di akhirat kelak.

Skripsi yang berjudul ”Penerapan Media *Loose Parts* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA IMAMA Mijen Semarang”, ini penulis susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang.

Penulis mengerti dalam penyusunan skripsi banyak rintangan yang harus dihadapi. Tetapi dukungan dan saran selalu penulis terima dari berbagai pihak, penelitian berlangsung lancar sesuai harapan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nizar Ali, M.Ag selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bapak Dr. Sofa Muthohar, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Bapak Arsan Shanie, M.Pd selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Drs. H. Muslam, M.Ag selaku Wali Dosen selama perkuliahan di UIN Walisongo Semarang.

5. Ibu Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing yang sudah memberikan bimbingan, arahan, nasihat dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi.
6. Dosen-dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan khususnya Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang sudah membimbing selama menuntut ilmu di UIN Walisongo Semarang.
7. Bapak Iftahul Hadi, S.Th.I selaku Kepala Sekolah RA IMAMA, Ibu Syafa'atun Nabila, S.Pd, Ibu Mimin Salfia, S.Ag dan seluruh tenaga pendidik di RA IMAMA yang menyambut hangat penulis dalam melakukan penelitian.
8. Keluarga tercintaku yang sudah menjadi tempat pulang terhangat dan memberi dukungan lewat doa yang selalu dilangitkan. Terimakasih pahlawanku bapak Hadi Purwanto, kakak hebatku Aulia Ainur Rahmah, adek-adekku Alfin dan Azzam.
9. Cinta matiku Ibu Siti Hajar, beribu ucapan terimakasih atas perjuangan yang tiada hentinya, ridho dan do'amu menjadi kunci terkuat dalam setiap tapak langkah kakiku menuju kesuksesan. Semoga Allah memberikan kebahagiaan di dunia maupun akhirat karena menjadi ibu terhebat bagi penulis.
10. Kepada sahabat sekaligus rumahku Aulia Rosidah, yang selalu sedia menjadi garda terdepan untuk mendukung dan menjadi tempat cerita baik suka maupun duka.

11. Sahabat seperjuanganku, Wahyu Esa Zahrotul Munawaroh, Afti Hilya Maulida, Aren Rose Juwa Abdul, Tsaniyah Nor Hidayah dan Najwa Abriellia. Terimakasih telah menjadi partner bertumbuh selama kuliah.
12. Kepada sahabat dari SD sampai kuliah Destri Wulandari, sahabatku Hazimah Hubby Zuhra dan Muhammad Zulfikar Akbar. Terimakasih atas waktu dan tenaga yang kalian luangkan, menjadi tempat cerita, menjadi teman perpus, menjadi teman ngopi dan menjadi orang-orang yang selalu memberikan keyakinan penulis selama mengalami kendala dalam proses penyusunan skripsi.
13. Keluarga besar PIAUD Angkatan 21 khususnya PIAUD A yang selama ini telah berbagi pengalaman berharga ketika studi di UIN Walisongo Semarang.
14. Untuk saya sendiri Tsania Ainun Nabila, terimakasih sudah membuktikan untuk terus maju demi orang tua dan bertahan meskipun banyak ujian yang datang di tahun 2024 dan tahun-tahun sebelumnya.

Semarang, 7 Januari 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Tsania' with a stylized flourish underneath.

Tsania Ainun Nabila

NIM 2103106028

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	II
PENGESAHAN	III
NOTA DINAS.....	IV
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	V
ABSTRAK	VI
TRANSLITERASI	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR.....	XV
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	9
BAB II : KREATIVITAS MELALUI PENERAPAN	
MEDIA <i>LOOSE PARTS</i>.....	11
A. Deskripsi Teori	11
1. Anak Usia Dini	11
2. Media <i>Loose Parts</i>	17
3. Kreativitas	31
B. Kajian Pustaka Relevan	46
C. Kerangka Berpikir	50

BAB III : METODE PENELITIAN	53
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	53
B. Tempat dan Waktu Penelitian	54
C. Sumber Data	54
D. Fokus Penelitian	55
E. Teknik Pengumpulan Data	55
F. Uji Keabsahan Data	57
G. Teknik Analisis Data	59
BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	62
A. Kondisi Umum RA IMAMA	62
1. Sejarah Singkat Berdirinya RA IMAMA ...	62
2. Profil RA IMAMA	63
3. Visi, Misi, Tujuan RA IMAMA	63
4. Struktur Kelembagaan RA IMAMA	64
5. Data Sarana dan Prasarana	65
B. Data Khusus Hasil Penelitian	66
C. Analisis Data	94
D. Keterbatasan Penelitian	119
BAB V : PENUTUP	121
A. Kesimpulan	121
B. Saran	122
C. Kata Penutup	123
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN	133

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Ijin Penelitian
Lampiran 2	Surat Selesai Penelitian
Lampiran 3	Pedoman dan Transkrip Wawancara Kepala Sekolah
Lampiran 4	Pedoman dan Transkrip Wawancara Guru Kelompok B
Lampiran 5	Foto Dokumentasi Penelitian di RA IMAMA
Lampiran 6	Contoh Modul Ajar RA IMAMA
Lampiran 7	Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Daftar Pendidik Dan Tenaga Kependidikan
Tabel 4.2	Hasil Observasi Penilaian Kemampuan Kreativitas Anak
Tabel 4.3	Hasil Observasi Penilaian Kemampuan Kreativitas Anak
Tabel 4.4	Perilaku Kreatif Siswa

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Kerangka Berpikir
- Gambar 4.1 Kegiatan Awal Pembelajaran
- Gambar 4.2 Anak Mengamati Ikan Hias
- Gambar 4.3 Anak Sedang Berdiskusi
- Gambar 4.4 Kegiatan Akhir Pembelajaran
- Gambar 4.5 Contoh Raport Anak
- Gambar 4.6 Hasil Karya Anak (Alden)
- Gambar 4.7 Tahap Eksperimen Anak
- Gambar 4.8 Anak Bermain Peran
- Gambar 4.9 Hasil Karya Anak Tema Tumbuhan
- Gambar 4.10 Media *Loose Parts* di Kelas Musa
- Gambar 4.11 Mind Map Penggunaan *Loose Parts*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu urgensi dalam kehidupan, semua warga Indonesia memiliki status yang setara dalam merasakannya dan selalu berkembang di dalamnya. Karenanya pendidikan yang tepat dibutuhkan untuk perkembangan serta pertumbuhan anak sebab perkembangan anak di masa yang akan datang dipengaruhi dari rangsangan dan stimulasi yang diperoleh saat masih dini. Pendidikan anak usia dini atau yang sering disebut dengan PAUD adalah tempat anak menggali semua potensi yang ada dalam dirinya agar berkembang secara optimal dengan maksimal dengan menempuh beberapa lembaga yang ada seperti pendidikan formal, nonformal maupun informal untuk menghasilkan sumber daya manusia bermutu tinggi.

Usia yang dapat dikatakan masa emas dalam perkembangan anak ialah 4-6 tahun. Masa ini dikatakan sangat pesat karena keberhasilan anak dimasa depan ditentukan pada masa ini yakni usia 0-6 tahun atau yang dikenal dengan istilah “*Golden Age*”. Selain masa emas masa ini juga dikatakan masa perasa sangat kuat terhadap hal yang terjadi di lingkungan sekitar. Di masa ini anak akan mengumpulkan segala informasi yang dilihat atau alami secara langsung dengan cepat. Pada masa ini anak akan tertarik dengan segala sesuatu yang menyenangkan seperti kegiatan main karena

mereka merasa kegiatan bermain lebih menarik. Karena anak menjadi generasi penerus bangsa sehingga diperlukan pendidikan yang baik untuk menunjang keberhasilan dimasa yang akan datang melalui kegiatan pemberian rangsangan untuk menunjang segala potensi yang dimiliki oleh anak.¹ Pendidikan untuk anak usia dini merupakan upaya bimbingan, stimulasi serta penyediaan aktivitas pembelajaran yang dapat menciptakan kreativitas dan mengembangkan kemampuan yang dipunya.

Salah satu aspek yang harus ditekankan adalah kreativitas, dan waktu yang paling cocok untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia dini saat berada dimasa kanak-kanak. Karena dalam menghadapi tuntutan abad 21 kreativitas memiliki peranan penting, seiring dengan berkembangnya zaman yang menuntut cepatnya perubahan dan berbagai tantangan yang harus dihadapi. Disinilah kreativitas individu diperlukan, maka kreativitas harus terus diasah dan dikembangkan. Menurut Utami Munandar kreativitas adalah kemampuan untuk mengkolaborasi ide serta kemampuan untuk berpikir dengan cepat, luwes, keaslian dan unik. Dengan kreativitas anak-anak bisa mengembangkan semua potensi dalam menunjukkan perasaan dan ekspresi anak ketika mendapatkan hal-hal yang baru. Jadi, kreativitas anak usia dini bisa berkembang dengan ideal jika menerima stimulasi dengan tepat dan baik.²

¹Mita Oktavia Lestari and Abdul Karim Halim, 'Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 7.2 (2022), 145–53.

²Zakiyatul Imamah and Muqowim Muqowim, 'Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis

Kreativitas pada abad 21 sering disingkat dengan 4 K yaitu kreativitas, kritis, komunikasi dan kerjasama. Hendaknya semua itu tidak diabaikan, tetapi kreativitas anak usia dini perlu didukung penuh dan ditingkatkan baik di lingkup keluarga maupun lingkungan sekolah dimana tempat anak mengeksplorasi kemampuannya. Potensi kreativitas pada dasarnya dimiliki oleh setiap orang, tetapi yang harus diperhatikan adalah upaya terus mengembangkan dan menjaga kemampuan tersebut yang baru menjadi potensi. Karena kreativitas sebenarnya bukan fitrah bawaan sejak lahir namun kemampuan bisa muncul karena terus diasah dan digali. Kreativitas merupakan hal penting dari aktualisasi diri hal itu dipercayai oleh Carl Rogers dan Abraham Maslow melalui teori humanistik. Sehubungan dengan teori tersebut dalam Islam telah dijelaskan dalam kitabullah atau Al-Qur'an Surah Adz-Dzariyat ayat 20-21

وَفِي الْأَرْضِ آيَاتٌ لِلْمُؤْمِنِينَ ﴿٢٠﴾ وَفِي أَنْفُسِكُمْ ۖ أَفَلَا تُبْصِرُونَ ﴿٢١﴾

Dan pada diri kalian -wahai manusia- terdapat bukti-bukti kekuasaan Allah, apakah kalian tidak memperhatikan untuk mengambil pelajaran? Dan di langit terdapat rezeki dunia dan rezeki agama bagi kalian dan padanya terdapat pahala yang dijanjikan kepada kalian di dunia dan di Akhirat.

Sebagai salah satu makhluk Allah yang diberikan akal untuk berpikir, manusia memiliki potensi untuk mengembangkan dirinya dengan menambah potensi nilai diri. Potensi yang dimiliki manusia

² STEAM and Loose Part', *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 2020, 263–78.

beragam dan mempunyai ciri khas atau *value* tersendiri karena manusia adalah individual yang unik. Potensi tersebut diberikan Allah agar kita memiliki kekuatan untuk menjalani hidup sesuai dengan pengembangan diri kita, perwujudan diri memenuhi kebutuhan pokok diri dan dapat memecahkan masalah dengan kreatif.

Sebagaimana yang dikutip oleh Mulyasa dari teori Gardner bahwa anak usia dini menggenggam bagian yang penting sebab dalam perkembangan otak manusia mengalami peningkatan serta perubahan sampai mencapai 80%, dimulai ketika anak dilahirkan perkembangan otak 25% seiring berjalannya usia pada umur 4 tahun perkembangan otak naik 2 kali lipat menjadi 50% hingga perkembangan otak mencapai 80% saat usia 8 tahun dan seterusnya akan berkembang hingga usia 18 tahun. Maka dari itu pendidikan mempunyai tugas penting dalam mengasah dan terus mengembangkan kreativitas anak.³ Jika kreativitas memang ungkapan ekspresi semua kemampuan anak, artinya seluruh kegiatan yang menumbuhkan kreativitas anak adalah bentuk cara anak dalam menyelesaikan masalahnya. Berguna untuk orang lain dan dirinya sendiri.

Agar pengembangan kreativitas dalam pendidikan anak tercapai dengan baik diperlukan penggunaan media pembelajaran yang mendukung. Dalam upaya untuk mengembangkan

³ Rika Devianti, Suci Lia Sari, and Indra Bangsawan, 'Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini', *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3.02 (2020), 67–78.

kemampuan kreativitas anak perlu adanya penggunaan media ajar sebagai penghubung dalam penguraian materi agar menarik minat anak belajar. Media yang bagus adalah media yang mampu menarik atensi minat belajar anak sehingga secara tidak langsung mampu mengembangkan kreativitas mereka. Solusi yang bisa dicoba dengan menggunakan media berbahan *loose parts*. *Loose parts* adalah bahan yang berbagai rupa, yang artinya komponen atau bahan-bahan tersebut dapat dipergunakan berkali kali cara sehingga anak dapat mencoba dan menjumpai sesuatu hal baru saat bermain.⁴ Ketika anak menemukan sesuatu hal yang baru pada saat bermain berarti mereka telah menciptakan ide-ide baru dengan mengembangkan proses berpikirnya, pada aktivitas ini anak lebih kreatif. *Loose parts* ialah material lepasan yang mudah dijumpai di lingkungan sekitar dan penggunaannya relatif murah daripada media pembelajaran yang lain.

Pemakaian media *loose parts* dapat menghadirkan banyak manfaat bagi anak yang secara umum membuka peluang untuk mengeksplorasi, berkespresi, berkreasi dan mempelajari dengan cara yang original didapatkan sendiri dan menggali ilmu pengetahuan yang tanpa batas.⁵ Media *loose parts* bermanfaat dalam mengajarkan anak-anak untuk menghargai bahan, berinteraksi

⁴ Carla Gull et al., "Definitions of *Loose parts* in Early Childhood Outdoor Classrooms: A Scoping Review.," *International Journal of Early Childhood Environmental Education* 6, no. 3 (2019): 37–52.

⁵Angri Lismayani and others, 'Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini', *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6.2 (2023), 154–63.

dengan alam, dan berpartisipasi dalam pelestarian lingkungan dengan mendaur ulang barang bekas. Anak akan lebih banyak melakukan eksperimen sambil bermain tapi juga terstimulasi dengan baik. Media *loose parts* dapat menumbuhkan sikap ekonomi anak usia dini, mengembangkan permainan imajinatif serta kreatif, mengembangkan kemampuan berkolaborasi dan bersosialisasi, serta mendorong interaksi dan negosiasi.⁶

Dalam penyelenggaraannya pendidikan anak usia dini banyak menghadapi hambatan selama proses belajar. Salah satunya kurangnya kreativitas guru dalam memodifikasi, membuat inovasi baru untuk pembelajaran sampai alat permainan edukatif yang kurang memadai dan kurang memotivasi berkembangnya kemampuan berkreaitivitas anak serta berpikir kritis. Guru sebagai pendidik harus mampu untuk mengembangkan nilai kreatif dan kritis pada anak, dalam kurikulum merdeka tugas guru sebagai fasilitator untuk anak dalam menemukan pengalaman baru bukan menjadi penentu bagaimana proses pembelajaran harus berlangsung.

Kurikulum merdeka menghasilkan pembelajaran yang eksploratif, tidak ada lagi kelas yang cenderung pasif hanya komunikasi satu arah. Proses pembelajaran harus bertransformasi dari konvensional menjadi merdeka dan modern. Pembelajaran dibuat dengan semenarik mungkin, menyenangkan, membangkitkan

⁶ Muktia Pramitasari and Siti Nurfitriah, “*Loose parts*: Meningkatkan Konsep Matematika Awal Anak Usia Dini,” *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024): 907–17.

perasaan semangat dan meninggalkan kesan bermakna. Sangat disayangkan, hanya sebagian guru memiliki kesadaran akan kebutuhan perombakan proses pembelajaran mulai dari metode, cara pendekatan dan media ajar diperlukan adanya inovasi khususnya pendekatan STEAM menjadi alternatif cara menyelesaikan masalah tuntutan keahlian pada abad 21, dan penerapan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini.⁷

Dari pembahasan diatas pendidik di RA IMAMA mengantisipasi masalah mengenai kreativitas anak dengan berbagai upaya. Salah satu solusinya menyediakan media sebagai penghubung dalam memberikan materi agar anak lebih tergugah saat belajar. Salah satunya bisa dengan menggunakan media berbahan *loose parts*. Hendaknya *loose parts* bisa teraktualisasikan sebaik-baiknya menjadi alat penunjang pembelajaran meskipun frekuensi penerapannya seminggu sekali, diharapkan dapat mengembangkan hasil belajar anak. Hasil belajar anak merupakan capaian perkembangan baik perilaku maupun 6 aspek perkembangan yang berupa agama dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, seni dan kognitif. Pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* terlihat terjadinya interaksi yang aktif antara guru dan peserta didik saling bertanya dan menjawab. Anak-anak antusias bermain dan

⁷ Jamiludin Usman and others, 'Penguatan Satuan PAUD Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis STEAM Dalam Pendidikan Abad 21 Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Nurul Hidayah Sampang', *PERDIKAN (Journal of Community Engagement)*, 2.2 (2020), 95–103.

menghasilkan hasil karya yang unik dan beragam baik secara individu maupun kerjasama kelompok. Beberapa anak dengan berani menyampaikan pendapat dan mempresentasikan hasil karya yang dihasilkan di depan kelas.

Berdasarkan penjabaran tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian di RA IMAMA karena peneliti merasa ingin mengetahui lebih dalam tentang bagaimana pendidik di RA IMAMA terus berupaya untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini salah satunya dengan melalui penerapan media *loose parts*. *Loose parts* dapat merangsang anak dalam kemampuan berpikir kreatif, kritis dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Suasana lingkungan yang menyenangkan bagi anak bisa membantu mengembangkan kreativitas anak dengan mudah, sebagai seorang pendidik pintar wajib menciptakan kondisi menyenangkan yang dapat mendorong kebebasan mereka berekspresi. Penerapan media *loose parts* yang baik dan terfasilitasi bisa jadi mengembangkan rasa ingin tahu anak, mandiri, bisa mengeksplor banyak ide yang dimiliki tanpa bantuan guru atau orang dewasa dan menumbuhkan skill berkreasi dalam menghasilkan karya dari bahan di sekitarnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA IMAMA Mijen Semarang?
2. Apa saja dampak pada penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini di RA IMAMA Mijen Semarang?

3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini di RA IMAMA Mijen Semarang?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui penerapan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA IMAMA Mijen Semarang.
- b) Untuk mengetahui dampak setelah penggunaan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA IMAMA Mijen Semarang.
- c) Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA IMAMA Mijen Semarang.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yaitu memberikan data informasi dari hasil penelitian. Manfaatnya bisa diterima oleh berbagai kalangan. Maka manfaat yang diharapkan adalah:

a) Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan uraian pengetahuan terkait penerapan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA IMAMA Mijen Semarang.

Menambah literatur tentang PAUD dan bahan kajian bagi pembaca serta pelaku di dunia pendidikan.

b) Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat dapat memajukan mutu ilmu pengetahuan dan penerapannya dalam pendidikan anak usia dini. Peneliti juga akan lebih kreatif dalam menghadapi persoalan yang akan terjadi dalam dunia pendidikan.

2) Manfaat bagi guru

Bagi guru dan tenaga pendidikan anak usia dini, penelitian ini memberikan manfaat seperti memperoleh bahan pembaharuan untuk proses pembelajaran dan memperluas wawasan pengetahuan mengenai isu mengembangkan kreativitas untuk anak usia dini dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran.

3) Manfaat bagi peserta didik

Bagi peserta didik, penelitian ini dapat meninggalkan manfaat seperti mendapatkan kegiatan bermain dan pembelajaran kreatif, berinovasi, menyenangkan dan tidak monoton melalui media *loose parts*. Anak diberikan kebebasan bereksplorasi dan menuangkan ide kreatif mereka sesuai dengan tingkat kemampuannya.

BAB II

KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS*

A. Deskripsi Teori

1. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Definisi dari anak usia dini atau “*early childhood*” menurut NAEYC (*National Association for The Education Young Children*) adalah anak usia 0-8 tahun. Dalam masa usia itu anak dalam masa perkembangan serta pertumbuhan berbagai aspek yang berguna dalam kehidupan sebagai seorang manusia. Karakteristik yang muncul pada tahap perkembangan anak harus diperhatikan dalam proses pembelajaran.⁸ Berdasarkan pendapat dari Bacharuddin Musthaf, anak usia dini adalah anak yang rentang 1-5 tahun. Penafsiran ini didasari pada batasan perkembangan psikologi yang meliputi bayi (*Infancy*) 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) 1-5 tahun, masa akhir kanak-kanak (*late childhood*), 6-12 tahun. Berbeda halnya dengan Subdirektorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) yang membuat batasan definisi pengertian usia dini pada anak usia baru lahir sampai enam tahun, yakni hingga anak mentuntaskan masa taman kanak-kanak.⁹ Anak

⁸ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori* (Bumi Aksara, 2021). hlm 1.

⁹ Susanto Ahmad, ‘Pendidikan Anak Usia Dini’, *Jakarta: PT Bumi Aksara*, 2017. hlm 1.

merupakan pribadi berjiwa unik dan penuh ekspesif. Anak usia dini memasuki periode rentang kritis dan periode kondusif untuk menumbuhkan kemampuan yang muncul pada jati diri anak. Anak adalah calon angkatan penerus bangsa Indonesia di masa mendatang, karena itu perlu dibekali dengan ilmu melalui pendidikan anak usia dini.

Periode ini boleh disebut juga masa usia emas (*golden age*) karena periode ini menjadi tahapan yang paling penting dalam mengoptimalkan kemajuan dan perkembangan anak. Melalui rangsangan dan stimulasi yang baik dapat memberikan efek berkelanjutan bagi masa depan anak. Pada masa *golden age* aspek penting dari kemampuan kognitif yaitu kemampuan mengingat dimana anak mulai mengingat, apa yang dialaminya namun belum bisa menjelaskan secara verbal masih dalam bentuk perilaku. Jika tidak stimulasi pada masa emas ini bisa menghambat pertumbuhan dan perkembangan di tahap berikutnya. Diantara banyak anak setiap anak mempunyai intelegensi, kepribadian dan potensi berbeda. Oleh karena itu, dalam masa *golden age* diharapkan anak dibimbing, diarahkan dan diberikan perhatian lebih oleh pendidik, ayah dan ibu, orang besar di lingkungan sekitarnya yang lebih memahami karakteristik dari anak usia dini.¹⁰

¹⁰ Sigit Purnama and others, 'Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini' (CV Multiartha Jatmika, 2021). hlm 15.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Seperti yang telah dijelaskan lebih dahulu bahwa anak adalah insan unik dan tidak sama satu sama lain. Usia TK merupakan usia yang sedang berada dalam proses perkembangan yang cepat dan vital untuk masa yang akan datang. Anak mempunyai bagian dunianya dan ciri khas tersendiri sangat berbanding terbalik dengan dunia dari orang dewasa. Anak bersifat enegik, dinamis, ingin selalu apa yang dibicarakan dan didengar dari sekitar, tanpa batas, antusiasme tinggi terhadap hal baru seolah tiada henti ingin belajar.¹¹

Namun secara umum karakteristik anak usia dini diantaranya:

1. Individu yang bersifat unik
2. Berada dalam periode *golden age*
3. Anak usia dini relatif impulsif
4. Anak usia dini bersifat egosentris
5. Kurang perhitungan atau suka ceroboh
6. Bersifat aktif serta energik
7. Anak berjiwa petualang
8. Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi
9. Mempunyai daya imajinasi
10. Anak usia dini susah untuk konsentrasi
11. Cenderung mudah putus asa dan rentang jenuh

¹¹Sri Tatminingsih and Iin Cintasih, 'Hakikat Anak Usia Dini', *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 1 (2016), 1–65.

Sementara itu menurut Bredecamp dan Copple bahwa jika ditarik secara garis besar karakteristik berpikir anak usia dini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Berpikir simbolik adalah kompetensi anak dalam menjelaskan objek, perilaku, dan kejadian baik secara simbolik atau mental.
- b) Egosentrisme adalah pemfokusan perhatian dan kekonkretan (*concentration, egosentrism, concreteness*).
- c) Kemampuan memproses adalah pada usia dini rentang fokus dan ingatan anak belum sepenuhnya berkerja dengan baik sehingga mengakibatkan adanya ketidaksempurnaan kepiawaian untuk berpikir logis dan mencari jalan keluar.
- d) Nalar adalah anak rentang usia 3-5 tahun dan sering berpikir dari sesuatu yang spesifik ke sesuatu yang lebih khusus lagi.
- e) Klasifikasi adalah anak pada usia 3-5 tahun terlihat dari meningkatnya kemampuan anak terhadap penjumlahan, kegiatan mencocokkan dan mengklasifikasi yang lebih rumit.
- f) Perolehan konsep adalah anak menyusun informasi menjadi konsep menurut tanda-tanda yang mendefinisikan suatu ide dan mendiskripsikan

rancangan tersebut berdasarkan bentuk dan tindakannya.

- g) Kognisi sosial adalah interaksi sosial yang mempunyai bagian penting dalam perkembangan kognisi anak.
- h) Kreativitas adalah kemampuan cara berpikir dan belajar anak pada usia dini yang paling dominan, khususnya pada dua tahun pertama. Anak yang berpikir kreatif adalah sesuatu yang potensial untuk selalu berkembang pada masa usia tersebut dengan dukungan orang tua serta dampingan guru dalam upaya penyediaan tempat yang baik serta jaminan pendidikan yang tepat untuk anak.¹²

c. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Rudolf Stainer berpendapat bahwa anak yang mengalami perkembangan melalui proses berpikir serta pengalaman yang pernah dialami. Perkembangan diri anak yaitu perkembangan kesadaran. Anak mendapatkan sebuah pemahaman pemahaman dari bereksplorasi dan bersinggungan langsung dengan lingkungan. Penggunaan media yang berkaitan dengan lingkungan perlu dilakukan dalam pembelajaran.¹³ Lebih lanjut Pestalozzi juga mengungkapkan bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak secara bertahap dan saling berkelanjutan. Pertumbuhan dan perkembangan tersebut haruslah selesai

¹² Ahmad. hlm 12-13.

¹³ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Kencana, 2011). hlm 7.

sebelum memasuki tahap selanjutnya, tetapi pasti ada hambatan bagi manusia untuk menyelesaikan tahapan ini dan akan memberikan pengaruh besar untuk tahap berikutnya. Dari aspek psikologis menurut Piaget kebutuhan anak dalam perkembangan kognitifnya melalui 4 tahapan, yaitu:

- a. Tahap sensori motoris (0-2 tahun), tahap kognitif anak muncul sebagai respons terhadap sensor berbagai indra.
- b. Tahap praoperasional (2-7 tahun), yakni tahap kognitif anak muncul sebagai intuisi dan belum berpikir secara rasional.
- c. Tahap operasional konkret (7-11 tahun), yakni tahap kognitif anak memiliki kemampuan berpikir rasional dan logis terhadap suatu kejadian yang nyata.
- d. Tahap operasional formal (11 tahun-dewasa), tahap kognitif anak sudah bisa berpikir abstrak dan mampu memprediksi akan suatu hal.

Berdasarkan teori dari Piaget dapat dipahami bahwa anak dibawah usia 12 tahun memerlukan media pembelajaran seperti *loose parts* untuk merangsang pikirannya. *Loose parts* termasuk sebagai media yang bisa digunakan untuk mengembangkan daya imajinasi anak, mengembangkan perhatian anak, memenuhi kebutuhan serta preferensi gaya belajar anak.

Setiap individu dari masih menjadi embrio dalam kandungan hingga lahir dan dewasa akan mengalami perubahan

secara kuantitas yaitu pertumbuhan, perubahan secara kualitas yaitu perkembangan. Semuanya berangsur-angsur dalam tahapan sehubungan pertambahan usia anak. Tahapan perkembangan ini harus dimengerti oleh pendidik dan orang tua agar pemenuhan kebutuhan mereka terfasilitasi sebaik mungkin. Sebagai dasar pertimbangan saat memberikan aktivitas kegiatan tahapan perkembangan anak yang sesuai. Tahapan-tahapan yang telah banyak dikaji menurut para ahli antara lain aspek pertumbuhan fisik motorik atau aspek biologis, aspek perkembangan kognitif, perkembangan moral, perkembangan kecerdasan majemuk dan perkembangan melalui motorik anak. Perkembangan anak bersifat sistematis, progresif dan saling berkesinambungan.

2. Media *Loose Parts*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media bersumber dari bahasa latin (*medius*) yang merupakan tatanan jamak dari “*medium*”. Secara harfiah memiliki arti pengantar atau penghubung. Sementara itu media berdasarkan (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah perbuatan, tahapan, cara menjadikan menjadikan manusia belajar. Media merupakan sarana menyampaikan pesan. Penggunaan media dalam dunia pendidikan bukan hal yang baru, media sangat dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran serta sarana untuk menarik perhatian anak didik. Media pembelajaran dapat dideskripsikan alat yang digunakan sebagai

sarana oleh pendidik agar pembelajaran berlangsung lebih efektif. Media pembelajaran sangat memudahkan guru dalam menjelaskan materi terutama untuk anak-anak. Anak usia dini sebagai pembelajar yang aktif maka mereka membutuhkan alat untuk menyalurkan kebebasan dalam bermain dan belajar melalui suatu media.

Menurut Yudasmara & Purnami yang menjelaskan bahwa media mempunyai peran penting mengantarkan informasi dari guru ke siswa. Pemilihan media yang tepat dan memancing anak dalam menumbuhkan rasa keingintahuan, motivasi belajar, kreativitas, minat dan bakat maka media penting dalam pengoptimalan tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁴ Oleh karena itu dalam memilih media ajar harus tepat sesuai dengan memperhatikan ketepatan dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi pembelajaran, karakter peserta didik, gaya belajar anak, kemudahan mencari, kondisi lingkungan, waktu dan dukungan terhadap berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang cocok untuk anak usia dini adalah media pembelajaran yang mudah digunakan dan multiguna. Multiguna dimaksudkan media yang dapat mengembangkan berbagai aspek. Sebagai contoh puzzle buah,

¹⁴Nanda Dewi, R. Eka Murtinugraha, and Riyan Arthur, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvk Unj', *Jurnal PenSil*, 7.2 (2018), 95–104 <<https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>>..

puzzle tersebut dapat merangsang kemampuan kognitif, saat anak berpikir kreatif dalam memecahkan masalah yang ada yaitu bagaimana mereka harus berusaha memasangkan kepingan-kepingan puzzle menjadi satu buah gambar yang utuh, meskipun salah mereka terus mencoba hingga berhasil. Selain itu, aspek yang lain terstimulasinya motorik halus karena adanya proses koordinasi antara tangan dan mata.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai apapun yang berfungsi sebagai penghubung atau perantara antara guru atau siswa, memberi dan penerima informasi. Tujuan dari media pembelajaran adalah mendorong motivasi siswa dan membantu siswa agar merasakan proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Berarti, terdapat 5 bagian dalam pengertian media pembelajaran.

Pertama, sebagai media penghubung dalam menyampaikan pesan atau kebutuhan materi dalam proses pembelajaran. Kedua, bisa dijadikan sebagai sumber dasar belajar. Ketiga, sebagai alat bantu yang digunakan untuk merangsang dengan memberikan motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai penunjang yang efektif untuk menggapai hasil pembelajaran menyeluruh dan bermakna. Kelima, alat bantu untuk mendapatkan dan mengasah *skill*. Kelima bagian dalam pengertian tersebut saling berkaitan dan berkerjasama

dengan baik akan berdampak pada hasil belajar dan capaian pembelajaran sesuai dengan target yang ingin dilampaui.¹⁵

b. Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Sanjaya bisa diklasifikasikan berdasarkan beberapa sudut pandang yakni:

- 1) Berdasarkan dari sifatnya, media terbagi menjadi tiga yaitu:
 - a) Media auditif adalah media yang hanya memungkinkan untuk didengar saja contohnya rekaman suara atau radio.
 - b) Media visual adalah media yang hanya memungkinkan dilihat saja tidak bisa didengar contohnya seperti foto, media grafis, lukisan, slide dan media visual lainnya.
 - c) Media audiovisual adalah media yang dapat dilihat juga dapat didengar contohnya film dan video.
- 2) Berdasarkan kemampuan jangkaunya, media terbagi jadi dua yaitu:
 - a) Media yang mempunyai daya input luas serta bebarengan contohnya TV atau radio.
 - b) Media yang memiliki daya input yang terbatas waktu dan ruang contohnya video atau film.

¹⁵ Muhammad Hasan et al., “Media Pembelajaran”, Tahta media group, 2021.

3) Berdasarkan cara penggunaan, media terbagi menjadi dua yakni:

- a) Media yang bisa diproyeksikan pancarannya contohnya film, transparasi, slide dan sebagainya.
- b) Media yang tidak bisa diproyeksikan pancarannya contohnya foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.¹⁶

Berdasarkan pengelompokkan media pembelajaran diatas, media *loose parts* termasuk dalam media yang tidak bisa diproyeksikan dan termasuk media visual karena terdapat unsur yang hanya bisa dilihat dan tidak ada unsur suara.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara global media pembelajaran memiliki manfaat yaitu memudahkan hubungan diantara guru dan siswa sehingga kemudian dalam kegiatan pembelajaran berlangsung lebih efisien dan efektif. Secara lebih detail, manfaat dari media pembelajaran diantaranya:¹⁷

- 1) Melihat benda yang sudah ada dimasa lalu dan kejadian peristiwa yang telah terjadi. Melalui perantara media foto, film, slide, gambar, video, atau benda lain, siswa bisa mengetahui gambaran konkret mengenai peristiwa yang

¹⁶ Sri Muryaningsih, 'Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor', *Khazanah Pendidikan*, 15.1 (2021), 84 <<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>>.

¹⁷ Andi Kristanto, 'Media Pembelajaran', *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129. hlm 13.

menjadi sejarah masa lampau beserta benda yang ada dimasa itu.

- 2) Mempelajari benda atau peristiwa yang sulit untuk ditinjau secara langsung karena jarak yang jauh, kondisi *danger* bahkan ilegal. Contohnya bagaimana proses kehidupan satwa berbahaya di dalam hutan, kondisi aktivitas di pusat reaktor nuklir, menjelajahi tata surya, melihat alam semesta diberbagai belahan duniadan sebagainya.
- 3) Mendapatkan bayangan yang jelas mengenai benda atau objek yang sulit diobservasi secara langsung karena ukurannya yang mikro maupun makro. Misalnya siswa bisa melihat gambaran monumen melalui video dan mengetahui bentuk asli dari bakteri dan benda kecil lainnya.
- 4) Mendengar suara yang sulit didengar dengan telinga secara langsung seperti detak jantung.
- 5) Mencermati dengan teliti hewan-hewan yang sulit diobservasi karena sulit tertangkap. Melalui bantuan media video, gambar, slide dan ppt sehingga siswa bisa mengamati berbagai

Manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat beragam, Hamalik menyebutkan sebagai berikut:

- a) Mencegah penyampaian pesan terlalu verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

- b) Menarik fokus perhatian para siswa, mengembangkan kegairahan belajar, mengembangkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- c) Memberikan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar menghasilkan output pembelajaran lebih kuat.
- d) Memberikan kesempatan langsung agar anak dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa menurut kemampuan dan minatnya.
- e) Menciptakan pemikiran yang konsisten, sistematis utamanya terdapat dalam gambar hidup.
- f) Menangani despondensi daya indera, ruang dan waktu.¹⁸

Manfaat penggunaan media pembelajaran dari aspek biologis, dapat melatih psikomotorik peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, seperti pengamatan, mengumpulkan informasi, analisis, mencoba, dan mengkomunikasikan informasi yang telah diperolehnya.¹⁹ Media pembelajaran dapat memupuk motivasi siswa dan membangkitkan semangat mencari ilmu bahkan berdampak pada psikologi yang baik untuk siswa.²⁰ Maka dapat ditarik kesimpulan dari manfaat media pembelajaran secara umum dan bidang pendidikan adalah membuat atmosfer belajar yang lebih

¹⁸ Kristanto, Media Pembelajaran. hlm 14.

¹⁹ B H Husein, *Media Pembelajaran Efektif*, Semarang: Fatawa, 2020. hlm 12-13.

²⁰ Azhar Arsyad, 'Media Pembelajaran. PT. RAJAGRAFINDO PERSADA' (Jakarta. doi, 2014). hlm 214.

menarik, aktif, berfaedah dan mewujudkan sikap positif siswa terhadap materi yang diberikan guru sehingga memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

d. Pengertian *Loose Parts*

Loose parts adalah media pembelajaran yang bahannya mudah dibawa, disatukan, dicopot, dipindahkan dan digabungkan kembali. *Loose parts* disebut juga sebagai bahan lepasan. *Loose parts* atau bahan lepasan ialah seluruh media yang dapat diamati, dimanipulasi, dimainkan oleh dan dapat ditemukan di lingkungan sekitar. Sementara itu Sally Haughey pendiri dari *Fairy Dust Teaching* mengatakan bahwa bahan lepasan adalah bahan yang terbuka bisa dipindah, disejajarkan atau disatukan kembali dengan bahan yang lain boleh berupa bahan alam maupun bahan sintesis.²¹

Media *loose parts* menyediakan kesempatan anak untuk mengeluarkan kreativitasnya dengan memakai bahan yang dapat diubah, dibuat kembali dan dimanipulasi. Media ini tidak hanya menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini, tetapi juga membantu anak-anak memahami dunia sekitarnya. Anak dapat menggunakan media *loose parts* untuk menghasilkan permainan sesuai dengan ide anak sebagai pencipta. Ini akan mengembangkan imajinasi, komunikasi, kolaborasi dengan

²¹ Yuliati Siantajani, “*Loose parts* Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD,” *PT Sarang Seratus Aksara*, 2020.

teman sebaya, kemampuan kreativitas dan berpikir tempat tinggi.²²

Menurut Wahyuni dan Reswita, media *loose parts* pertama kali diperkenalkan di Scotlandia. Media ini membuat anak memiliki kebebasan untuk memakainya sesuai dengan keinginan masing-masing untuk mengerjakan tugas dari guru. Media ini dapat mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, motorik, kemampuan sosial dan anak mampu berpikir kritis dan kreatif dalam mempresenrasikan atau menjelaskan hasil produk terbaik dari *loose parts*. Hal itu didukung oleh Wardhani yang menyebutkan bahan lepasan atau *loose parts* merupakan media pembelajaran yang memberikan anak pengalaman untuk berimajinasi secara luas sesuai dengan karakteristik bahan lepasan mendorong anak untuk mengelola ide dan gagasannya sendiri.²³

e. Macam Media *Loose Parts*

Bahan-bahan *loose parts* dapat dengan mudah dijumpai di lingkungan sekitar rumah sehingga membuang biaya untuk dapat menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran. *Loose parts* dapat dikelompokkan 7 jenis yaitu:

²² Mochamad Sukardjo et al., “*Loose parts*: Stimulation of 21st Century Learning Skills (4C Elements),” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 1073–86, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4088>.

²³ Rupnidah Rupnidah and Dadan Suryana, ‘Media Pembelajaran Anak Usia Dini’, *Jurnal PAUD Agapedia*, 6.1 (2022), 49–58.

- 1) Bahan alam (tanah, pasir, batu, ranting, biji, buah, daun, air, kerang, bunga, potongan kayu, bulu, lumpur).
- 2) Plastik (tutup botol, pipa, ember, botol plastik, selang, corong, kancing baju, sedotan).
- 3) Logam (mur, sendok, uang logam, baut, kaleng, kunci, plat mobil).
- 4) Kayu dan bambu (kepingan puzzle, balok, tongkat, serbuk kayu, seruling).
- 5) Benang dan kain (tali, kapas, kain perca, karet, pita).
- 6) Kaca dan keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng, cermin, gelas kaca).
- 7) Bekas kemasan (wadah telur, bungkus jajan, kardus, gulungan benang, gulungan tissue, karton).²⁴

Jenis *loose parts* yang ada di lingkungan rumah dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Jenis *loose parts* di dalam rumah
 - a) Kain (handuk, selimut, sarung bantal, seprai, dll.)
 - b) Terpal
 - c) Pot
 - d) Panci
 - e) Tabung karton
 - f) Kotak kardus (kotak Sepatu, kotak pengiriman, dll.)

²⁴Ganesha. dkk, *Model Pengelolaan Loosepart Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Kota Semarang, *Journal of Educational Social Studies*, 2020, iv. hlm 8.

- g) Tutup bakeware (loyang kue, nampan, kaleng muffin, dll.)
 - h) Peralatan dapur (sendok, garpu, penjepit, gelas ukur, dll.)
 - i) Tempat sampah ember
 - j) Keranjang
 - k) Persediaan kerajinan (kancing, tusuk gigi, bulu, kerikil, manik-manik, pembersih pipa, dll.)
2. Jenis *loose parts* di luar rumah
- a) Batu kerang dll
 - b) Pohon/daun/tanaman
 - c) Berkebun
 - d) Ban
 - e) Peralatan menanam²⁵

f. Manfaat Penggunaan Media *Loose Parts*

Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa *loose parts* mempunyai manfaat dapat merangsang kreativitas anak untuk menciptakan hasil karya yang tampak pada kemampuan berpikir kreatif anak, Dimana kemampuan untuk berpikir menciptakan suatu pemahaman baru dari kombinasi ide-ide yang sebelumnya telah ada dengan gagasan ide yang belum pernah ada. Media *loose parts* memiliki banyak

²⁵ Susi Susiati et al., *Model Pengenalan Keaksaraan Pada Anak Usia 5 Sampai 6 Tahun Melalui Pemanfaatan Loose parts Saat Belajar Dari Rumah*, 2020. hlm 11-12.

manfaat dalam bidang pendidikan anak usia dini yakni salah satunya sebagai penguatan pendidikan bagi generasi masa kini atau generasi alfa.

Loose parts dalam implementasinya adalah kegiatan bermain yang menggembirakan untuk anak. Kegiatan bermain tidak akan pernah terlepas dari tubuh anak karena bermain adalah dunianya. *Loose parts* dapat memberikan dampak positif membebaskan anak bereksplorasi, melepaskan hal-hal negatif dari diri anak, memberikan rasa nyaman. Saat anak merasa nyaman secara psikologis secara tidak sadar disinilah mengembangkan kreativitas hasil dari kegiatan bermain dalam keadaan yang menyenangkan.

Hasil penelitian dari Lestaringrum & Wijaya diperoleh aktivitas *loose parts* efektif mengembangkan kreativitas anak disebabkan tidak terikat aturan dan perintah pasti saat anak bermain untuk mencurahkan ide imajinasinya melalui benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Saat anak tidak bermain pun anak akan menjadi *observer* yang handal, memungkinkan anak akan mendapatkan ide setelah termotivasi melihat hasil karya dari temannya. Proses berpikir anak perlu diberikan motivasi dari guru, orang tua atau teman sebayanya karena memiliki keunikan tersendiri.²⁶

²⁶Ariska Yuliani and Dian Kristiana, “Penerapan Media *Loose parts* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini,” *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2024): 11–23.

g. Kelebihan dan Kekurangan Media *Loose Parts*

Menurut Nurliana dkk *loose parts* mempunyai berbagai kelebihan, sebagai berikut:

- 1) Dapat dimanipulasi dalam berbagai alat dan bentuk
- 2) Dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak
- 3) Bisa digunakan untuk banyak kegiatan
- 4) Bukan benda sekali pakai
- 5) Dapat menstimulasi anak memunculkan bakat, kemampuan, minat yang dipunya
- 6) Mudah didapat dan murah
- 7) Mendukung anak merasakan pengalaman dan pengetahuan baru
- 8) Dapat mendorong anak menyelesaikan masalah yang terjadi pada kehidupan sehari-hari.²⁷

Adapun Puspita berpendapat mengenai manfaat dan *value loose parts* dalam perkembangan dan proses pembelajaran anak. Media ini pastinya lebih disukai dan dipilih anak karena memungkinkan memberikan peluang untuk mengubahnya sesuai dengan keinginan anak. Jika anak menggunakan permainan yang sudah jadi (*toys*) untuk

²⁷Muhammad Yusri M Bachtiar and Ita Rostia Ichsan, 'Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part Pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan', *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4.1 (2022), 451–60.

bermain, atau permainan yang telah disediakan di *play ground* maka anak mudah jenuh dan kehabisan imajinasi untuk meneruskan permainan.

Apabila mereka sudah mahir menguasai semua alat permainan di *play ground*, contohnya menekan tombol untuk menciptakan sebuah gambar dan permainan lainnya. Maka anak akan jenuh karena mereka rasa tidak ada tantangan yang harus dihadapi lagi sehingga anak mencari permainan yang lain. Hal ini dapat diartikan ketertarikan kepada alat permainan tergantung dari banyaknya cara penggunaan. Sedangkan ketika anak bermain menggunakan media *loose parts* sebagai media yang mempunyai pilihan cara main yang tak terbatas dan memberikan kesempatan anak untuk “mencipta” sesuai dengan imajinasi, ide pikiran dan gagasannya.²⁸

Namun media *loose parts* memiliki kekurangan yakni membutuhkan perhatian lebih guru dalam sikap anak ketika bermain menggunakan benda-benda *loose parts*. Misalnya, ranting dilihat orang dewasa bisa menjadi alat untuk menghadapi kejahatan, namun lain dengan sudut pandang anak mungkin bisa dijadikan sebagai suntikan untuk bermain dokter-dokteran dengan temannya, baut atau mur berbahaya jika digunakan untuk melempar teman. oleh karena itu

²⁸Widya Ayu Puspita, “Penggunaan *Loose parts* Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM,” *Kepala BP PAUD Dan Pendidikan Masyarakat Jawa Timur Penasehat Kepala Seksi Informasi Dan Kemitraan* 17 (2019).

diperlukan pengawasan kita sebagai pendidik dan orang dewasa untuk mendampingi anak saat proses pembelajaran. Kesalahan dalam pengelolaan media *loose parts* dapat mengakibatkan terhambatnya aspek perkembangan anak. Kesalahan dalam menjalankan strategi belajar bisa mengakibatkan anak jenuh.

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah istilah yang dipergunakan untuk mengarah pada keahlian seseorang yang mengedepankan keunikan dan kemampuannya dalam menciptakan ide-ide terbaru dan pemahaman yang sangat bermanfaat. Selain itu, kreativitas dapat diartikan juga sebagai keahlian untuk menjadi seorang pendengar yang baik, mendengarkan berbagai ide yang bersumber dari internal, eksternal sampai ide dari alam bawah sadar seseorang. Pada usia ini, anak-anak berada dalam fase eksplorasi yang intensif, di mana mereka mulai memahami dunia di sekitarnya melalui bermain dan bereksperimen. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan seni, tetapi juga mencakup cara anak berpikir, memecahkan masalah, dan mengungkapkan ide-ide mereka. Oleh karena itu, menyediakan lingkungan yang mendorong perkembangan kreativitas adalah kunci dalam pendidikan anak usia dini.

Lawrence menyebutkan mengenai kreativitas merupakan ide atau gagasan manusia yang berdaya guna, penuh inovasi

dan mudah dimengerti. Sedangkan Elliot menyatakan kreativitas merupakan proses memecahkan masalah.²⁹ Lebih lanjut lagi Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemahiran berpikir tingkat tinggi yang berimplikasi terjadinya peningkatan dalam kemampuan berpikir, yang ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, integrasi, diferensiasi pada semua tahapan perkembangan. Lanjut Supriadi menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu menghasilkan hal-hal baru baik dari karya konkret berbeda dari sebelumnya.³⁰

Suratno mengumpulkan beberapa pengertian kreativitas dari beberapa ahli dan disimpulkan diantaranya:

1. Kreativitas merupakan aktivitas yang bertujuan menciptakan sesuatu yang belum pernah ada
2. Kreativitas adalah produk dari pikiran yang berakal
3. Kreativitas adalah konkretisasi dari kepintaran dalam mencari sesuatu yang mempunyai nilai
4. Kreativitas adalah kegiatan imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang rasional

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan kemampuan dalam memecahkan masalah dan menciptakan ide atau gagasan baru yang

²⁹S Suratno, 'Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jakarta: Depdiknas*, 2005. hlm 24.

³⁰Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Prenada Media, 2012). hlm 13.

mempunyai pencapaian tertentu. Demikian pula sikap kreatif adalah sifat seseorang yang memiliki kreativitas.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Mengetahui ciri-ciri dari kreativitas merupakan salah satu aspek yang penting. Lestiningrum dkk menyatakan karakteristik anak yang mempunyai sikap kreatif yaitu mengerjakan aktivitas dengan mandiri dan mempunyai rasa ingin tahu, mendalami kegiatan dengan asyik, mempunyai inisiatif dan menciptakan ide-ide baru dengan caranya sendiri.³¹ Sementara itu Barron dan Cattell mengemukakan bahwa orang-orang yang kreatif memiliki ciri-ciri kemandirian, ambiguitas, keterbukaan, berpengalaman.

Dari buku *Creativity for 21st Century Skills* dari Jane Piirto menuturkan 5 tanda orang kreatif, yaitu (1) mempunyai disiplin diri dalam berpikir kreatif (*self discipline of doing creative work*), (2) terbuka melihat pengalaman (*openness to experience*), (3) berani mengambil resiko walaupun gagal (*risk tasking*), (4) dapat menerima ide yang belum pasti (*tolerance for ambiguity*), (5) percaya pada kerjasama dalam grup (*group trust*).³²

³¹ Dkk Lestaringrum, A., *Perencanaan Pembelajaran Kreatif Anak Usia Dini*, 2022. hlm 113.

³² Luthfiyah Nurlaela and others, 'Strategi Belajar Berpikir Kreatif (Edisi Revisi)', PT. Media Guru Digital Indonesia. [Http://Www. Luthfiyah. Com/2019/01/e-Book-Strategi-Belajar-Berpikir. Html](http://www.Luthfiyah.Com/2019/01/e-Book-Strategi-Belajar-Berpikir.Html), 2019. hlm 20.

Utami Munandar dalam Ahmad Susanto memaparkan karakteristik sikap kreatif dilihat dari perilaku anak diantaranya:

- a) Berani mengambil resiko
- b) Berani berpendapat
- c) Mempunyai semangat kuat
- d) Mempunyai minat
- e) Memiliki inisiatif
- f) Mempunyai rasa ingin tahu
- g) Percaya diri
- h) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi
- i) Memiliki kebebasan berpikir
- j) Memiliki keyakinan³³

Anak yang kreatif menunjukkan ciri-ciri diantaranya;
(a) Cenderung aktif, (b) Menebak, berpendapat, bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, (c) Berkonsentrasi pada suatu hal dengan waktu yang lama, (d) Melakukan kegiatan didampingi orang dewasa, (e) Merepitasi kembali untuk mengetahui lebih jauh, (f) Menata sesuatu sesuai keinginan, (g) Menggunakan imajinasi saat bermain.³⁴

Banyaknya ciri-ciri orang kreatif dan kepribadiannya yang sikapnya cenderung positif. Pendapat dari Simmon yang

³³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Kencana, 2011). hlm 118.

³⁴ Sri Mulyati, 'Meningkatkan Kreativitas Pada Anak', *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship (AJIE)*, 2.02 (2013), 124–29.

dikutip oleh Munandar yang menyatakan bahwa *the initiative that one manifest by his power to break away from the usual sequence of thought*. Berarti dorongan yang membuat seseorang mengerahkan seluruh kemampuannya agar menemukan hal yang baru untuk memecahkan masalah dengan banyak solusi.³⁵

Dorongan tersebut bisa dari dalam diri sendiri tetapi juga bisa dari dorongan dari pihak luar. Oleh karena itu sebagai seorang pendidik yang membantu anak dalam proses perkembangan harus memberikan aktivitas kegiatan yang mampu mendorong anak untuk bersikap kreatif. Pembentukan sikap kreatif anak mulai dibentuk dan dikembangkan sedini mungkin, karena kreativitas bagi anak usia dini hakikatnya adalah manusia yang fitrahnya perlu didorong menjadi manusia yang berpikir.

c. Tahapan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas seseorang muncul dalam terbentuk melalui beberapa tahapan proses yang terjadi. Wallas menjabarkan awalnya proses persiapan menggali berbagai informasi sebagai data dalam menemukan solusi. Lanjut masa inkubasi mulai proses mencari cara memecahkan masalah dalam alam prasadar. Selanjutnya, proses iluminasi dimana mulai muncul cara untuk memecahkan masalah dan yang terakhir adalah proses verifikasi dalam kegiatan evaluasi ide kritis secara

³⁵ Nurlaela dkk. hlm 24.

konkret.³⁶ Hal ini menunjukkan kreativitas dalam diri seseorang tidak muncul secara tiba-tiba, proses kognitif anak yang baik harus mencapai indikator aspek kognitif sesuai dengan tahapan umurnya.

Beberapa indikator perkembangan kognitif menurut Woolfolk diantaranya: (1) kemampuan penerapan, indikatornya dapat memecahkan masalah sederhana, (2) kemampuan pemahaman, indikatornya mengerti konsep bilangan, mengelompokkan dan membandingkan, (3) kemampuan ingatan, indikatornya memahami konsep menghubungkan dan menyebutkan.³⁷ Kemampuan berpikir kreatif, kritis dalam menyelesaikan suatu masalah harus diasah sejak dini, karena anak usia dini memiliki karakteristik berpikir konkret, jadi bisa menggunakan media *loose parts*. Media seperti sendok, tanah, ranting, kemasan jajan dan lainnya bisa dibentuk melalui imajinasi dan kreasi sebebas mungkin oleh anak dalam mencipta suatu karya.

Berdasarkan STPPA, kreativitas termasuk dalam lingkup kemampuan perkembangan kognitif untuk anak kelompok usia 5-6 tahun dalam menemukan solusi untuk menyelesaikan

³⁶Adella Fadilatunnisa, Nur Hasanah, and Supriati Hardi Rahayu, 'Implementasi Bermain Lego Sebagai Pembelajaran Harian Untuk Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini', *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3.2 (2021), 55–67.

³⁷Tarich Yuandana, Angga Fitriyono, and Rizka Lailatul Rahmawati, "Pengembangan "*Loose parts* CAKRA Dalam Mestimulus Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pelita PAUD* 8, no. 1 (2023): 52–59.

masalah. Telah dituangkan pada Permendikbud No.137 Tahun 2014 yakni:

1. Memperlihatkan kegiatan eksploratif serta menyelidik (seperti: bagaimana suasana sebelum hujan turun).
2. Menyelesaikan masalah sederhana pada kehidupan sehari-hari dengan dinamis dan mudah dimengerti.
3. Mengimplementasikan sesuatu dari pengalaman yang baru.
4. Menampakkan perilaku kreatif untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah.³⁸

d. Faktor Pendukung & Penghambat Kreativitas

Faktor yang mempengaruhi kreativitas setiap bakat dan minat individu biasanya dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu (internal) dan faktor dari dunia luar (eksternal) sebagai berikut:

- a) Faktor internal, merupakan faktor yang muncul dari dalam diri seseorang. Faktor ini meliputi membentuk konsep-konsep dan ide gagasan baru yang sudah terkonsep dulu.
- b) Faktor eksternal, merupakan faktor yang muncul dari luar diri individu. Faktor ini meliputi dorongan dari luar,

³⁸Lindawati Puspito Riyanto, Ayi Sobarna, and Arif Hakim, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan *Loose parts* Usia 5 - 6 Tahun Di PAUD Melati Kelurahan Kebon Pisang Kecamatan Sumur Bandung Kota Bandung," *Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education* 3, no. 1 (2023): 73–78,

lingkungan yang mendukung, dorongan untuk mengembangkan kegiatan kreatif, dorongan untuk mengekspresikan diri, dorongan untuk melakukan eksperimen yang dapat menghasilkan produk baru.

Menurut Rachmawati yang dikutip oleh Jati menguraikan ada empat faktor pendukung dalam upaya mengembangkan kreativitas anak, sebagai berikut:

1. Rangsangan mental, anak yang mendapatkan rangsangan mental maka akan terdorong untuk menghasilkan karya kreatif. Dukungan mental yang positif pastinya membawa dampak psikologis yang baik untuk anak melangkah lebih baik kedepannya.
2. Kondisi lingkungan atau iklim, Tumbuhnya kreativitas juga dipengaruhi oleh lingkungan luar. Lingkungan yang membatasi, suram, gelap tidak akan menumbuhkan semangat anak. Kreativitas tidak akan berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung sehingga lama kelamaan akan mati.³⁹
3. Peran Guru, seorang guru adalah tokoh yang mempunyai peran penting dalam hidup anak. Guru tidak hanya sekedar mengajar, tetapi mendidik dan membimbing anak dengan kompetensi. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu memberikan aktivitas belajar sambil bermain yang menyenangkan dan mampu membangkitkan jiwa kreatif

³⁹Jati Fatmawati, 'Telaah Kreativitas', *Universitas Airlangga*, 2018, 0–21.

anak. Menurut McInerney mengembangkan anak yang kreatif sebagai upaya mengendalikan jangan memberikan batasan sampai menakut-nakuti. Berikan kritik yang membangun.

4. Peran Orang tua, ayah ibu maupun keluarga sama-sama memiliki tanggungjawab dalam mendidik anak. Orang tua perlu menyediakan lingkungan yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak dengan memberikan perhatian, dukungan, pelatihan dan motivasi instrinsik. Ada banyak sikap orang tua yang dapat mendukung kreativitas anak sebagai berikut:

- a. Jika anak memperlihatkan penemuan maka orang tua jangan menertawakan hasilnya supaya anak tidak jera untuk berkreasi, berilah semangat.
- b. Menyediakan lingkungan positif sebagai ruang anak berkreasi.
- c. Jangan terlalu menuntun orang tua harus membiasakan anak untuk memecahkan masalahnya dengan berpikir kreatif.
- d. Memberikan motivasi agar anak percaya diri menjalankan idenya.
- e. Melatih anak seperti merencanakan aktivitas keluarga.

- f. Jangan mengganggu anak dalam proses kreatif, akan mempengaruhi konsentrasi mereka sehingga hasil yang diberikan kurang maksimal.
- g. Anak tidak perlu dimarahi setelah berkegiatan yang mengembangkan kreativitasnya.
- h. Sediakan ruang untuk imajinasi anak tidak perlu terlalu diajari setiap langkah.⁴⁰

Adapun faktor yang mendukung dalam upaya mengembangkan kreativitas anak melalui penggunaan *loose parts* diantaranya:⁴¹

- a. Lingkungan yang mendukung, anak yang tinggal di lingkungan yang mempunyai akses strategis dapat memfasilitasi kreativitas anak.
- b. Dukungan dari orang tua, guru serta orang dewasa di lingkungan sekitar dapat memberikan dukungan dengan membimbing, mengawasi, memfasilitasi, mendorong dan menghargai segala hasil karya dan proses eksplorasi anak.
- c. Kebebasan bereksplorasi, menyediakan kebebasan anak dalam melakukan hal yang baru meskipun

⁴⁰Mardiati Busono, 'Upaya Merangsang Kreativitas Anak Berbakat', *Cakrawala Pendidikan*, 1995, 85692.

⁴¹Windi Afika and A Wathon, "Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media *Loose parts*," *Sistim Informasi Manajemen* 6, no. 1 (2023): 193–210.

membuat kesalahan tetapi tetap mendukung anak dalam proses mengembangkan kreativitas mereka.

Sitorus dkk menjelaskan beberapa faktor yang dapat menghalangi kreativitas anak, yaitu: 1) Mengancam anak jika berbuat salah diberikan hukuman; 2) Anak tidak boleh marah; 3) Anak dibatasi untuk bermain dengan hal diluar dari lingkungannya; 4) Anak dituntut tidak boleh berisik; 5) Anak harus menuruti setiap keputusan.⁴²

Faktor yang menghambat pengembangan kreativitas terdapat beberapa hal yang dapat mematikan kreativitas, diantaranya adalah:

- a. Evaluasi, menjadi satu hal yang penting, tetapi kadang kala yang terjadi sebenarnya di lapangan para guru belum bisa mengerti kritik atau penilaian yang positif dalam bentuk angka tanpa memberikan penjelasan yang dapat dipahami oleh anak.
- b. Hadiah, *rewards* dapat mematikan kreativitas dan merusak motivasi intrinsik apabila hadiah tersebut sampai menjadi alasan anak untuk berbuat sesuatu.
- c. Persaingan, terjadi ketika anak merasa ada kompetensi dengan anak yang lain dengan harapan hasil yang dimiliki lebih baik daripada yang lain.

⁴²Masganti Sit dkk, 'Buku Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)', 2016. hlm 23.

- d. Lingkungan yang mengekang anak mencari hal baru dan kreativitas tidak bisa dipaksakan, karena lingkungan yang mendukung akan membantu mengembangkan kreativitas anak dan begitupun sebaliknya, lingkungan yang membatasi memungkinkan merosotnya kreativitas anak.

Berdasarkan faktor-faktor dari penghambat dan pendukung kreativitas anak yang telah dijelaskan di atas, banyak hal yang dapat mempengaruhi. Tidak hanya dari internal individu, namun tergantung pula peranan orang tua, pendidik dan kondisi lingkungan masyarakat dimana tempat anak tumbuh dan menentukan jati diri, lingkungan tempat tinggal memiliki pengaruh yang besar dalam pembentukannya.

e. Strategi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Dalam strategi upaya pengembangan kreativitas anak usia dini dorongan dari guru, orang tua dan lingkungan sekitar yang mendukung. Kreativitas anak saat ini menjadi perhatian utama karena memiliki peranan penting mengembangkan kemampuan berpikir adaptif dan inovatif. Anak yang kreativitasnya berkembang dengan optimal terlihat dari kemampuan dalam memecahkan masalah serta menghadapinya

dengan baik dan berpikir *out of the box*.⁴³ Pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini menurut Diana

- a. Kebutuhan pokok manusia dalam mewujudkan dirinya adalah berkreasi.
- b. Kreativitas adalah kemampuan menemukan solusi baru memecahkan masalah.
- c. Menyibukkan diri secara kreatif bermanfaat dalam kepuasan seseorang.
- d. Kreativitas membolehkan manusia untuk terus memperbaiki kualitas dan taraf hidupnya. Melalui kreativitas seseorang termotivasi untuk menemukan pembaharuan dalam teknologi, ide-ide yang dapat mengembangkan kesejahteraan masyarakat secara luas.⁴⁴

Maka dari itu diperlukan strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini sebagai landasan untuk dimasa depan nanti. Kreativitas anak meliputi berbagai kegiatan baik seni dan ekspresi, cara menemukan solusi untuk menyelesaikan masalah dan imajinasi ketika bermain. Dalam pengembangan kreativitas anak harus memerhatikan dasar fitrah manusia yang mana

⁴³Bela Mayang Sari, "Pengembangan Kreativitas Melalui Bahan Sekitar (Barang Bekas/Loose Part) Dan Implementasinya," *Pengembangan Kreativitas Dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, 2024, 42. hlm 49.

⁴⁴Farida Mayar, Desmawati Roza, and Eva Delfia, 'Urgensi Profesionalisme Guru PAUD Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3.5 (2019), 1113–19.

setiap anak terlahir memiliki potensi di bidang yang berbeda, anak mempunyai bakat dan minat yang tidak bisa dipaksakan.

Pendekatan pengembangan kreativitas anak bisa melalui strategi 4P (*Person, Press, Process, Product*): Pertama (*Person*), kreativitas merupakan pernyataan dari karakteristik individu dalam berhubungan dengan lingkungannya. Keunikan tersebut menciptakan dan mengeluarkan produk yang baru. Guru hendaknya membimbing anak menemukan bakat lalu mengarahkan ke kegiatan positif. Kedua (*Press*), dalam mewujudkan perilaku yang kreatif perlu dorongan baik internal maupun eksternal. Dorongan dari dalam diri anak sendiri bisa terjadi karena motivasi yang diberikan oleh guru di sekolah. Misalnya guru memuji hasil karya anak “bagus sekali nak!” untuk menghargai segala usaha anak. Begitu juga dengan respon dari orang tua, banyak orang tua tidak peka terhadap kemampuan kreatif anak. Anak suka mencoret-coret ditembok dilarang, Sebaiknya jangan dilarang, orang tua dapat mengarahkan bakat minat anak contohnya les melukis, anak akan senang karena yang dikembangkan adalah bakatnya jadi anak termotivasi untuk belajar lebih giat.

Ketiga (*Process*), pentingnya memberikan kebebasan anak untuk mengekspresikan diri dengan kreatif. Guru dan orang tua yang bisa menyadari waktu luang anak sebaiknya mengisi kegiatan anak dengan kegiatan konstruktif bukan kegiatan yang sia-sia. Keempat (*Product*), lingkungan yang

mendorong anak dalam kegiatan kreatif dapat menciptakan produk yang kreativitas. Selain mengidentifikasi bakat dan minat harus ada sarana dan prasarana yang memudahkan dalam proses kreativitas anak. Lalu, hasil karya anak bisa dihargai dengan menunjukkan kepada orang tua agar anak semakin semangat berkreasi.⁴⁵

Upaya yang dapat dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- a. Mencoba mengerti perasaan dan jalan pemikiran anak.
- b. Menyediakan rasa nyaman agar anak berpikir bahwa mereka boleh menorehkan kreativitasnya.
- c. Memotivasi anak untuk berani mengungkapkan ide gagasannya tanpa dihalangi dan menghargainya.
- d. Sebaiknya perlu mengutamakan pada proses dibandingkan hasil sehingga mampu melihat permasalahan anak sebagai bagian dari keseluruhan perubahan perkembangan anak.
- e. Tidak menuntut pendapat, sudut pandang dan nilai tertentu kepada anak harus sama seperti pandangan orang lain.
- f. Mencoba menemukan sisi-sisi positif pada diri anak daripada mencari-cari kekurangan anak.

⁴⁵ Sit dkk. hlm 10-12.

- g. Memberikan kondisi lingkungan yang baik agar anak menjelajahi dan mengeksplorasi saat bermain tanpa adanya paksaan dan pengekangan.⁴⁶

B. Kajian Pustaka Relevan

Kajian pustaka relevan berisi kumpulan landasan teori dari penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai bahan rujukan informasi untuk memperkuat penelitian. Berdasarkan hasil pengamatan beberapa penelitian sebelumnya yang membahas terkait media *loose parts* diantaranya sebagai berikut.

Pertama, Jurnal Pelita PAUD yang disusun oleh Traich Yuandana, Rizka Lailatul Rahmawati dan Angga Fitriyono Universitas Trunojoyo Madura dengan judul “Pengembangan *Loose parts* Cakra Dalam Menstimulus Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”. Tujuan penelitian tersebut untuk menciptakan media *loose parts* cakra yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A. Hasil dari penelitian menunjukkan media *loose parts* cakra teruji layak dan efektif dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Attahiriyah Modung, TK YKK 2 Bangkalan dan TK dharma Wanita 5 Socah.⁴⁷

⁴⁶ Diana Vidya Fakhriyani, ‘Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini [Early Childhood Creativity Development]’, *Wacana Didaktika*, 4.2 (2016), 193–200.

⁴⁷ Yuandana, Fitriyono, and Rahmawati, “Pengembangan “*Loose parts* CAKRA Dalam Mestimulus Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.”.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama sama menggunakan media *loose parts*, perbedaannya penelitian diatas media *loose parts* yang diujikan memanfaatkan cangkang kerang di wilayah Madura sedangkan penelitian ini menggunakan berbagai jenis *loose parts*.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Hartini Ningsih dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Loose parts* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA Aisysiyah Aman Medan”. Tujuan penelitian adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui media *loose parts* pada kelompok B. hasil dari penelitian tersebut media *loose parts* berpengaruh terhadap meningkatnya kemampuan kritis anak dengan hasil akhir nilai sig $0,000 < 0.05$.⁴⁸

Persamaan skripsi tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama menggunakan media *loose parts*, perbedaannya skripsi tersebut tujuannya menggunakan media *loose parts* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak sedangkan penelitian ini melihat bagaimana penggunaan media *loose parts* dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak pada kelompok B.

⁴⁸Hartati Ningsih, “Pengaruh Penggunaan Media *Loose parts* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di Ra. Aisyyah Aman Medan” (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023).

Ketiga, Jurnal Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran yang disusun oleh Fepi Triminur Haryanto dan Anik Twiningsih dengan judul “Implementasi Media *Loose parts* pada Pendidikan Anak Usia Dini”. Tujuan penelitian tersebut adalah mendeskripsikan penerapan media *loose parts* pada pembelajaran PAUD. Hasil penelitian mendeskripsikan bahwa *loose parts* banyak jenisnya, mudah dicari dan direkomendasikan dalam pembelajaran PAUD.⁴⁹

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama sama menggali dan memaparkan pengetahuan mengenai media *loose parts*. Perbedaannya penelitian tersebut lebih membahas implementasi media *loose parts* melalui metode pendekatan studi literatur sedangkan penelitian ini membahas meningkatnya kreativitas anak usia dini melalui media *loose parts* yang melalui observasi partisipatif secara langsung saat penerapannya.

Keempat, Jurnal PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan dan Kelas Pengembangan Pembelajaran) yang disusun oleh Fitri Juliana, Rina Syafrida dan Ine Nirmala Universitas Singaperbangsa Karawang dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Loose parts* Terhadap Minat Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Di TKIT Ash-Sholihah Tambelang”. Tujuan penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui penggunaan media

⁴⁹Fepi Triminur Haryanto and Anik Twiningsih, “Implementasi Media *Loose parts* Pada Pendidikan Anak Usia Dini,” *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 9, no. 2 (2024): 54–64.

loose parts dalam mempengaruhi minat belajar anak usia dini. Hasil penelitian diperoleh metode *loose parts* dapat mengembangkan minat belajar anak usia 4-5 tahun.⁵⁰

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama sama menggunakan media *loose parts*. Perbedaananya penelitian tersebut berfokus pada peningkatan minat belajar anak melalui metode kuantitatif dengan batasan usia anak 4-5 tahun, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada peningkatan kreativitas anak melalui metode kualitatif dengan batasan usia anak 5-6 tahun.

Kelima, Jurnal PAUD Agapedia yang disusun oleh Siti Maryam Hadiyanti, Elan dan Taopik Rahman Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya dengan judul “Analisis Media *Loose parts* Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini”. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui peningkatan motorik halus melalui media *loose parts*. Hasil penelitiannya menunjukkan penggunaan media *loose parts* sudah berjalan secara optimal, mengembangkan kreativitas dan kemampuan motorik halus di TK Nurul Muttaqin 02.⁵¹

⁵⁰ Futri Juliana; Rina Syafrida; Ine Nirmala, “Pengaruh Penggunaan Media Loose Part Terhadap Minat Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Di Tkit Ash-Sholihah Tambelang,” *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, no. Vol 5, No 3 (2022): PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran) (2022): 563–74

⁵¹ Ardiana Nur Maulida Hakim, Sumarno Sumarno, and Ida Dwijayanti, ‘Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak

Persamaannya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama sama menggunakan media *loose parts*. Perbedaanya penelitian tersebut berfokus pada analisis peningkatan kemampuan motorik halus sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada penggunaan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun.

C. Kerangka Berpikir

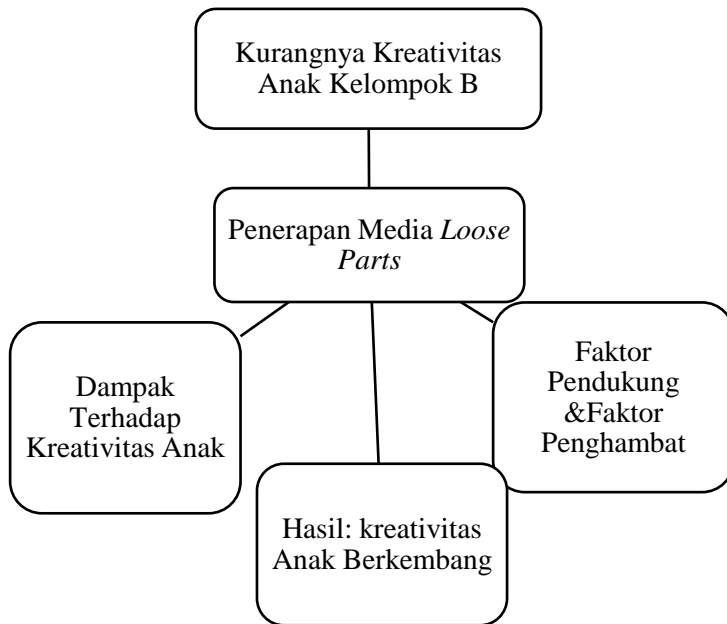
Dalam penelitian ini kurangnya kreativitas anak usia dini menjadi isu yang urgent untuk diatasi. Pendidik dan orang tua terlebih dahulu mengidentifikasi serta memahami faktor-faktor penghambat maupun faktor-faktor pendukung kreativitas anak. Selanjutnya dapat memberikan upaya yang tepat sesuai dengan karakteristik anak. Anak akan kreatif jika diberikan peluang untuk mengembangkan dirinya dalam lingkungan yang mendukung.

Sejalan dengan teori Vygotsky yang menyebutkan bahwa kreativitas bisa dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak. Teori dari Piaget juga meneruskan bahwa kreativitas melalui tahap kognitif, menggunakan metode bermain sambil belajar. Salah satu solusi yang cocok untuk mengembangkan kreativitas anak adalah penggunaan media pembelajaran. Peranan guru disini sangat penting untuk memilah media

⁵¹Usia Dini', *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.2 (2023), 114–22 <<https://doi.org/10.47861/khirani.v1i2.280>>.

pembelajaran yang sesuai dengan standar dan cocok bagi anak. Media pembelajaran yang tepat adalah media yang bisa merangsang anak berkreasi, eksplorasi dan memungkinkan anak berinovasi tanpa ada aturan yang kaku.

Dalam penelitian ini media *loose parts* menjadi solusi untuk memecahkan masalah dalam mengembangkan kreativitas anak. *Loose parts* adalah media yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah dan memberikan pengaruh positif untuk berbagai aspek perkembangan lainnya. Penerapan media *loose parts* yang baik dan tertata sesuai dengan tahapan akan berpotensi mengembangkan kreativitas anak. Kerangka berpikir dalam penelitian akan ditampilkan pada gambar dibawah:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian lapangan (*field research*). Metode penelitian kualitatif menurut Moleong adalah penelitian yang menghasilkan proses analisis yang tidak dijabarkan dengan proses analisis perangkaan atau cara kuantifikasi lainnya. Metode penelitian kualitatif biasa dikenal dengan metode penelitian naturalistik (*natural setting*) sebab penelitiannya dilaksanakan dengan kondisi yang alami.⁵²

Penelitian kualitatif cenderung menghasilkan kesimpulan yang bersifat konstekstual, dan digunakan untuk lebih memahami dan meneliti sesuatu secara mendalam yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* di RA IMAMA dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui data-data yang ditemukan. Data yang dihimpun bersifat deskriptif berupa analisis, gambar dan bukan angka-angka yang kemungkinan bisa menjadi dasar apa yang diamati.⁵³

⁵² D Sugiyono, 'Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif Dan R & D/Sugiyono', *Bandung: Alfabeta*, 15 (2010), 1–332. hlm 8.

⁵³ Adhi Kusumastuti and Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode Penelitian Kualitatif* (Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019). hlm 6-12.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian yang peneliti laksanakan berlokasi di RA IMAMA beralamatkan Jl. Dawung 06 Kedungpane, Mijen Kota Semarang. Waktu penelitian kurang lebih satu bulan dari tanggal 18 Oktober 2024-18 November 2024. Objek dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun kelompok B kelas Musa yang diampu oleh Ibu Mimin Salfia, S.Ag.

C. Sumber Data

Sumber data penelitian adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya dapat dibagi menjadi dua yakni data primer dan data sekunder:

1. Data primer, merupakan data utama yang mejadi komponen dasar sebagai data yang akan dianalisis dalam penelitian. Untuk mendapatkan data primer peneliti mengambil dari data yang didapatkan setelah adanya observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran, hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas.
2. Data sekunder, merupakan data pendukung untuk memperkaya data primer, data tersebut didapatkan bisa melalui data dokumen atau orang lain. Peneliti mengambil data sekunder dari dokumen lembaga RA IMAMA (catatan observasi anak, surat-surat tertulis, sejarah sekolah, data guru, data peserta didik, hasil karya anak dan dokumentasi selama proses pembelajaran). Selain itu peneliti juga

mengambil data dari teori yang ada pada buku atau literatur lainnya mengenai pelaksanaan media *loose parts*.

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian menggambarkan topik-topik pokok yang akan dibahas dan diungkap melalui penelitian dengan memilih pokok permasalahan yang umum diuraikan menjadi lebih spesifik.⁵⁴ Adapun penelitian ini fokus pada proses pembelajaran yang berlangsung untuk mengetahui penggunaan dan penerapan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA IMAMA Mijen Semarang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan sebuah data penelitian yang nantinya digunakan sebagai fakta pendukung berkualitas dan informasi yang mendalam maka dibutuhkan suatu teknik. Teknik pengumpulan data kualitatif dapat menggunakan berbagai cara. Data numerik didapatkan melalui survey dan data sekunder dari pihak lain. Peneliti juga bisa menghimpun data dokumen dari kumpulan arsip -arsip dan dokumentasi yang tersimpan.⁵⁵ Teknik pengumpulan data yang sering digunakan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi.

⁵⁴ Firman Firman, 'Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif', 2018. hlm 17.

⁵⁵ Samiaji Sarosa, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Pt Kanisius, 2021).

1) Wawancara

Wawancara menjadi salah satu cara mengumpulkan data yang efektif karena memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengupas informasi yang dibutuhkan selama percakapan. Menurut Kriyantono wawancara dalam penelitian kualitatif rata-rata tidak terstruktur biasa disebut juga wawancara mendalam atau intensif. Wawancara mendalam dilaksanakan dengan secara langsung bersama informan untuk memperoleh informasi lebih detail dan lengkap.⁵⁶

Wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan dengan terstruktur dimana sebelumnya telah dipersiapkan pedoman yang berisi sejumlah pertanyaan mengenai pelaksanaan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Namun tetap memberikan kebebasan dalam mengembangkan pertanyaan sesuai dengan respons spontan dari informan. Wawancara dilakukan bersama kepala sekolah dan guru kelas kelompok B RA IMAMA Mijen Semarang.

2) Observasi

Metode observasi yang dipakai pada saat penelitian terdapat pendahuluan dengan mengamati dan mengkaji seluruh kegiatan dalam proses pembelajaran serta keunikan

⁵⁶Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif Dan Kualitatif: Edisi Kedua* (Prenada Media, 2022). hlm 289.

peserta didik. Observasi adalah bentuk pengamatan interaksi, sikap untuk melihat dengan dekat situasi dan peristiwa yang terjadi secara nyata di lapangan. Dalam penelitian ini peneliti ikut berpartisipasi melakukan kegiatan yang dilakukan oleh sumber data, mengikuti kegiatan pembelajaran atau disebut juga observasi partisipatif. Mengamati dari awal sampai akhir pembelajaran penerapan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok B sebagai fokus penelitian.

3) Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah catatan atau kejadian masa lalu dipergunakan menjadi pelengkap dari penerapan teknik observasi dan wawancara pada penelitian kualitatif. Peneliti akan mengambil dokumentasi visi misi sekolah, profil sekolah, struktur kepengurusan sekolah, sarana prasarana sekolah, dan berbagai program kegiatan sekolah, dokumentasi selama pembelajaran menggunakan media *loose parts* dan lain- lain

F. Uji Keabsahan Data

Triangulasi menurut Rahardjo Mudjia merupakan pendekatan multimetode, digunakan untuk mengecek keabsahan data dari bermacam-macam sudut pandang yang sesuai didapatkan di lapangan. Triangulasi menjadi bagian yang sering dibicarakan dalam mengecek kebenaran data pada

penelitian kualitatif. Triangulasi mengupayakan data yang tersedia dalam penelitian bernilai valid dengan melakukan pengecekan secara berulang dan konfirmasi memastikan kesesuaian data tersebut.⁵⁷ Adapun triangulasi pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik berarti untuk mengumpulkan data yang dapat dipercaya menggunakan berbagai macam teknik pengumpulan data. Peneliti mencari data melalui sumber yang sama memakai teknik pengumpulan data wawancara, dokumentasi dan observasi partisipasif.

2. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber berarti mengujikan data yang berasal dari berbagai informan untuk dipastikan keakuratan dan mengembangkan kevaliditasan hasil penelitian.⁵⁸ Peneliti mengumpulkan data dari beberapa informan sesuai konteksnya, dalam konteks penelitian ini peneliti akan melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru-guru kelompok B untuk memperoleh pandangan tentang mengembangkan kreativitas anak.

⁵⁷ Muftahatus Saadah, Yoga Catur Prasetyo, and Gismina Tri Rahmayati, 'Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif', *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1.2 (2022), 54–64.

⁵⁸ Andarusni Alfansyur and Mariyani, 'Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial', *Historis*, 5.2 (2020), 146–50.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu berarti mengumpulkan data dalam penelitian bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih komprehensif pada waktu atau momen yang berbeda. Peneliti akan mengamati sikap anak mulai dari anak masuk sekolah, saat kegiatan pembelajaran berlangsung, interaksi anak bersama teman sebaya atau guru, waktu anak bermain sampai sikap anak akan pulang.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah tahap utama ketika data baru dimiliki. Analisis data penting membantu peneliti sebagai upaya memahami serta interpretasi informasi secara mendalam. Analisis data adalah suatu proses pengerjaan data yang didapatkan dari hasil pengamatan, wawancara, catatan lapangan atau dari sumber lainnya secara sistematis dan temuan tersebut bisa dibagikan kepada orang lain.⁵⁹ Adapun proses analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman (1984) meliputi reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Semakin lama waktu penelitian, semakin kompleks dan banyak pula data yang didapat. Perolehan data dari lapangan perlu untuk diteliti kembali secara rinci dengan ditulis atau direduksi. Mereduksi data artinya memilah hal

⁵⁹ Metode Sugiyono, 'Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)', Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015. hlm 367.

yang penting, fokus pada tujuan, meringkas sesuai pola dan temanya. Hasil data yang telah direduksi dapat memudahkan peneliti untuk melakukan akumulasi data yang lain dan menciptakan gambaran yang jelas.⁶⁰

Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan dokumentasi berupa foto juga observasi selama kegiatan berlangsung lalu mencatat data-data yang diperlukan mengenai perilaku kreativitas anak. Wawancara dengan guru-guru kelompok B, kepala sekolah tentang penerapan media *loose parts* yang hasilnya kemudian ditranskrip untuk memudahkan pengelompokkan data. Data-data yang didapatkan akan diringkas menjadi uraian yang didukung pendapat dari guru kelas.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data penelitian kualitatif bisa diungkapkan melalui deskripsi singkat, flowchart, diagram, koneksi antar kategori. Penyajian data yang paling umum dipergunakan dalam penelitian kualitatif dijelaskan dalam bentuk teks yang bersifat naratif.⁶¹

Peneliti menyajikan data dalam beberapa bentuk yakni pertama, narasi deskriptif mengenai bagaimana penerapan media *loose parts*, bagaimana perilaku kreatif anak yang muncul setelah penggunaan media *loose parts* dan semua

⁶⁰ Metode Sugiyono. hlm 370.

⁶¹ Metode Sugiyono. hlm 373.

faktor-faktor yang mempengaruhi. Kedua, tabel penilaian kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah penerapan media *loose parts* yang didapatkan berdasarkan hasil wawancara guru kelas Musa. Ketiga, peneliti menambahkan kutipan wawancara dengan guru-guru kelompok B dan kepala sekolah agar mendukung uraian yang telah ditulis.

c. Verifikasi Data (*Verification*)

Penarikan kesimpulan adalah tahap ketiga dari analisis data. Penelitian kualitatif menarik kesimpulan dari temuan yang didapat, temuan masih bersifat gambaran objek deskriptif. Kesimpulan yang masih bersifat sementara bisa berubah menjadi kesimpulan yang meyakinkan apabila didukung oleh bukti data-data terpercaya dan konsisten ketika peneliti mengumpulkan data kembali.⁶²

Peneliti melihat penilaian kemampuan kreativitas guru dengan membandingkan data perkembangan kreativitas anak yang terjadi di lapangan. Selain itu peneliti memastikan validitas data yang ditulis dengan membandingkan dengan teori misalnya dalam menerapkan media *loose parts* melalui beberapa tahapan (eksplorasi, eksperimen, kreatif).

⁶² D Sugiyono. hlm 252

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Kondisi Umum RA IMAMA

1. Sejarah Singkat Berdirinya RA IMAMA

Pada tahun 1991 yayasan Imama yang menaungi RA IMAMA didirikan oleh seorang tokoh agama yakni bapak Muadzim Ikhwan, S.Ag (mantan lurah) mewakafkan sepetak tanah miliknya untuk dijadikan yayasan. Tepatnya di jalan Dawung Kedungpani No. 06 RT.08 RW.05 Kel. Kedungpane Mijen Semarang. Warga sekitar dengan senang hati menerima, segera ditindaklanjuti sehingga terbentuklah akta notaris yayasan Imama. Dari rapat musyawarah yang berlangsung, untuk memanfaatkan lahan tersebut dengan baik beberapa warga mengusulkan untuk mendirikan TPA madrasah. Seiring berkembangnya zaman dan dunia pendidikan hingga tepat pada tahun 1993 berdirilah RA IMAMA.

Warga sangat antusias akan berdirinya sebuah lembaga pendidikan karena di lingkungan sekitar belum ada lembaga pendidikan yang berbasis agama. Terhitung sampai tahun 2024 RA IMAMA telah memasuki 33 tahun berdirinya. Banyak perjuangan yang telah dilewati sehingga RA IMAMA mendapatkan kepercayaan dari masyarakat, sebagai lembaga pendidikan yang memberikan prioritas fondasi agama namun tidak melupakan materi umum yang

diperkenalkan sejak dini. Saat ini memiliki peserta didik 130 anak, dengan tenaga pendidik 12 terdiri dari 4 guru ekstrakurikuler dan 8 guru kelas.

2. Profil RA IMAMA

Nama Lembaga : RA IMAMA
NSM : 101233740003
NPSN : 69743402
No. Izin Operasional : WK/5B/RA/427/PGM/1997
Tahun Pendirian : 1993
Akreditasi : A (UNGGUL)
Status Sekolah : Swasta
Alamat : Jl. Dawung No. 06 RT 08 RW 05
Kedungpane Kec. Mijen Kota
Semarang Kode Pos 50211

3. Visi, Misi, Tujuan RA IMAMA

Visi

“Religius Qur’ani, Cerdas, Mandiri dan Berakhlak Mulia”

Misi

- 1) Membiasakan anak hidup beragama sesuai Qur’ani.
- 2) Memotifasi daya fikir anak agar lebih cerdas lahir dan bathin.
- 3) Memfasilitasi kegiatan belajar yang ceria, aktif dan menyenangkan.

- 4) Mendidik, melatih dan membangun anak menjadi mandiri dan bersosialisasi.
- 5) Bekerjasama dengan orang tua, masyarakat dan lingkungan dalam pengelolaan RA yang professional dan akuntabel.

Tujuan

1. Mewujudkan peserta didik yang santun dan berakhlak mulia.
2. Terciptanya pelayanan yang holistik integrative.
3. Mewujudkan peserta didik yang berpikir kritis, kreatif dan inovatif.
4. Terciptanya pembelajaran yang merdeka belajar dan mengakomodasi minat dan kepentingan peserta didik.
5. Mewujudkan peserta didik yang berperilaku hidup bersih, sehat dan mandiri.
6. Mewujudkan peserta didik yang berbudaya dan menghargai budaya lokal.

4. Struktur Kelembagaan RA IMAMA

Daftar tenaga pendidik dan kependidikan RA IMAMA sebagai berikut:

Tabel 4.1 Daftar Pendidik Dan Tenaga Kependidikan

No	Nama	Jabatan
1	Iftahul Hadi, S.Th.I	Kepala Sekolah
2	Muh Salman, S.Pd	Bendahara/TU

3	Ana Agustiningsih, S.Ag	Guru Kelas A
4	Sukemi, S.Pd	Guru Kelas A
5	Riya Ely Wibawati	Guru Kelas A
6	Mimin Salfia, S.Ag	Guru Kelas B
7	Istiroah, S.Pd.I	Guru Kelas B
8	Syafaatun Nabilah, S.Pd	Guru Kelas B
9	Mukidi	Guru Ekstrakurikuler
10	Tiara	Guru TPQ
11	Moch Erwin	Guru Ekstrakurikuler
12	Zumroh	Tenaga Kebersihan

5. Data Sarana dan Prasarana

Ruang Kelas	: 6 (baik)
Kamar Mandi	: 2 (baik)
Halaman RA	: (baik)
Ruang Kantor	: (baik)
Ruang Kepala RA	: (baik)
Komputer	: (baik)
Printer	: (baik)
Papan Visi dan Misi	: (baik)
Papan Daftar Tenaga	: (baik)

Pendidik dan Kependidikan

APE Indoor	: balok, meubeler, masak- masakan, boneka tangan, alat pak tukang, mainan meronce, lego, bombig, holahoop, bola besar, bola kecil, bowling, balok huruf, puzzle, buah plastik, balok angka (baik).
APE Outdoor	: perosotan, ayunan, jungkat jungkit
Alat Seni Musik	: Drumband, Keyboard

B. Data Khusus Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas B, Ibu Syafa'atun Nabila, S.Pd mengungkapkan pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mampu menciptakan kondisi kelas menjadi menyenangkan tetapi bisa memenuhi kebutuhan anak didik. Proses pelaksanaan pembelajaran tidak bisa lepas dari kata media, diketahui bahwa penggunaan media penting dalam menunjang proses pembelajaran, penyampaian materi akan terlihat lebih menarik sehingga dapat menghidupkan suasana yang interaktif antara peserta didik dan pendidik dalam kbm. Dalam kegiatan upaya mengembangkan kreativitas anak, dibutuhkan perantara untuk memantik ketertarikan anak mengikuti pembelajaran. Kepala sekolah RA IMAMA yakni Bapak Ifathul Hadi, S.Th.I mendukung penggunaan media khususnya dalam mengembangkan kreativitas anak, beliau mengatakan:

“Untuk media sangat mendukung sekali dalam mengembangkan kreativitas anak, karena alat peraga sangat

mendukung. Sehingga kami sangat memberikan apresiasi kepada guru yang mampu atau mencari alat peraga yang membuat anak lebih paham dan lebih hidup dalam pembelajaran karena didukung APE yang lengkap.”⁶³

Bapak Ifathul Hadi, S.Th.I juga sangat mendukung penerapan media *loose parts* menjadi salah satu solusi dalam mengatasi hambatan dalam kreativitas anak usia dini di RA IMAMA. Sekolah menyadari harus ada upaya sebagai tindakan nyata dalam rangka memfasilitasi anak dengan memberikan kegiatan yang mampu mengatasi permasalahan yang terjadi. Permasalahan mengenai kreativitas perlu segera ditangani mengingat cepatnya pergerakan zaman yang menuntut untuk ikut berubah dan beradaptasi, dengan kreativitaslah permasalahan bisa terpecahkan. Bermain adalah dunia anak, maka lebih mudah menjalankan upaya tersebut jika diterapkan melalui bermain.

Permainan yang tidak statis memberikan pengalaman anak menciptakan permainan yang imajinatif sesuai dengan pemikiran mereka, dan media *loose parts* bisa memfasilitasi hal tersebut karena tidak mengarahkan bagaimana cara bermain namun memberikan kesempatan anak untuk menghasilkan cara dengan banyak pemikiran kreatif. *Loose parts* diterapkan di RA IMAMA sebagai media pembelajaran sejak tahun 2023 akhir.

“Sangat mendukung sekali, namun dalam *loose parts* ini harus sentral sesuai dengan tema, sehingga anak lebih fokus terhadap permainan meskipun ada berbagai macam bentuk

⁶³ Wawancara dengan Kepala RA IMAMA, tanggal 21 Oktober 2024.

yang ada lebih mendukung antara anak satu dengan anak yang lain.”⁶⁴

Di setiap kelas baik kelas A dan kelas B didalamnya terdapat media *loose parts* yang tersusun rapi menurut jenisnya di rak mainan. Seperti botol bekas, sedotan, biji-bijian, daun kering, stik, sendok bekas, koran, kapas, kardus, kayu balok, kerikil, ranting, manik-manik dll. Penggunaan *loose parts* di RA IMAMA tidak mempunyai jadwal khusus, dalam pelaksanaannya tergantung dari guru kelas masing-masing. Berdasarkan wawancara dari guru-guru kelompok B media *loose parts* tidak digunakan setiap hari biasanya diterapkan satu minggu sekali atau satu minggu dua kali.

1. Penerapan Media *Loose Parts* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA IMAMA Mijen Semarang

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* dilakukan dengan beberapa tahap, tahapan tersebut sebagai berikut:

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, perencanaan yang dipersiapkan sebelum pembelajaran oleh guru dimulai dari menyusun rencana kegiatan. RA IMAMA menggunakan modul ajar sebagai rencana kegiatan yang menjadi panduan pelaksanaan kegiatan pembelajaran harian, sesuai dengan acuan kurikulum merdeka. Modul ajar dibuat dengan sebelumnya diadakan rapat internal sekolah, dalam

⁶⁴ “Wawancara dengan Kepala RA IMAMA, tanggal 21 Oktober 2024.

merancang tema disesuaikan dengan usia anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Ifathul Hadi, S.Th.I:

“Kurikulum di RA IMAMA menggunakan kurikulum merdeka mulai tahun 2023 tetapi belum sempurna pelaksanaannya”⁶⁵

Berikutnya tahapan perencanaan yang juga penting adalah pemilihan media. Media dapat menjadi penunjang hasil belajar anak ketika sesuai, dengan mempertimbangkan berbagai aspek perkembangan, kondisi dan kebutuhan kelas. RA IMAMA menggunakan media yang aman tidak terbuat dari bahan berbahaya, mudah digunakan, memanfaatkan media nyata yang ada di lingkungan sekitar. Anak diajak keluar untuk mengamati secara langsung objek yang dipelajari di lingkungan sekolah.

Hal yang perlu dipersiapkan sebelum menggunakan *loose parts* sebagai media pembelajaran adalah mempersiapkan bahan-bahan yang bervariasi, sebaiknya mendaur ulang bahan yang bisa digunakan kembali atau bahan alam sehingga selain mengembangkan kreativitas anak juga mengajarkan kesadaran tentang menjaga lingkungan. Guru wajib memastikan media *loose parts* jauh dari kata berbahaya, tidak tajam maupun terkontaminasi bahan kimia. Jika sudah masuk dalam kriteria aman, guru tetap mengawasi anak didik menghindari kemungkinan buruk contohnya

⁶⁵ “Wawancara dengan Kepala RA IMAMA, tanggal 21 Oktober 2024.

tertelan. Sebagaimana yang dituturkan oleh Bu Syafa'atun Nabila, S.Pd :

“Ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan diantaranya bahan *loose parts*, guru dapat mengumpulkan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai seperti botol bekas, kardus, benang, gulungan tisu atau barang lainnya. Kedua guru harus menjamin keamanan anak, guru harus memastikan barang yang akan digunakan bebas dari benda-benda tajam seperti pecahan kaca, pisau atau barang berbahaya lainnya.”⁶⁶

Selain *loose parts* yang tersedia terdapat juga media gambar berdasarkan wawancara, Bu Mimin Salfia, S.Ag menambahkan penjelasan terkait ciri-ciri media yang baik dan media yang digunakan di RA IMAMA:

“Media yang digunakan adalah media sederhana, mudah dipahami, tidak harus mahal dan ada di kehidupan sehari-hari. Media nyata yang ada di lingkungan RA IMAMA selain itu ada media gambar seperti angka, huruf hijaiyah, gambar presiden, transportasi, tempat ibadah.”⁶⁷

Sesekali juga menggunakan media video dan audio sebagai selingan. Untuk media yang lain belum bisa terpenuhi karena keuangan yang terbatas. Namun pendidik di RA IMAMA terus berusaha dengan memaksimalkan pemakaian barang yang ada di sekitar contohnya dengan penggunaan media *loose parts*.

⁶⁶ Wawancara dengan Bu Nabila Guru Kelompok B, tanggal 22 Oktober 2024.

⁶⁷ Wawancara dengan Bu Mimin Guru Kelompok B, tanggal 22 Oktober 2024.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* pertama kali diikuti oleh peneliti pada tanggal 28 Oktober 2024. Kelas dimulai pukul 07.15-11.00 WIB kecuali hari Jum'at pulang pukul 10.30 WIB dengan hari aktif setiap minggunya 5 hari Senin-Jum'at. Hari Senin anak-anak mengikuti upacara bendera di lapangan sekolah. Jika selain hari Senin anak-anak berbaris di depan kelas untuk ikrar terlebih dahulu. Semua kegiatan yang dilakukan sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat guru dari kegiatan awal, kegiatan inti sampai dengan kegiatan akhir. Seperti yang diutarakan oleh Bu Mimin Salfia, S.Ag selaku guru kelas Musa:

“Pertama apersepsi kemudian pembukaan, kedua penyampaian tema segurur 10 menit baru masuk ke inti pembelajaran. Misal hari ini belajar di luar ruangan anak diajak untuk keluar saat kegiatan inti.”⁶⁸



Gambar 4.1 Kegiatan Awal Pembelajaran

⁶⁸ Wawancara dengan Bu Mimin Guru Kelompok B, tanggal 22 Oktober 2024.

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal diisi dengan guru memberikan salam, guru membimbing runtutan do'a seperti membaca surah al-fatihah, do'a mau belajar dan asmaul husna bersama. Anak-anak dikondisikan untuk duduk di depan papan tulis agar kegiatan berdo'a lebih tertib dan penyampaian pengantar materi dapat didengar oleh semua anak. Guru menyapa serta bertanya bagaimana kabar hari ini dan absensi kehadiran. "Gimana kabarnya hari ini anak-anak?", "Sudah sarapan belum?", biasanya melontarkan kalimat candaan "Sudah pada mandi belum? Siapa yang disini belum mandi?". Sebelum masuk pada kegiatan inti, guru mengkondisikan kelas memastikan anak-anak siap untuk memasuki kegiatan inti. Guru memantik semangat anak melalui tepuk anak sholeh, tepuk gurita, tepuk ikan dan tepuk-tepu lainnya. Selain itu, keingintahuan mereka juga dipacu dengan sedikit diskusi pendek membahas mengenai tema hari ini yaitu binatang dengan sub tema binatang peliharaan, sub-sub tema ikan hias.

Guru bertanya kepada peserta didik binatang peliharaan apa yang mereka punya sampai ada anak yang menjawab sama seperti materi yang akan dibahas yakni ikan hias. Kemudian anak-anak menyebutkan bagian-bagian ikan sambil guru menggambar ikan hias di papan tulis. Guru memberikan beberapa anak kesempatan untuk menggambar

ikan dan peserta didik berebutan untuk mengambil kesempatan tersebut, dilanjutkan bernyanyi dan tepuk ikan.



Gambar 4.2 Anak Mengamati Ikan Hias

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti awalnya diisi dengan mengamati beberapa ekor ikan hias secara langsung. Guru mengeluarkan toples yang berisi beberapa macam ikan hias, kemudian peneliti membantu membawakan dan berkeliling agar anak-anak melihat semuanya. Guru menjelaskan dengan jelas mengenai macam-macam ikan hias, manfaat ikan hias, cara merawat ikan hias, tempat hidup dan bagian-bagian dari ikan hias. Peserta didik Guru menunjuk bagian-bagian ikan dan anak-anak yang menyebutkan. Kemudian bersama-sama menyusun kata ikan di papan tulis. Sesuai dengan pengertian media ajar yang baik menurut Bapak Iftahul Hadi, S.Th.I selaku kepala sekolah:

“Diantaranya media bentuk yang sesuai dengan benda secara nyata seperti buah jeruk, telur atau hewan ayam

sebisa mungkin guru atau anak bisa mencari miniature. Bentuk yang tidak nyata seperti gambar.”⁶⁹
Dalam kegiatan inti penggunaan media *loose parts* melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Eksplorasi

Tahap mengamati ikan hias secara langsung memberikan kesempatan anak untuk mengobservasi apa yang akan dipelajari. Dari kegiatan mengamati, memantik keingintahuan anak-anak melalui proses bereksplorasi. Keingintahuan tersebut menciptakan pertanyaan dalam dirinya sehingga anak mencari jawaban dari kegiatan bereksplorasi. Tujuan dari kegiatan eksplorasi untuk anak usia dini adalah mengajarkan anak dalam menganalisis secara sederhana suatu objek. Anak melihat bagian-bagian tubuh ikan, memerhatikan cara hidup ikan dan bagaimana ikan bergerak. Guru memantik pertanyaan seperti:

“Siapa yang tahu ikan bernapas menggunakan apa? Bagaimana cara merawat ikan yang benar? Ikan apa saja yang kalian punya?”

Pertanyaan tersebut memunculkan banyak jawaban, anak menyebutkan ikan bernapas menggunakan paru-paru, air, udara dan sisik. Guru lalu menjelaskan jawaban yang benar bahwa ikan

⁶⁹ Wawancara dengan Kepala RA IMAMA, tanggal 21 Oktober 2024.

bernapas menggunakan insang dan bagaimana cara kerjanya dengan bahasa yang sederhana. Jika anak kurang memahami penjelasan guru maka akan bertanya kembali sampai anak paham. Awalnya guru akan mengenalkan kembali *loose parts*, cara main dan jenis-jenis media *loose parts*. Ibu Mimin menjelaskan kepada anak, *loose parts* yang akan dimainkan terdiri dari bahan-bahan yang sudah tidak digunakan kembali dan bisa dimainkan dengan cara digabung, dipotong, disatukan kembali dan dibuat sesuai dengan keinginan anak-anak. Anak-anak bisa membuat ikan, kolam atau gambar ikan terserah keinginan anak.

Menurut guru kelas Musa anak-anak tetap perlu diberikan instruksi dan penjelasan sebelum bermain. Dari hasil wawancara bu Mimin Salfia, S.Pd mengeluhkan apa yang disampaikan terkadang tidak sampai kepada pemikiran anak maka diperlukan instruksi dan dituntun, karena penjelasan secara singkat kurang dicerna baik oleh anak.

“Pembelajaran menggunakan *loose parts* tadi jika dilihat misal diberikan biji-biji yang kecil, anak harus diberikan contoh bagaimana bermainnya, mereka berfikir karena bahan-

bahannya kecil jadi gambar atau karya yang dihasilkan juga kecil (bunga, rumah kecil).”⁷⁰
Permainan akan dimulai setelah berdo’a

bersama dengan bacaan basmallah dan guru menyampaikan aturan main sesuai dengan kesepakatan kelas, dimana anak dibebaskan memilih tempat duduk mengekspresikan dirinya melalui hasil karya yang dibuat dengan media *loose parts* yang telah tersedia di atas meja. Setiap meja telah disediakan bahan-bahan *loose parts* yang berbeda jenisnya. Pada kegiatan ini anak diberi kesempatan lagi untuk mengeksplorasi berbagai komponen media *loose parts* yang disediakan. Ada sedotan, balok kayu, daun kering, batu-batuan, stik kayu, ranting, manik-manik dan benda lainnya. Anak dipersilahkan untuk bergantian ketika teman yang lain selesai bermain disalah satu meja, tidak berebut dan tertib dalam bermain. Setelah bermain mengembalikan benda yang tidak terpakai ke rak mainan.

b. Tahapan Eksperimen dan Tahapan Kreatif

Dalam pelaksanaannya, anak-anak terlihat antusias untuk segera bermain. Setelah dipersilahkan bermain, berdasarkan observasi terlihat beberapa anak langsung menggambar di kertas HVS yang telah

⁷⁰ Wawancara dengan Bu Mimin Guru Kelompok B, tanggal 22 Oktober 2024.

dipersiapkan guru. Ada yang membuat ikan hiu, ikan paus, ikan cupang. Gambar tersebut dibuat kolase menggunakan biji jagung, batu-batuan dan daun. Banyak hasil karya yang dibuat oleh anak-anak. Ada yang membentuk ikan, mengurutkan tutup botol menjadi kata ikan, menciptakan kolam ikan sesuai dengan imajinasi anak, ada juga yang membuat kolam ikan berisi ikan-ikan banyak seperti yang diceritakan oleh Lina:

“Bu Mimin, aku mau buat kolam ikan tapi ini ada ikannya banyak kecil-kecil. Sampingnya ada tumbuhan kecil-kecil juga.”

Anak-anak di kelas Musa mulai menampakkan kreativitasnya. Misalnya, Lina berkreasi membuat kolam ikan impian menggunakan ranting sebagai pembatas kolam, disekelilingnya ditambahi batu-batuan putih seperti kolam ikan yang pernah dilihat. Lina bisa membuat kolam ikan beserta ekosistemnya. Biji kacang hijau digambarkan ikan-ikan kecil yang sedang berenang. Contohnya lagi, Shaka menggambar ikan yang besar untuk dikolase, dari gambar yang terlihat Shaka tidak menggambar bentuk ikan hias seperti di papan tulis. Shaka mempunyai ide sendiri untuk membuat kolase ikan senter berbadan besar, gigi tajam dengan bola lampu di kepalannya. Shaka bercerita tempat tinggal ikan

senter berada di laut yang dalam jadi butuh untuk penerangan untuk makan ikan kecil. Shaka membuat ikan yang tidak terpikirkan oleh teman-temannya yang lain.



Gambar 4.3 Anak Sedang Berdiskusi

Selain Shaka dan Lina berdasarkan observasi, peneliti melihat sebagian besar anak mencoba menghasilkan karya yang terbaik. Peserta didik aktif saling bertanya dan berdiskusi tentang apa yang dibuat satu sama lain. Kebebasan yang diberikan kepada anak melakukan berbagai kegiatan dalam mewujudkan ekspresi diri digunakan oleh anak dengan sebaik-baiknya. Anak-anak berani bercerita apa yang dihasilkan kepada guru atau peneliti tanpa harus ditanya terlebih dahulu meskipun ada beberapa anak yang harus dipantik dengan pertanyaan oleh guru agar mau bercerita. Permainan dilanjutkan kembali setelah istirahat pertama. Kegiatan ini berlangsung sekitar 30-45 menit dan per sesi istirahat sekitar 15 menit.

Setelah istirahat selesai, anak-anak melanjutkan permainan mereka. Selama pelaksanaan guru tidak hanya duduk diam, tetapi guru mengelilingi setiap meja untuk memberikan motivasi anak. Mendorong anak untuk menciptakan berbagai hasil karya melalui pertanyaan pemantik dan pujian “Kamu sedang membuat apa?”, “Bagaimana cara kerjanya?”, “Wah bagus sekali punyamu?”, “Coba ibu tolong buat ikan yang lain” dan banyak pertanyaan lainnya. Guru terlihat memberikan sedikit contoh cara bermain, membimbing kepada anak yang belum mengerti dengan permainan *loose parts* dan membantu anak yang menangis karena merasa tidak bisa membuat bentuk ikan. Guru mempersilahkan anak yang mau bercerita di depan kelas atau di tempat duduk anak mengenai hasil karya yang dibuat. Gishelle, Akmal, Nafisha dan beberapa anak lainnya berani bercerita di depan teman sekelas, guru memberikan tepuk tangan terhadap keberanian mereka



Gambar 4.4 Kegiatan Akhir Pembelajaran

3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir atau penutup diisi dengan guru memberikan kesempatan anak untuk bertanya jika materi hari ini kurang jelas. Anak juga diberikan kesempatan bercerita mengenai perasaan setelah bermain atau *recalling* mengulang kembali materi tentang ikan hias. “Bagaimana tadi setelah bermain, senang tidak?”, “Ada yang kesulitan tadi?”, “Siapa yang mau bercerita didepan?”. Guru menanyakan terkait kesulitan yang anak alami untuk mencari solusi dipelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* di minggu depan agar berlangsung dengan lancar. Pada kegiatan akhir perlu dilakukan evaluasi terkait hasil kegiatan, dan pemberian apresiasi sikap anak-anak jika baik dan pemberian bimbingan jika sikap anak-anak kurang baik. Guru mengakhiri kelas dengan memberikan pesan sebelum pulang, membimbing anak-anak untuk membaca do’a akhir majlis, surat Al-Asr dan memberi salam.

Pelaksanaan menggunakan media *loose parts* pada minggu selanjutnya juga diikuti oleh peneliti pada tanggal 6 November 2024. Seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan modul ajar. Tahapan pelaksanaan masih sama dengan sebelumnya mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan Awal

Kelas dimulai pukul 07.30-11.00 WIB. Sebelum masuk kelas anak-anak dikondisikan untuk baris berbaris di depan kelas dan membacakan ikrar RA IMAMA. Kegiatan awal dimulai dengan apersepsi, pemberian salam, doa bersama dan absensi kehadiran anak. Sebelum masuk pada kegiatan inti, peneliti membangkitkan semangat belajar anak melalui lagu tentang binatang ternak. Guru membahas mengenai tema hari ini yaitu binatang dengan sub tema binatang ternak, sub-sub tema (sapi, ayam, kambing, bebek dan domba).

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dari anak mengamati gambar binatang ternak sambil diterangkan oleh guru tentang jenis binatang ternak (sapi, ayam, bebek, domba dan kambing), ciri-cirinya dan manfaat binatang tersebut untuk manusia. Agar memudahkan materi yang ditangkap oleh anak, guru mengajak anak bernyanyi bersama lagu berjudul binatang ternak yang isi lagunya

tentang apa yang dapat diambil dari binatang ternak untuk manusia. Guru sesekali melempar pertanyaan dan peserta didik menjawab begitupun sebaliknya. Bermain menirukan suara binatang sangat disukai oleh anak-anak. Dijadikan empat kelompok dengan satu perwakilan yang maju ke depan untuk menirukan gerakan binatang beserta suaranya, kelompok lainnya bertugas untuk menebak binatang tersebut, suasana pun sangat menyenangkan dan riuh ketika berhasil menjawab. Selanjutnya anak berkreasi membuat binatang ternak menggunakan media *loose parts*. Guru berkeliling untuk memberikan pertanyaan yang dapat merangsang anak lebih kreatif.

3. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir atau kegiatan penutup pembelajaran, anak-anak diberikan penguatan materi yang telah disampaikan. Guru menanyakan perasaan setelah bermain dan mengevaluasi kegiatan anak selama pembelajaran tadi berlangsung. Anak diberikan ruang untuk menyampaikan pendapat, keluhan dan kesan. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak, menguatkan bonding antara guru dan murid serta melatih keterampilan berfikir anak. Selanjutnya bernyanyi bersama, berdo'a, pesan pulang dan ditutup dengan salam.

c. Evaluasi

Di dalam evaluasi terdapat penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan tidak dalam satu waktu saja. Penilaian berfungsi memantau perkembangan kemampuan anak secara berkala. Teknik penilaian yang biasa digunakan di PAUD ada ceklis, catatan anekdot, hasil karya, observasi dan foto berseri. RA IMAMA menggunakan teknik penilaian observasi dan ceklis seperti yang diutarakan Bu Syafa'atun Nabila, S.Pd:

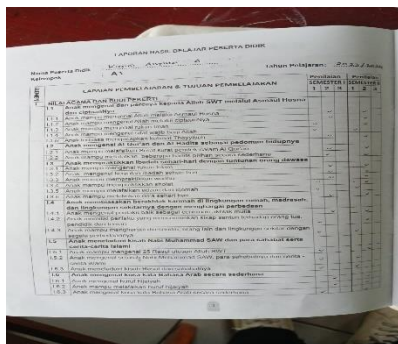
Di dalam evaluasi terdapat penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan tidak dalam satu waktu saja. Teknik penilaian yang biasa digunakan di PAUD ada ceklis, catatan anekdot, hasil karya, observasi dan foto berseri. RA IMAMA menggunakan teknik penilaian observasi dan ceklis seperti yang diutarakan Bu Syafa'atun Nabila, S.Pd:

“Dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran secara langsung, guru dapat menganalisis kegiatan bermain sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.”⁷¹

Sehubungan dengan jawaban diatas Bu Mimin Salfia, S.Ag selaku guru kelas Musa juga menjelaskan terkait evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran dilakukan setiap hari, perminggu, triwulan dan semester yang akan ditulis dalam raport anak:

⁷¹ Wawancara dengan Bu Nabila Guru Kelompok B, tanggal 22 Oktober 2024.

“Penilaian memakai ceklis yang datanya dikumpulkan seminggu sekali berdasarkan observasi, tiga bulan sekali ada pengayaan sesuai dengan pribadi guru ada hafalan atau harian, bisa satu-satu atau bebarengan.”⁷²



Gambar 4.5 Contoh Report Anak

Raport di atas akan dilaporkan kepada wali murid pada puncak semester. Penilaian tersebut merupakan hasil penilaian tri wulan dan mingguan dari ceklis dan observasi per anak. Ceklis telah dipersiapkan sebelum pembelajaran, guru merencanakan aspek yang akan di observasi secara spesifik yaitu kemampuan kreativitas anak yang mencakup beberapa indikator yang akan dinilai. Sebagai bukti pendukung adanya perkembangan guru mendokumentasi hasil karya setiap anak seperti foto dan video.

⁷²Wawancara dengan Bu Mimin Guru Kelompok B, tanggal 22 Oktober 2024.

2. Dampak Penerapan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di RA IMAMA Mijen Semarang

Hasil observasi selama kegiatan bermain berlangsung terlihat fenomena atau peristiwa dampak penerapan media *loose parts* yang menunjukkan kreativitas anak mulai meningkat. Pada kegiatan awal semua anak diajak guru untuk mengeksplorasi bahan-bahan yang media *loose parts* yang tersedia di atas meja, anak-anak kembali dibiasakan bermain *loose parts*. Kegiatan eksplorasi juga diisi dengan pengamatan melalui gambar dan diskusi bersama. Guru memberikan pertanyaan pemantik “Siapa yang di rumahnya punya binatang ternak?” “Bu saya punya ayam jago”, “Tetangga saya punya kambing banyak bu”, keantusiasan anak ditunjukkan ketika sesi tebak-tebakan dan tanya jawab.

Setelah kegiatan eksplorasi peserta didik mulai membangun imajinasinya dengan menciptakan hasil karya terbaik. Sebagian besar anak di kelas Musa mampu menghasilkan lebih dari dua bentuk binatang. Beberapa anak membuat kolase binatang ternak seperti domba atau sapi dengan kapas sebagai bulu dombanya, sedotan sebagai kaki-kakinya, batu sebagai matanya. Ayam dengan daun kering sebagai bulunya. Anak-anak saling berbagi ide, bekerjasama dan menghasilkan karya bersama.



Gambar 4.6 Hasil Karya Anak (Alden)

Alden berhasil membuat muka kambing menggunakan 2 bahan yang berbeda dari manik-manik yang berwarna dan batu putih dengan keduanya memiliki bentuk muka kambing yang berbeda, Alden menunjukkan kemampuan kelancaran (*fluency*) kreativitasnya dalam mendesain. Aleema sebelumnya anak yang mudah menangis dan tidak mau berusaha sehingga tugasnya belum terselesaikan dengan baik, namun pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* Aleema mampu membuat hasil karya secara mandiri tanpa bantuan guru. Anak-anak dibiasakan agar mandiri menyelesaikan hasil karyanya tanpa banyak bantuan dari guru.



Gambar 4.7 Tahap Eksperimen Anak

Di meja lain Hisyam, Hamzah, Naura dan Fathimah membuat kandang binatang ternak. Hisyam membuat kandang sapi besar menggunakan balok kayu berbentuk persegi panjang yang per ruangan di bagi lagi menggunakan stik kayu. Hamzah menciptakan kandang yang ukurannya kecil, diatasnya tertutupi stik kayu sebagai atap menurutnya agar hewan ternak tidak kehujanan, sedangkan Fathimah dan Naura membuat kandang yang memiliki padang rumput.



Gambar 4.8 Anak Bermain Peran

Jika teman yang lain menghasilkan bentuk-bentuk binatang, maka berbeda dengan Restu, Gishell, Zahra dan Amora. Setelah diberikan pertanyaan terbuka oleh peneliti “Apa yang sedang kalian mainkan?” “Kita sedang bermain masak-masakkan kak, aku lagi buat nasi goreng ayam”. Anak-anak tersebut memilih bekerja sama dalam permainan bermain peran sebagai penjual hasil olahan daging binatang ternak. Ada yang bertugas sebagai koki, pemasok daging, kasir, pelayan yang memberikan menu dan pembeli.

Dari kegiatan yang dilakukan anak diatas dapat diketahui bahwa, melalui media *loose parts* kemampuan kreativitas anak

dapat meningkat dan berkembang dengan baik apabila terstimulasi dan dibimbing oleh guru serta disesuaikan dengan kebutuhan anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bu Mimin Salfia, S.Ag terkait keunggulan media *loose parts*:

“Keunggulan anak bebas berkreasi, guru bisa melihat anak mana yang kreatif, guru dituntut untuk mempunyai inspirasi lebih dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif. Guru dibiasakan untuk memanfaatkan barang yang ada.”⁷³

Loose parts dalam penerapannya berdampak baik bukan hanya untuk peserta didik melainkan juga untuk pendidik. Keunggulan dari media ini guru dituntut agar menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan penuh inovasi di zaman sekarang. Mengembangkan keterampilan dan kualitas pengajaran guru dalam menganalisa potensi masing-masing anak yang dilihat dari imajinasi serta kreativitas anak. Guru selalu mengusahakan memiliki lagu, tepuk, permainan baru untuk anak agar pembelajaran lebih menyenangkan dan terjadi interaksi yang aktif.

3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Penerapan Media *Loose Parts* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA IMAMA Mijen Semarang

Peningkatan kemampuan kreativitas anak bisa dipengaruhi oleh kerjasama antara guru dan orang tua yang terus berupaya mengembangkan kreativitas anak melalui berbagai perbaikan dari setiap kegiatan belajar mengajar. Perbaikan yang telah diterapkan

⁷³Wawancara dengan Bu Mimin Guru Kelompok B, tanggal 22 Oktober 2024.

berhasil membuat anak semakin aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Namun dalam realitanya pasti ada faktor yang mendukung dan faktor penghambat penerapan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak di RA IMAMA. Adapun menurut Ibu Syafa'atun Nabila, S.Pd faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* adalah:

“Faktor pendukung dalam pembelajaran *loose parts* diantaranya peran guru dan orang tua yang baik, dukungan yang besar dari orang tua dan lingkungan, ketersediaan media *loose parts* yang beragam di lingkungan sekolah. Faktor penghambat minat dan *mood* anak yang tidak bisa dikondisikan, keterbatasan waktu, ketidakpuasan peserta didik dalam menciptakan karya yang utuh.”⁷⁴

Wali murid di RA IMAMA menempatkan kepercayaan penuh dengan mendukung penuh seluruh kegiatan yang dapat menunjang dan bermanfaat untuk peserta didik. Dalam pembelajaran menggunakan media *loose parts* para orang tua mendukung kegiatan tersebut dengan kesediaan menyumbang bahan-bahan *loose parts* untuk dikumpulkan di sekolah misalnya tutup botol bekas dan sendok bekas. Ditambahkan oleh Ibu Mimin Salfia, S.Ag yang berpendapat bahwa:

“Untuk faktor penghambat, tidak semua guru mau menerapkan *loose parts* karena dirasa lebih ribet. Beda jika menggunakan KTSP lebih jelas kegiatan, jika *loose parts* bebas tidak sesuai kurikulum disesuaikan dengan kondisi sekolah. Faktor

⁷⁴ Wawancara dengan Bu Nabila Guru Kelompok B, tanggal 22 Oktober 2024.

pendukung letak sekolah yang strategis memanfaatkan kunjungan ke tempat mata pencaharian setempat.”⁷⁵

Seperti yang diutarakan oleh Bu Syafa’atun Nabila, S.Pd terkait solusi untuk menghadapi faktor penghambat:

“Kami melakukan beberapa hal diantaranya memberikan kebebasan dalam bereksplorasi, manajemen kelas yang baik mulai dari penataan alat main hingga pengelolaan pengajaran dan memperhatikan sikap anak menghadapi benda-benda *loose parts*.”⁷⁶

Penerapan media *loose parts* yang hanya diterapkan seminggu sekali ditambah dengan keterbatasan waktu, seringkali juga membuat anak lupa dengan cara bermain *loose parts*. Terkadang menjadi kendala terhadap komunikasi mengenai pemahaman yang disampaikan oleh guru. Sebagaimana yang disampaikan oleh Bu Mimin, S.Pd bahwa:

“Apa yang disampaikan terkadang tidak sampai kepada pemikiran anak maka diperlukan instruksi dan dituntun, jadi pemantik kurang mengena ke anak. Ada yang masih liat temannya, jika dicontohkan maka contoh tersebut akan ditiru sama, mereka tidak mempunyai ide sendiri karena belum terbiasa menggunakan media *loose parts*. Solusi harus ada instruksi dan diajak biasa menggunakan *loose parts*. Karakter

⁷⁵ Wawancara dengan Bu Nabila Guru Kelompok B, tanggal 22 Oktober 2024.

⁷⁶ Wawancara dengan Bu Mimin Guru Kelompok B, tanggal 22 Oktober 2024.

anak yang tidak bisa diajak kerjasama, anak kurang bisa beradaptasi dengan teman dan lingkungannya.”⁷⁷

Dari penjelasan diatas faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan media *loose parts* di RA IMAMA sebagai berikut:

a. Faktor Pendukung

1. Lingkungan Sekolah yang Strategis RA IMAMA

RA IMAMA terletak di sekitar pemukiman warga yang dekat dengan area kawasan industri, sawah, sungai, ternak warga, masjid dan pasar. Letak yang strategis tersebut dimanfaatkan sekolah untuk pembelajaran di luar kelas yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak berinteraksi dengan alam sekitar. Selain itu kestersediaan media *loose parts* sampai saat ini tidak menjadi hambatan karena mudah ditemukan. Lingkungan sekolah yang baik pastinya menyediakan sumber daya yang eksploratif untuk anak mengembangkan imajinasi.

2. Dukungan Orang Tua

Kepercayaan yang diberikan orang tua kepada pihak sekolah dijaga sebaik mungkin dengan memberikan kegiatan yang memang mengembangkan hasil belajar anak. Guru memberikan informasi kepada orang tua bahwa dengan menggunakna bahan tak terpakai di rumah

⁷⁷ Wawancara dengan Bu Mimin Guru Kelompok B, tanggal 22 Oktober 2024.

dapat digunakan dalam melatih kreativitas anak. Dukungan dari orang tua memberikan dampak positif anak lebih bersemangat dalam berkreasi.

3. Peran Guru yang Baik

Guru memiliki peran sebagai fasilitator dalam hal ini, guru memastikan ketersediaan *media loose parts* yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru mempunyai peran membimbing anak, memberikan solusi saat anak mengalami kesulitan di kelas, menyediakan lingkungan yang eksploratif bagi anak mengembangkan kreativitas.

Guru juga sebagai motivator dengan menghargai hasil karya anak melalui afirmasi positif serta membangun kepercayaan diri anak agar mau mencoba mengeksplorasi hal-hal baru. Afirmasi positif yang sering dilontarkan “Wah bagus mas”, “Ayo buat lagi yang lain”. Oleh karena itu guru terus untuk berinovasi menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

4. Ketersediaan Media *Loose Parts*

RA IMAMA sudah menyediakan bahan-bahan *loose parts* di setiap kelas. Selain barang daur ulang atau bahan bekas guru memanfaatkan bahan alam sekitar. Pemenuhan variasi *loose parts* dibantu oleh wali murid. Ketersediaan ini dan faktor pendukung lainnya mempunyai peran penting terhadap kelancaran

pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts*.

b. Faktor Penghambat

1. *Mood* Anak yang Kurang Bagus

Aleema sebelumnya anak yang suka menangis dan gampang menyerah, guru mensiasati perilaku Aleema dengan membimbingnya dan memberikan dukungan setiap langkah dari pembuatan hasil karyanya. Revan terkadang menjadi anak yang tidak mau mengikuti kegiatan, namun guru tetap membiarkan Revan untuk bergabung bersama teman-temannya karena guru ingin Revan melihat proses teman yang lain bermain sehingga membuat Revan tertarik juga untuk mulai bermain menggunakan *loose parts*.

2. Keterbatasan Waktu

Anak selalu merasa kurang puas saat hasil karyannya belum selesai sedangkan waktu pembelajaran sudah berakhir. Keterbatasan waktu bisa terjadi karena perencanaan yang kurang baik, pengondisian murid yang butuh waktu lama dan aktivitas yang tidak terstruktur dapat menyebabkan waktu belajar terbuang sia-sia.

3. Tidak Semua Guru Mau Menggunakan Media *Loose Parts*.

Kurangnya pemahaman tentang konsep dan informasi mengenai *loose parts* terkadang memunculkan anggapan metode tradisional lebih efektif digunakan dan

anak lebih mudah diarahkan. Kurangnya pelatihan membuat guru tidak percaya diri dalam mengimplementasikannya.

C. Analisis Data

Melalui observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan terlihat penerapan media *loose parts* dalam pembelajaran dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui pendekatan pembelajaran yang kreatif. Kegiatan penelitian dilakukan di RA IMAMA pada kelompok B dari 24 anak usia 5-6 tahun. Pembelajaran yang diikuti peneliti berlangsung dari kegiatan dalam ruangan sampai di luar ruangan. Berikut hasil penelitian yang dapat dianalisis oleh peneliti sebagai berikut:

a) Penerapan Media *Loose Parts* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA IMAMA Mijen Semarang

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* di RA IMAMA dimulai dari perencanaan. Perencanaan adalah proses yang bertujuan untuk mengorganisir sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung agar lebih terarah, sesuai dengan tahapan dan capaian pembelajaran yang diinginkan. Seperti yang diungkapkan oleh Wahyuni hakikat dari perencanaan memiliki tujuan memberikan pengalaman belajar menyenangkan, lebih bermakna melalui

bermain. Perencanaan digunakan untuk memperkirakan kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran.⁷⁸

Perencanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* terdiri dari beberapa langkah yang penting sebagai berikut:

- 1) Penyusunan modul ajar
- 2) Mempersiapkan media *loose parts*
- 3) Merencanakan metode dan strategi pembelajaran
- 4) Merencanakan aktivitas dari kegiatan awal-kegiatan penutup
- 5) Mempersiapkan teknik dan instrumen penilaian untuk evaluasi

Media *loose parts* atau bahan lepasan merupakan bahan-bahan yang bisa digabungkan, diputus, dipindahkan, dibentuk kembali menjadi satu karya melalui berbagai cara. Media pembelajaran yang berasal dari barang bekas yang ada disekitar, mudah dipahami, mudah ditemui di lingkungan baik sekolah maupun rumah. Menurut Bu Mimin Salfia, S.Ag selaku guru kelas Musa menjelaskan media ini sederhana, bisa digunakan kembali dan pastinya relatif murah:

“*Loose parts* adalah media bahan bekas, tidak terpakai namun masih bisa digunakan dengan baik tanpa harus membeli dan sederhana, pastinya anak suka. Dengan media *loose parts* guru belajar menghargai barang yang tidak terpakai.”

⁷⁸ Lestarinigrum, A. hlm 3.

Seperti yang disampaikan Bela Mayang Sari, guru hanya perlu memanfaatkan barang yang telah tersedia di lingkungan sekitar dari lingkungan rumah ataupun lingkungan sekolah. Manusia pasti menghasilkan sampah tidak terpakai yang seringkali terbiarkan dalam kehidupan sehari-hari. Barang bekas tersebut bisa dimanfaatkan kembali seperti kemasan makanan, tutup botol, kardus dll. barang dari bahan alam contohnya daun-daun kering, batu-batuan, tanah liat, air bisa digunakan dalam kegiatan mengembangkan kreativitas anak usia dini.⁷⁹

Pelaksanaan media *loose parts* dalam pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dilakukan sesuai dengan tahapan yang berada dalam modul ajar. Adapun pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru di Kelas Musa sudah meliputi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Gambaran permainan menggunakan media *loose parts* yang akan dimainkan. Anak dibebaskan untuk membuat bentuk ataupun hasil karya sesuai dengan imajinasi. Anak diajak menyusun kata sesuai dengan ejaan huruf dari bentuk yang dibuat. Selain itu, anak dibimbing agar berani untuk menceritakan hasil karya yang diciptakan di depan kelas yang akan ditanggapi balik oleh siswa lainnya.

Misalnya, Lina salah satu anak yang tergolong kreatif karena berani untuk menceritakan apa yang akan dibuat dengan

⁷⁹ Bela Mayang Sari, 'Pengembangan Kreativitas Melalui Bahan Sekitar (Barang Bekas/Loose Part) Dan Implementasinya', *Pengembangan Kreativitas Dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, 2024, 42. hlm 42.

lancar. Membuat hasil karya yang berbeda dengan temannya dan mampu menyelesaikan hasil karya dengan mandiri tanpa bantuan guru. Selain itu, Lina membuat 2 bentuk ikan yang berbeda menggunakan daun kering dan batu-batuan. Tahapan yang sedang dialami Lina dan teman-teman yaitu tahap eksperimen dalam kegiatan bermain *loose parts* seperti yang dijelaskan oleh Bu Syafa'atun Nabila, S.Pd terkait tahapan pembelajaran media *loose parts*:

“Tahapan pembelajaran menggunakan media *loose parts* ada eksplorasi, eksperimen, kreatif membangun makna dan tujuan bermain. Dalam setiap tahapan guru dan anak mempunyai peran yang berbeda. Guru berperan untuk mengikuti setiap proses yang terjadi memberikan kesempatan dan pendampingan seperlunya.”⁸⁰

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* tidak hanya dilakukan di dalam ruangan. Peneliti juga mengikuti pembelajaran *loose parts* yang kegiatan intinya berada di luar ruangan dengan tema Tumbuhan sub-sub tema bunga. Guru mengajak peserta didik keluar ruangan mengamati tumbuhan di lingkungan sekolah sambil dijelaskan tentang materi sub-sub tema bunga. Terlihat anak-anak bertanya mengenai nama-nama bunga dari bunga sepatu sampai bunga pohon mangga.

⁸⁰ Wawancara dengan Bu Mimin Guru Kelompok B, tanggal 22 Oktober 2024.

Pengamatan melalui benda hidup diharapkan agar anak dapat mengembangkan kognitif anak termasuk pemahaman konsep serta anak berpikir kreatif melalui penyampaian diskusi. Seperti sub-sub tema ikan di minggu sebelumnya guru membawa ikan hias yang berada di toples. Anak dapat memahami bagian-bagian tubuh ikan hias dengan objek yang dapat terlihat, mengenali visual seperti bentuk dan warna ikan. Tahapan tersebut disebut tahap eksplorasi.



Gambar 4.9 Hasil Karya Anak Tema Tumbuhan

Kemudian salah satu kegiatan yang dilakukan anak-anak diminta menghias pigura dengan daun atau bunga yang ada di lingkungan sekolah sesuai dengan keinginan anak membentuk pohon kecil yang indah dari bahan kardus bekas. Disinilah tahap eksperimen dan tahap kreatif berlangsung. Anak melakukan eksperimen dengan hasil karya yang dibuat, anak menggabungkan bunga satu dengan bunga lain, memetik daun, memotong ranting kecil untuk disatukan menghasilkan hasil karya yang orisinal.

Orisinalitas menurut Runco dan Jaeger menjadi nilai penting dan utama dari konsep kreativitas artinya harus terdapat keselarasan nilai kepantasan serta fungsi terhadap perkembangan dan pemenuhan kebutuhan anak.⁸¹ Guru memberikan kesempatan anak untuk berkreasi tanpa batasan dan tahapan kreatif berjalan ketika anak dapat memecahkan masalah yang muncul dan menciptakan hal-hal baru.

Selanjutnya adalah evaluasi, bagian yang sangat penting dalam pembelajaran, evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat kemajuan belajar dari peserta didik apakah sudah mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Melalui evaluasi guru bisa mengetahui kemajuan anak didiknya, mengetahui kekurangan atau kelemahan yang terjadi selama proses belajar mengajar terutama yang berkaitan dengan hasil belajar anak. Sehingga terjadi perbaikan setelahnya.

Evaluasi atau penilaian dilaksanakan setiap hari dengan melakukan pengamatan kepada anak selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Terdapat penilaian mingguan, bulanan, triwulan dan semester. Penilaian menurut Wortham berfungsi agar orang tua mengetahui informasi untuk terkait pertumbuhan serta perkembangan anaknya.⁸² Teknik penilaian yang digunakan di RA IMAMA adalah ceklis dan observasi

⁸¹ Yuliani and Kristiana.

⁸² Lestarinigrum, A. hlm.142.

Uyu & Mubiar menjelaskan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data menilai perilaku yang dapat dilihat memakai alat indra dapat dibantu dengan perekam dan catatan yang sistematis.⁸³ Observasi dilakukan oleh guru Kelas Musa selama kegiatan berlangsung. Guru benar-benar memerhatikan semua anak dengan baik.

Sedangkan penilaian menggunakan ceklis berisi instrumen penilaian, guru mencatat pencapaian berbagai aspek perkembangan berdasarkan indikator penilaian. Pencapaian anak diinterpesentasikan dalam 4 kategori yakni BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Dalam penilaian kemampuan kreativitas anak, guru membuat ceklis dengan indikator kemampuan kreativitas yang dinilai meliputi menciptakan hasil karya yang berbeda dengan temannya. Menciptakan lebih dari satu bentuk, berani mengungkapkan cerita dan pendapat. Anak mampu menyelesaikan tugas secara mandiri.

Hasil wawancara dengan Bu Mimin Salfia, S.Ag terkait penilaian kemampuan kreativitas anak mengalami perubahan sesudah dan sebelum menggunakan media *loose parts*. Dapat dilihat dari tabel berikut:

⁸³ Lestarinigrum, A. hlm 144.

**Tabel 4.2 Hasil Observasi Penilaian Kemampuan
Kreativitas Anak ⁸⁴**

No	Nama Anak	Kriteria
1	Abizar	MB
2	Alden	BSH
3	Aleema	MB
4	Ameera	MB
5	Amora	MB
6	Audia	MB
7	Fathimah	BSH
8	Zahra	BSH
9	Gibran	BSH
10	Gishella	BSH
11	Aulina	BSH
12	Kirani	BSH
13	Hamzah	BSH
14	Akmal	MB
15	Hisyam	BSH
16	Aditya	BSH
17	Nafisha	BSH
18	Naura	BSH
19	Nayla	MB
20	Refan	MB

⁸⁴ Hasil Wawancara Bu Mimin Terkait Penilaian Anak.

21	Reyfa	BSH
22	Rindu	BSH
23	Shanum	BSH
24	Restu	MB
Jumlah anak dengan kriteria BB (%)		0%
Jumlah anak dengan kriteria MB (%)		37,5%
Jumlah anak dengan kriteria BSH (%)		62,5%
Jumlah anak dengan kriteria BSB (%)		0%

Berdasarkan hasil penilaian pada tabel di atas dapat diketahui kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun kelas Musa di RA IMAMA. Adapun data yang diperoleh tidak ada anak yang berada di kriteria belum berkembang namun didapatkan 3 anak yang berada di kriteria mulai berkembang, 15 anak yang lain memiliki kriteria berkembang sesuai harapan dan belum ada anak yang memiliki kriteria berkembang sangat baik.

**Tabel 4.3 Hasil Observasi Penilaian Kemampuan
Kreativitas Anak⁸⁵**

No	Nama Anak	Kriteria
1	Abizar	BSH
2	Alden	BSB
3	Aleema	BSH
4	Ameera	BSB
5	Amora	BSB
6	Audia	BSB
7	Fathimah	BSH
8	Zahra	BSH
9	Gibran	BSH
10	Gishella	BSB
11	Aulina	BSB
12	Kirani	BSB
13	Hamzah	BSH
14	Akmal	BSB
15	Hisyam	BSB
16	Aditya	BSH
17	Nafisha	BSB
18	Naura	BSH
19	Nayla	BSB
20	Refan	BSH

⁸⁵ Hasil Wawancara Bu Mimin Terkait Penilaian Anak.

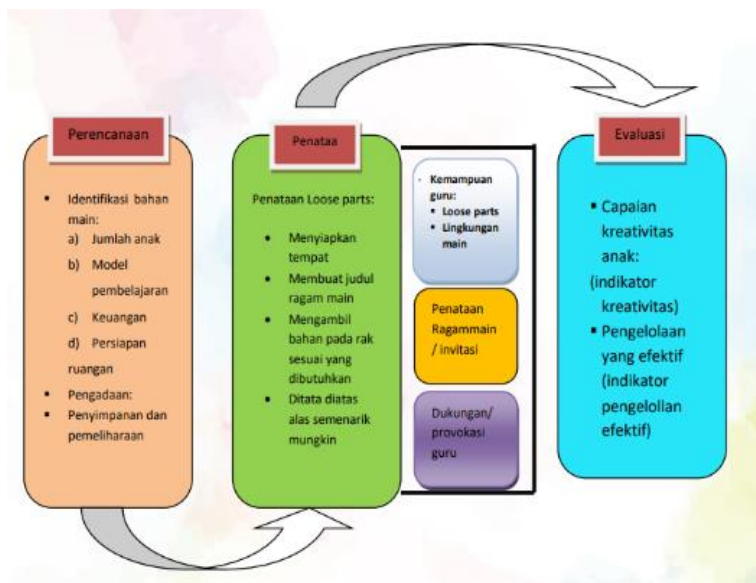
21	Reyfa	BSB
22	Rindu	BSB
23	Shanum	BSB
24	Restu	BSH
Jumlah anak dengan kriteria BB (%)		0%
Jumlah anak dengan kriteria MB (%)		0%
Jumlah anak dengan kriteria BSH (%)		41,66%
Jumlah anak dengan kriteria BSB (%)		58,33%

Berdasarkan tabel hasil wawancara kepada Bu Mimin, hasil penilaian guru terkait kemampuan kreativitas anak diatas menerangkan, bahwa tidak ditemukan anak dengan kriteria belum berkembang dan anak dengan kriteria mulai berkembang. Jumlah anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 10 orang, sedangkan jumlah anak dengan kriteria berkembang sangat baik sebanyak 14 anak. Dari tabel diatas diketahui terdapat peningkatan kemampuan kreativitas anak pada penerapan menggunakan media *loose parts* jika dibandingkan penilaian kemampuan kreativitas anak pra-penelitian.

Berdasarkan analisis di atas terdapat kelebihan dari keseluruhan penerapan media *loose parts*. Mulai dari

perencanaan dan pelaksanaan yang cukup baik dan sistematis. Guru kelas Musa mampu mengelola kelas dengan jumlah peserta didik yang melebihi kapasitas kelas, namun guru berusaha untuk mendapatkan atensi anak dengan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Guru menyambut anak dengan keramahan, menggunakan *ice breaking* sederhana, memuji hasil karya anak, menjadi guru yang humoris dan menjalin *bounding* dengan anak.

Selain itu untuk mempermudah dalam mengelola kelas besar, Bu Mimin memberikan aturan main yang disepakati bersama. Aturan tersebut dijalankan dengan tertib oleh peserta didik. Saat bermain anak bergantian tanpa berebut begitupun setelah bermain. Anak dengan biasa mengembalikan bahan *loose parts* ke dalam wadah sesuai dengan jenisnya dan menata bangku masing-masing sebelum istirahat. Aturan itu tentunya memudahkan guru dalam membersihkan kelas.



Gambar 4.11 Mind Map Penggunaan *Loose Parts*⁸⁶

Terdapat juga beberapa hal yang harus diperbaiki guna menunjang kualitas pembelajaran. Ketersediaan *loose parts* di kelas cukup memadai tetapi masih kurang adanya variasi, dengan jumlah peserta didik yang banyak maka ketersediaan variasi *loose parts* perlu dipertimbangkan. Pengadaan *loose parts* bisa didapatkan dari berbagai sumber. Guru bisa mengumpulkan dari bahan bekas di lingkungan sekolah seperti botol plastik, stik kayu, kemasan jajan dll. memodifikasi bahan menyesuaikan keperluan. Meminta sumbangan barang tak terpakai dari wali murid dan melakukan pembelian secara bertahap jika dana mencukupi.

⁸⁶ Ganesha. dkk, iv.

Perencanaan pengadaan *loose parts* harus memperhatikan hal-hal berikut⁸⁷:

- 1) Jenis kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran
- 2) Jumlah peserta didik
- 3) Keadaan ruangan penyimpanan *loose parts*

Pemeliharaan dan pengelolaan media *loose parts* juga tak kalah pentingnya. Pemeliharaan di ruang kelas *loose parts* ditata dirak dengan rapi, memperhatikan jenis-jenis bahan contohnya kertas ditata di rak yang lebih aman. Bahan yang dari kayu jangan disimpan di tempat yang lembab karena dapat menyebabkan tumbuhnya jamur. Batu-batuan dibersihkan secara berkala dan ditata ulang setiap minggunya.

Penerapan media *loose parts* dalam kegiatan penataan lingkungan main dapat dibuat semenarik mungkin. Dalam pelaksanaan di kelas Musa penataan terlihat cukup biasa saja sehingga ditakutkan membuat jenuh peserta didik. Guru dapat memberikan nama kegiatan main di atas meja misalnya “Bagaimana bentuk ayammu?”, “Ayo kita buat kolam ikan”. Guru bisa meletakkan bahan lepasan di pojok dengan menggunakan karpet atau kain. Penataan dilihat berdasarkan tempat, komposisi dan letaknya. Guru sebaiknya disetiap minggunya menambah atau mengganti variasi *loose parts*.

⁸⁷ Ganesha. dkk, IV.

Strategi menerapkan media *loose parts* menggunakan konsep 4P (pribadi, pendorong, proses dan produk) di RA IMAMA yakni sebagai berikut:

1. Pribadi

Setiap anak memiliki keunikan dari karakteristik tersendiri mulai dari karakter yang menyulitkan atau karakter yang baik. Oleh karena itu peran dari orang tua adalah menghargai keunikan dari anaknya. Peran dari guru adalah membimbing karakter dari masing-masing peserta didik menjadi karakter yang positif, agar anak dapat berinteraksi dengan baik dan berkreasi dengan bebas bahan-bahan *loose parts* yang tersedia.

2. Pendorong

Kreativitas anak akan berkembang dengan baik apabila mendapat dorongan atau motivasi dari lingkungannya. Guru di RA IMAMA memberikan dukungan dengan selalu mengapresiasi hal-hal kecil atau karya yang dibuat oleh anak. Contoh pujian dan pertanyaan pemantik yang diutarakan seperti “Wah, bagus sekali”, “Kamu sedang membuat apa nak?”, “Bagaimana cara kerjanya?”, “Hebat mbak/mas”. Sedangkan orang tua dapat menunjang kegiatan kreatif contohnya bersedia memberikan bahan *loose parts* yang ada di rumah untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, wali murid memberikan kepercayaan bahwa anak mampu.

3. Proses

Guru melibatkan anak dalam kegiatan yang kreatif dengan menyediakan lingkungan dan bahan-bahan *loose parts* untuk di eksplorasi anak. Anak diberikan kebebasan untuk menciptakan imajinasi mereka dalam bentuk hasil karya tanpa ada batasan selagi tidak merugikan teman lainnya.

4. Produk

Hasil karya yang dihasilkan anak adalah karya yang original berdasarkan ide-ide yang muncul. Melalui media *loose parts* anak dapat berkreasi menggabungkan, memotong, membongkar dan menciptakan hasil karya yang unik.

b) Dampak Penerapan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di RA IMAMA Mijen Semarang

Kreativitas anak bukan hanya dinilai pada bidang seni, ciri-ciri peserta didik yang kreatif menurut Utami Munandar sebagai berikut:

Tabel 4.4 Perilaku Kreatif Siswa⁸⁸

Perilaku	Arti
Kognitif-Intelektual	
Berpikir lancar (<i>fluency</i>)	<ol style="list-style-type: none">1. Menghasilkan banyak gagasan, ide, jawaban yang relevan2. Arus pemikiran lancar3. Memberikan banyak cara untuk melakukan berbagai hal
Berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	<ol style="list-style-type: none">1. Menghasilkan gagasan, ide, jawaban yang bervariasi2. Mampu mengubah cara dan pendekatan pemikiran yang berbeda3. Melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda
Berpikir orisinal (<i>originality</i>)	Memberikan jawaban yang tidak lazim berbeda dari yang lain
Berpikir terperinci (<i>elaboration</i>)	<ol style="list-style-type: none">1. Mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan2. Memperinci detail-detail3. Memperluas suatu ide
Afektif-Perasaan	
Mengambil resiko	<ol style="list-style-type: none">1. Tidak takut gagal

⁸⁸ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (PT Rineka Cipta, 2021). hlm 192

	2. Berani membuat spekulasi 3. Mempertahankan pendapat
Merasakan tantangan	1. Mencari banyak peluang 2. Melibatkan diri dalam gagasan yang sulit 3. Melihat kekurangan dan bagaimana seharusnya
Rasa ingin tahu	1. Mempertanyakan sesuatu 2. Bermain dengan suatu gagasan 3. Senang menjajaki hal yang baru

Sedangkan sikap kreatif yang mulai muncul pada kelas Musa terlihat saat guru menjelaskan sedikit mengenai tema, peserta didik banyak bertanya dan saling menjawab. Guru tidak membatasi anak untuk menghasilkan sesuatu hal baru dan tidak mengharuskan anak mengikuti seperti yang dicontohkan guru. Ciri-ciri kreativitas lainnya dijelaskan oleh Bu Mimin Salfia, S.Ag dari hasil wawancara berikut:

“Anak sering banyak bertanya, rasa ingin tahu besar dan jika jawaban kurang memuaskan maka anak akan sering bertanya. Kreativitas menurut saya anak bisa menangkap apa yang guru maksud, anak bisa mengeluarkan apa yang dia inginkan. Guru tidak menuntun, tidak memberi contoh dan tidak menghalangi anak untuk berkreasi.”⁸⁹

⁸⁹ Wawancara dengan Bu Mimin Guru Kelompok B, tanggal 22 Oktober 2024.

Melalui pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* anak mulai percaya diri untuk menceritakan hasil karya yang dibuat. Antusiasme anak meningkat ketika sesi tanya jawab, berani mengungkapkan pendapatnya dan mengekspresikan ide-ide dengan imajinasi bebas mereka dalam bentuk hasil karya sesuai dengan kreativitasnya tanpa harus mengikuti aturan bermain yang susah. Memberikan kesempatan belajar yang menyenangkan dan lebih bermakna melalui kolaborasi bersama teman dalam menciptakan ide-ide yang beragam. Anak belajar untuk mandiri menyelesaikan karya dan belajar memecahkan masalah atas tantangan yang dihadapi. Selain itu media *loose parts* dalam penerapannya mendorong anak untuk berinteraksi, bekerjasama dan memperbanyak keaktifan dalam aktivitas fisik motorik.

Dampak positif terhadap penerapan media *loose parts* terlihat dalam pelaksanaan. Aspek yang dapat dijadikan indikator kreativitas ada kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi menurut Jamaris. Dari sub tema binatang peliharaan Shaka mampu membuat ikan yang tidak terpikirkan oleh teman yang lain dengan alasan yang *logic*. Hal tersebut memiliki arti Shaka mulai berpikir kreatif dengan imajinasinya menciptakan ikan yang memiliki lampu untuk memudahkan mendapatkan makanan. Shaka menunjukkan *originality* kemampuan menciptakan karya yang berbeda dibandingkan anak lain.

Pada sub tema binatang ternak, Alden menghasilkan dua bentuk muka kambing yang berbeda baik dari desain maupun bahan yang digunakan. Alden menunjukkan kemampuan kelancaran (*fluency*) kreativitasnya dalam mendesain. Anak-anak kelas Musa menunjukkan kreativitas individu meskipun dari bahan yang sama masing-masing anak membuat karya yang memiliki ciri khas berbeda-beda mulai dari kolase, kendang, bentuk badan, bangunan, orang dll. Anak-anak percaya diri menjelaskan ide dan gagasan kepada guru atau peneliti. Hamzah menunjukkan sikap *problem solving* dan *flexibility* dengan menciptakan kandang yang berbeda ketika hasil karyanya hancur karena Hisyam, daripada dipergunakan untuk menangis. Dalam proses ini guru memiliki peran membantu mengembangkan imajinasi anak dengan bertanya, mengarahkan dan memfasilitasi.

Restu, Gishell, Zahra dan amora bermain peran sebagai koki, penjual daging dan pembeli. Selain dapat mengembangkan keterampilan komunikasi dan interaksi sosial, permainan tersebut juga menunjukkan kreativitas peserta didik yang menciptakan jalan cerita atau skenario selama bermain peran.

Bu Syafa'atun Nabila, S.Pd selaku guru kelompok B juga menambahkan terkait keunggulan dan kekurangan media *loose parts*:

“*Loose parts* memiliki beberapa keunggulan diantaranya mengembangkan kreativitas dan kognitif anak, memberikan kebebasan anak untuk membuat karya sendiri, membantu anak mengenali lingkungannya dan membantu anak memahami bahwa barang bekas dapat

didaur ulang. Kelemahan metode ini yaitu pembelajaran memerlukan perhatian khusus dari guru, guru harus memerhatikan sikap anak dalam menghadapi benda-benda *loose parts*.⁹⁰

Penerapan media *loose parts* berdampak positif terhadap lingkungan melalui penggunaan bahan-bahan alam, barang yang sudah tidak terpakai lagi atau barang bekas di lingkungan sekitar. Interaksi langsung anak dengan bahan-bahan tersebut, secara tidak langsung mengajarkan anak untuk memanfaatkan bahan daur ulang. Sehingga mengembangkan kesadaran tentang kepedulian terhadap lingkungan dan pelestarian alam. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua mendampingi anak selama proses bermain sambil memberikan pemahaman tentang dampak *loose parts* untuk lingkungan.

Sehubungan dengan dampak positif *loose parts* di atas yang dapat dilihat dari kegiatan pelaksanaannya. Anak-anak di kelas Musa telah menunjukkan sikap anak yang kreatif. Ariska Yuliani dkk membahas tentang kreativitas bersumber dari empat aspek yakni aspek pribadi, aspek penggerak, aspek proses dan aspek produk. Pertama, aspek pribadi meliputi kelancaran, orisinalitas, ketepatan dan keluwesan dengan anak yang memiliki ciri-ciri menghasilkan banyak ide, berani mencoba hal-hal baru, berani mengungkapkan pendapat, memiliki gagasan unik yang

⁹⁰ Wawancara dengan Bu Nabila Guru Kelompok B, tanggal 22 Oktober 2024.

berbeda dengan teman yang lain dan anak banyak bertanya. Kedua, aspek penggerak anak antusias menjalani seluruh aktivitas di sekolah. Ketiga, aspek proses anak berpartisipasi aktif diseluruh aktivitas kelompok atau sendiri. Keempat, aspek produk anak menghasilkan berbagai hasil karya.⁹¹

c) **Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Penerapan Media *Loose Parts* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA IMAMA Mijen Semarang**

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara diketahui terdapat faktor yang mendukung dan menghambat penerapan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usai dini di RA IMAMA yaitu:

1. Faktor Pendukung

a) Lingkungan Sekolah yang Strategis

Anak sesekali diajak langsung untuk belajar *outdoor* sesuai dengan tema yang akan dipelajari. Belajar di area lingkungan luar sekolah memberikan suasana yang baru untuk anak mengamati secara langsung benda-benda di lingkungan sekitar beserta ekosistemnya. Seperti saat tema tumbuhan anak-anak diajak keluar untuk mengamati secara langsung tumbuhan yang ada di lingkungan sekolah.

⁹¹ Yuliani and Kristiana.

b) Dukungan Orang Tua

Seperti yang dikatakan oleh Bu Nabila dukungan dari guru (orang dewasa) menjadi salah satu faktor yang mendukung dalam upaya mengembangkan kreativitas anak. Bisa berupa bimbingan, pengawasan, mendorong, memfasilitasi dan apresiasi hasil karya anak berdasarkan prosesnya dengan memberikan pujian untuk menghargai hasil karya anak. Sehingga anak merasa termotivasi dalam menciptakan hal-hal yang baru dan merasa dihargai.

c) Peran Guru yang Baik

Guru kelas bisa sudah sebaik mungkin dalam mengemban tanggungjawab untuk membimbing anak. Guru sangat mengayomi yang terlihat dari kedekatan dan interaksi hangat selama pembelajaran. Guru dengan sigap membantu anak dan memecahkan masalah dengan pembicaraan *face to face* kepada anak.

Nofa dan Mardian mengungkapkan guru harus dapat mengerti potensi setiap anak dengan merangsang dan mengembangkan kreativitas anak. Kegiatan yang dapat membuat suasana anak menyenangkan, salah satu dunia anak adalah kegiatan bermain yang didalam pelaksanaannya dapat menstimulasi kreativitas anak.⁹²

⁹² Mayar, Roza, and Delfia.



Gambar 4.10 Media *Loose Parts* di Kelas Musa

d) Ketersediaan Media *Loose Parts*

Ketersediaan media *loose parts* dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. melalui pemanfaatan sumber daya di lingkungan sekitar dan jenis yang bervariasi akan lebih menarik anak dalam mengembangkan imajinasinya. Selain ketersediaan tersebut guru harus mengelola lingkungan mainnya dengan model penataan yang baik.

1. Faktor Penghambat

a) *Mood* Anak yang Kurang Bagus

Anak memiliki sifat mudah mengalami perubahan emosi atau suasana hati sehingga bisa jadi mengganggu kestabilan anak saat mengikuti pembelajaran. Beberapa anak mempunyai suasana hati yang kurang bagus, kurang kooperatif selama pembelajaran. Tidak kooperatif yang dimaksudkan contohnya belum memiliki ketertarikan

dalam mengikuti pembelajaran dan belum mau melakukan permainan seperti teman yang lainnya.

b) Keterbatasan Waktu

Waktu yang terbatas membuat anak terburu-buru untuk menyelesaikan karya yang dibuat secara utuh, menyebabkan sedikit waktu untuk evaluasi dalam mendapatkan umpan balik hasil karya sendiri maupun temannya.

c) Tidak Semua Guru Mau Menerapkan *Loose Parts*

Faktor ini bisa terjadi karena kurangnya pemahaman guru terhadap dampak positif dan manfaat dari penerapan media *loose parts* dalam pembelajaran. Persepsi bahwa *loose parts* rumit harus diubah, ada yang masih berpikir metode konvensional lebih efektif karena memiliki aturan yang pasti, lebih mudah diterapkan, lebih mudah untuk mengelola kelas dan efektif dibandingkan menggunakan *loose parts*.

Persepsi tersebut masuk ke dalam kekurangan media *loose parts*. Seperti hasil observasi di workshop penerapan media *loose parts* pada pembelajaran oleh Mastuinda dkk. Hasilnya guru yang tidak menyukai penerapan *loose parts* karena memandang dapat menciptakan pembelajaran tidak efektif, susah mengontrol kelas sehingga mempersulit guru.⁹³

⁹³ Haryanto and Twiningsih.

Solusi dari perbaikan yang diambil oleh guru dan sekolah terkait permasalahan yang dihadapi adalah sebagai berikut:

1. Menjaga suasana hati anak adalah hal yang penting agar anak mau mengikuti pembelajaran dengan baik dan tertib. Upaya yang dapat dilakukan peneliti berusaha menyambut anak seramah mungkin dan memberikan sapaan hangat. Mempersiapkan berbagai *ice breaking*, lagu, tepuk dan permainan yang lebih menggugah semangat anak. Memperbanyak interaksi yang lebih aktif lagi memberikan afirmasi positif seperti pujian atas semua hasil karya yang dibuat anak dan meminimalisir memberikan contoh secara detail agar anak bisa berkreasi sendiri.
2. Keterbatasan waktu bisa diperbaiki melalui pengelolaan jam yang lebih baik lagi dan menambah jam khusus pembelajaran menggunakan media *loose parts* atau menyisipkan penggunaan *loose parts* dalam pembelajaran sehari-hari.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini mempunyai keterbatasan yang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, peneliti menyadari masih banyak kekurangan, keterbatasan penelitian ini yakni:

- a. Keterbatasan kemampuan, keterbatasan pengalaman peneliti dalam mengkaji suatu masalah menjadi keterbatasan dan kekurangan dalam penelitian.
- b. Keterbatasan data, peneliti menyadari kurang dalamnya pertanyaan yang ditanyakan saat wawancara dan kurangnya

dokumentasi sehingga pengambilan data kurang maksimal dalam penelitian ini.

- c. Keterbatasan waktu penelitian, waktu penelitian yang relatif terbatas maka dapat mempengaruhi kerincian dalam mengumpulkan data.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan rumusan masalah yang diambil dalam penelitian. Dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Penerapan media *loose parts* dalam pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui beberapa tahapan (eksploratif, eksperimen, kreatif). Penerapan tersebut mencakup beberapa langkah-langkah mulai dari perencanaan, pelaksanaan (kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup), evaluasi atau penilaian. Penerapan media *loose parts* di RA IMAMA sudah berlangsung sesuai dengan langkah-langkah yang baik dan runtut.
2. Dampak penerapan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak ditunjukkan dari kemampuan *problem solving*, menciptakan hasil karya yang berbeda dengan temannya. Menciptakan lebih dari satu bentuk, berani mengungkapkan cerita dan pendapat. Anak mampu menyelesaikan tugas secara mandiri. Anak diberikan kesempatan mengeksplorasi dan menjadikan ide imajinasi mereka menjadi nyata dalam sebuah karya.
3. Faktor pendukung dalam menerapkan media *loose parts* yaitu lingkungan sekolah yang strategis, dukungan orang tua, peran guru yang baik dan ketersediaan media *loose parts*. Adapun faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu, *mood* anak

yang kurang bagus dan tidak semua guru mau menerapkan media *loose parts*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, peneliti memberikan saran antara lain:

1. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya menambah inventaris media *loose parts* dan berbagai permainan edukatif lainnya yang mampu mengembangkan motivasi serta hasil belajar anak terutama dalam mengembangkan kreativitas anak.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts* dengan baik karena dapat mengembangkan kreativitas anak dan bisa menjadi solusi saat anak jenuh karena pembelajaran konvensional.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua perlu bekerjasama, mendukung guru dan sekolah dalam upaya mengembangkan kreativitas anak karena fitrahnya orangtualah yang lebih tau potensi dan kelebihan anak-anaknya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diperlukan penelitian lanjutan terkait penerapan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan analisis yang lebih mendalam. Mungkin bisa melengkapi penelitian terhadap aspek perkembangan yang lain.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan dan rahmatnya untuk penulis menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dan keterbatasan maka terimakasih kepada semua yang mau memberikan kritik dan saran demi kemajuan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Afika, Windi, and A Wathon, 'Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Loose Parts', *Sistim Informasi Manajemen*, 6.1 (2023), 193–210
- Ahmad, Susanto, 'Pendidikan Anak Usia Dini', *Jakarta: PT Bumi Aksara*, 2017
- Alfansyur, Andarusni, and Mariyani, 'Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial', *Historis*, 5.2 (2020), 146–50
- Ardiana Nur Maulida Hakim, Sumarno Sumarno, and Ida Dwijayanti, 'Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini', *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.2 (2023), 114–22
<<https://doi.org/10.47861/khirani.v1i2.280>>
- Arsyad, Azhar, 'Media Pembelajaran. PT. RAJAGRAFINDO PERSADA' (Jakarta. doi, 2014)
- Busono, Mardiaty, 'Upaya Merangsang Kreativitas Anak Berbakat', *Cakrawala Pendidikan*, 1995, 85692
- Devianti, Rika, Suci Lia Sari, and Indra Bangsawan, 'Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini', *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3.02 (2020), 67–78

Dewi, Nanda, R. Eka Murtinugraha, and Riyan Arthur, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvkbn Unj', *Jurnal Pensil*, 7.2 (2018), 95–104 <<https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>>

Fadilatunnisa, Adella, Nur Hasanah, and Supriati Hardi Rahayu, 'Implementasi Bermain Lego Sebagai Pembelajaran Harian Untuk Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini', *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3.2 (2021), 55–67

Fakhriyani, Diana Vidya, 'Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini [Early Childhood Creativity Development]', *Wacana Didaktika*, 4.2 (2016), 193–200

Fatmawati, Jati, 'Telaah Kreativitas', *Universitas Airlangga*, 2018, 0–21

Firman, Firman, 'Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif', 2018

Ganesha. dkk, *Model Pengelolaan Loosepart Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. Kota Semarang*, *Journal of Educational Social Studies*, 2020, IV

Gull, Carla, Jessica Bogunovich, Suzanne Levenson Goldstein, and Tricia Rosengarten, 'Definitions of Loose Parts in Early Childhood Outdoor Classrooms: A Scoping Review.', *International Journal of Early Childhood Environmental*

Education, 6.3 (2019), 37–52

Hartati Ningsih, ‘PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA ANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN DI RA. AISYIYAH AMAN MEDAN’ (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023)

Haryanto, Fepi Triminur, and Anik Twiningsih, ‘Implementasi Media Loose Parts Pada Pendidikan Anak Usia Dini’, *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9.2 (2024), 54–64

Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwari, and others, ‘Media Pembelajaran’ (Tahta media group, 2021)

Hasil Penilaian Dari Guru Kelas Musa

Husein, B H, *Media Pembelajaran Efektif*, Semarang: Fatawa, 2020

Imamah, Zakiyatul, and Muqowim Muqowim, ‘Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part’, *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 2020, 263–78

Kristanto, Andi, ‘Media Pembelajaran’, *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129

Kriyantono, Rachmat, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif Dan*

Kualitatif: Edisi Kedua (Prenada Media, 2022)

Kusumastuti, Adhi, and Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode Penelitian Kualitatif* (Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019)

Lestari, Mita Oktavia, and Abdul Karim Halim, 'Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 7.2 (2022), 145–53

Lestarinigrum, A., Dkk, *Perencanaan Pembelajaran Kreatif Anak Usia Dini*, 2022

Lismayani, Angri, Muhammad Isbar Pratama, Sri Rika Amriani, and Fitriani Dzulfadhilah, 'Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini', *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6.2 (2023), 154–63

M Bachtiar, Muhammad Yusri, and Ita Rostia Ichsan, 'Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part Pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan', *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4.1 (2022), 451–60

Mayar, Farida, Desmawati Roza, and Eva Delfia, 'Urgensi Profesionalisme Guru PAUD Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3.5 (2019), 1113–19

- Mulyati, Sri, 'Meningkatkan Kreativitas Pada Anak', *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship (AJIE)*, 2.02 (2013), 124–29
- Munandar, Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (PT Rineka Cipta, 2021)
- Muryaningsih, Sri, 'Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor', *Khazanah Pendidikan*, 15.1 (2021), 84
<<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>>
- Mustakimah, Miswati, *APLIKASI PENDEKATAN STEMA DI PAUS DENGAN MEDIA LOOSE PART (Studi Pembelajaran Pada Paud TK Di Kec. Ngaliyan)* (Semarang, 2021)
- Nirmala, Fitri Juliana; Rina Syafrida; Ine, 'PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PART TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TKIT ASH-SHOLIAH TAMBELANG', *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, Vol 5, No 3 (2022): *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)*, 2022, 563–74 <<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk/article/view/8125/5001>>
- Nurlaela, Luthfiah, Euis Ismayati, Muchlas Samani, Suparji Suparji, and IGPA Buditjahjanto, 'Strategi Belajar Berpikir Kreatif (Edisi Revisi)', *PT. Media Guru Digital Indonesia*. [Http://Www](http://Www).

Luthfiyah. Com/2019/01/e-Book-Strategi-Belajar-Berpikir. Html, 2019

Pramitasari, Muktia, and Siti Nurfitriah, 'Loose Parts: Meningkatkan Konsep Matematika Awal Anak Usia Dini', *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1 (2024), 907–17

Purnama, Sigit, Maulidya Ulfah, Errifa Susilo, and Rizka Amalia, 'Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini' (CV Multiartha Jatmika, 2021)

Puspita, Widya Ayu, 'Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM', *Kepala BP PAUD Dan Pendidikan Masyarakat Jawa Timur Penasehat Kepala Seksi Informasi Dan Kemitraan*, 17 (2019)

Puspito Riyanto, Lindawati, Ayi Sobarna, and Arif Hakim, 'Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Loose Parts Usia 5 - 6 Tahun Di PAUD Melati Kelurahan Kebon Pisang Kecamatan Sumur Bandung Kota Bandung', *Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education*, 3.1 (2023), 73–78 <<https://doi.org/10.29313/bcsecte.v3i1.8563>>

Rachmawati, Yeni, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Prenada Media, 2012)

Rupnidah, Rupnidah, and Dadan Suryana, 'Media Pembelajaran Anak Usia Dini', *Jurnal PAUD Agapedia*, 6.1 (2022), 49–58

- Saadah, Muftahatus, Yoga Catur Prasetyo, and Gismina Tri Rahmayati, 'Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif', *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1.2 (2022), 54–64
- Sari, Bela Mayang, 'PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI BAHAN SEKITAR (BARANG BEKAS/LOOSE PART) DAN IMPLEMENTASINYA', *PENGEMBANGAN KREATIVITAS DAN PERMAINAN EDUKATIF ANAK USIA DINI*, 2024, 42
- Sarosa, Samiaji, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Pt Kanisius, 2021)
- Siantajani, Yuliati, 'Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD', *PT Sarang Seratus Aksara*, 2020
- Sit, Masganti, Khadijah Khadijah, Fauziah Nasution, and Ahmad Syukri Sitorus, 'Buku Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)', 2016
- Sugiyono, D, 'Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D/Sugiyono', *Bandung: Alfabeta*, 15 (2010), 1–332
- Sugiyono, Metode, 'Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)', *Bandung: Penerbit Alfabeta*, 2015
- Sukardjo, Mochamad, Besse Nirmala, Suci Aprilyati Ruiyat, Haerul Annuar, and Uswatun Khasanah⁵, 'Loose Parts: Stimulation of 21st Century Learning Skills (4C Elements)', *Jurnal Obsesi :*

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7.1 (2023), 1073–86
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4088>>

Suratno, S, ‘Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini’, *Jakarta: Depdiknas*, 2005

Susanto, Ahmad, *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori* (Bumi Aksara, 2021)

———, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Kencana, 2011)

Susiati, Susi, Mia Rahmiati, Asep Mulyana, Haryono Haryono, and Agus Ramdani, *Model Pengenalan Keaksaraan Pada Anak Usia 5 Sampai 6 Tahun Melalui Pemanfaatan Loose Parts Saat Belajar Dari Rumah*, 2020

Tatminingsih, Sri, and Iin Cintasih, ‘Hakikat Anak Usia Dini’, *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 1 (2016), 1–65

Usman, Jamiludin, L Nisa, D Prasetyo, and N K Virdyna, ‘Penguatan Satuan PAUD Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis STEAM Dalam Pendidikan Abad 21 Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Nurul Hidayah Sampang’, *PERDIKAN (Journal of Community Engagement)*, 2.2 (2020), 95–103

Wawancara Dengan Guru Kelompok B

Wawancara Dengan Kepala RA IMAMA

Yuandana, Tarich, Angga Fitriyono, and Rizka Lailatul Rahmawati, 'Pengembangan "Loose Parts CAKRA Dalam Mestimulus Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini', *Jurnal Pelita PAUD*, 8.1 (2023), 52–59

Yuliani, Ariska, and Dian Kristiana, 'Penerapan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini', *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.2 (2024), 11–23

Yus, Anita, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Kencana, 2011)

LAMPIRAN

Lampiran 1



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

Nomor : 4546/Un.10.3/K/KM.00.11/10/2024
Lamp : -
Hal : Izin Penelitian/Riset

Semarang, 18 Oktober 2024

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Pimpinan RA Imama Kedungpane Mijen
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Diberitahukan dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas akhir mahasiswa prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : TSANIA AINUN NABILA
NIM : 2103106028
Semester : VII

Judul Skripsi: Upaya meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media
Loose Parts di RA Imama Mijen Semarang

untuk melakukan penelitian/riset di RA Imama Kedungpane Mijen yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dengan dukungan tema/judul sebagaimana tersebut diatas yang dilaksanakan selama kurang lebih 31.hari, mulai dari tanggal 18 Oktober 2024 sampai dengan tanggal 18 Oktober 2024 dan data dari riset tersebut diharapkan dapat menjadi bahan kajian (analisis) bagi mahasiswa kami.

Demikian, atas perhatian dan terimakasihnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Dekan,
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tata Usaha

Khotimah

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Lampiran 2

**YAYASAN IMAMA KEDUNGPAKE SEMARANG**
"RAUDHATUL ATHFAL IMAMA"
SK. Menteri Hukum & HAM RI No. AHU - 7895.AH.01.04. Tahun 2013
Alamat : Jl. Dawung Kedungpane RT.08/05 Kel. Kedungpane Mijen Semarang
NSM : 101233740003 Telp. 024-76631095 # Email : ra.imama@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 102/RA.Im/IX/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Iftahul Hadi, S.Th.I
NIP : --
Jabatan : Kepala RA Imama

Menerangkan bahwa :

Nama : Tsania Ainun Nabila
NIM : 2103106028
Keterangan : Penelitian dengan judul skripsi "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Loose Part Di RA IMAMA Mijen Kota Semarang."

Yang bersangkutan telah melakukan Penelitian di RA IMAMA Mijen Kota Semarang pada tanggal 18 Oktober 2024 - 18 November 2024.

Demikian surat ini kami buat, untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Kota Semarang, 15 November 2024
Kepala RA Imama

Iftahul Hadi, S.Th.I



Lampiran 3

Pedoman Wawancara Kepala Sekolah Mengenai Penerapan Media *Loose Parts* Dalam Kreativitas Anak Usia Dini Di Ra IMAMA Mijen Semarang

Hari/ Tanggal : Senin, 21 Oktober 2024
Responden : Kepala Sekolah RA IMAMA
Bapak Iftahul Hadi, S.Th.I
Tempat : RA IMAMA

1. Kurikulum apa yang digunakan di RA IMAMA?
2. Bagaimana pentingnya mengembangkan kreativitas untuk anak usia dini?
3. Apakah kemampuan kreativitas anak di RA IMAMA baik kelompok A atau kelompok B sesuai dengan perkembangan usiannya?
4. Kegiatan apa saja yang diterapkan sebagai upaya dalam mengembangkan kreativitas anak?
5. Adakah hambatan dalam upaya mengembangkan kreativitas anak?
6. Bagaimana pentingnya media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran?
7. Apa saja media pembelajaran yang digunakan di RA IMAMA?
8. Bagaimana pendapat bapak mengenai media ajar yang baik?
9. Apa yang bapak ketahui tentang media *loose parts*?
10. Bagaimana pendapat bapak mengenai mengembangkan kreativitas anak melalui media *loose parts*?

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan di RA IMAMA?	Kurikulum di RA IMAMA menggunakan kurikulum merdeka mulai tahun 2023 tetapi belum sempurna pelaksanaannya.
2.	Bagaimana pentingnya mengembangkan kreativitas untuk anak usia dini?	Saya sangat mendukung sekali karena sekarang dalam sentrannya belajar untuk anak RA IMAMA dipusatkan kepada anak. Kami memberikan stimulus terhadap anak-anak yang memiliki kreativitas, kemudian untuk guru-gurunya sangat menunjang mendukung sekali apa yang dibutuhkan seperti peraga, baik peraga alami maupun peraga cetakan dari pabrik. Sehingga hal itu sangat mendukung kreativitas anak dan sentra pembelajaran berjalan dengan baik.
3.	Apakah kemampuan kreativitas anak di RA IMAMA baik kelompok A atau kelompok B sesuai dengan perkembangan usiannya?	Sangat mendukung sekali, baik kelompok A maupun kelompok B ada tingkatan tersendiri. Kelompok A baru tahap melihat, meraba sedangkan kelompok B sudah menganalisa, istilahnya bisa mengetahui sejauh mana kegiatan kreativitas yang berlangsung. Tentunya lebih berkembang di kelompok B.
4.	Kegiatan apa saja yang diterapkan sebagai upaya untuk mengembangkan kreativitas anak?	Untuk kreativitas anak diantaranya pertama, nanti anak akan disuruh membuat atau melihat peraga yang ada

		di lingkungan sekolah. Jika belum terpenuhi maka guru akan memberikan alat peraga, sehingga anak bisa melihat dan juga praktik alat yang disediakan.
5.	Adakah hambatan dalam upaya mengembangkan kreativitas anak?	Ada hambatan seperti kurang maksimal guru dalam memanfaatkan bagi kreativitas baik dalam bentuk verbal, nyata maupun lingkungan secara langsung saat diajak keluar.
6.	Bagaimana pentingnya media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran?	Untuk media sangat mendukung sekali dalam mengembangkan kreativitas anak, karena alat peraga sangat mendukung. Sehingga kami sangat memberikan apresiasi kepada guru yang mampu atau mencari alat peraga yang membuat anak lebih paham dan lebih hidup dalam pembelajaran karena didukung APE yang lengkap.
7.	Apa saja media pembelajaran yang digunakan di RA IMAMA?	Media pembelajaran yang baik adalah media yang sesuai dengan jurnal atau sesuai dengan rencana pembelajaran. Contohnya makanan, anak bisa membawa makanan seperti buah, anak bisa melihat dan merasakan asam manis secara langsung. Sehingga guru tinggal memberikan pertanyaan sebagai pemantik supaya anak ingin bertanya

		dan lebih paham mengenai materi pembelajaran.
8.	Bagaimana pendapat bapak mengenai media ajar yang baik?	Diantaranya media bentuk yang sesuai dengan benda secara nyata seperti buah jeruk, telur atau hewan ayam sebisa mungkin guru atau anak bisa mencari miniature. Bentuk yang tidak nyata seperti gambar.
9.	Apa yang bapak ketahui tentang media <i>loose parts</i> ?	<i>Loose parts</i> terdiri dari berbagai macam bentuk dari bahan alam sampai bahan bekas. Contohnya botol bekas, kemasan makanan, ranting, batu, sedotan dan masih banyak yang lain.
10.	Bagaimana pendapat bapak mengenai mengembangkan kreativitas anak melalui media <i>loose parts</i> ?	Sangat mendukung sekali, namun dalam <i>loose parts</i> ini harus sentral sesuai dengan tema, sehingga anak lebih fokus terhadap permainan meskipun ada berbagai macam bentuk yang ada lebih mendukung antara anak satu dengan anak yang lain.

Lampiran 4

Pedoman Wawancara Guru Kelas Tentang Penerapan Media *Loose Parts* Dalam Kreativitas Anak Usia Dini Di Ra Imama Mijen Semarang

Hari/ Tanggal : Selasa, 22 Oktober 2024
Responden : Guru Kelas B RA IMAMA
Bu Mimin Salfia, S.Ag
Tempat : RA IMAMA

1. Apakah kreativitas anak kelas Ibu sudah berkembang sesuai tahapan usiannya?
2. Kegiatan apa saja yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak?
3. Bagaimana ciri-ciri anak kreatif yang sudah muncul pada anak?
4. Adakah hambatan yang harus dihadapi pada proses mengembangkan kreativitas anak?
5. Apakah ibu setuju mengenai media sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran?
6. Bagaimana ciri-ciri media yang baik dan tepat untuk mendukung proses pembelajaran?
7. Apa saja media pembelajaran yang digunakan di RA IMAMA?
8. Apa yang ibu ketahui tentang media *loose parts*?
9. Bagaimana pendapat ibu mengenai mengembangkan kreativitas anak melalui media *loose parts*?
10. Apa yang dipersiapkan guru sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media *loose parts*?

11. Bagaimana tahapan dalam menerapkan pembelajaran *loose parts*?
12. Apa keunggulan dan kekurangan media *loose parts*?
13. Kapan biasanya pembelajaran media *loose parts* digunakan?
14. Faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts*?
15. Bagaimana solusi yang dapat diambil untuk mengatasi faktor penghambat dalam menerapkan media *loose parts*?
16. Apakah dengan menerapkan media *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas anak?
17. Sejak kapan RA IMAMA mulai menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*?
18. Bagaimana evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media *loose parts*?

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kreativitas anak kelas Musa sudah berkembang sesuai tahapan usiannya?	Alhamdulillah sudah berkembang sesuai dengan tingkat usianya.
2.	Kegiatan apa saja yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak?	Mengajak anak belajar di luar kelas misalnya tema tanaman, maka anak akan diajak keluar kelas anak mengenal daun, akar dengan media asli. Sehingga anak akan bertanya dengan sendirinya misalnya tentang hewan yang ada disitu. Bagaimana batang daun dan lain lain.

3.	Bagaimana ciri-ciri anak kreatif yang sudah muncul pada kelas Musa?	Anak sering banyak bertanya, rasa ingin tahu besar dan jika jawaban kurang memuaskan maka anak akan sering bertanya. Kreativitas menurut saya anak bisa menangkap apa yang guru maksud, anak bisa mengeluarkan apa yang dia inginkan. Guru tidak menuntun, tidak memberi contoh dan tidak menghalangi anak untuk berkreasi.
4.	Adakah hambatan yang harus dihadapi pada proses mengembangkan kreativitas anak?	Ada hambatannya, terkadang media yang saya inginkan dan anak berbeda, pola pikir anak yang kurang pas. Persepsi dan penangkapan anak yang berbeda tidak sesuai dengan apa yang guru jelaskan. Semua akan sama sesuai dengan kreativitas guru.
5.	Apakah ibu setuju mengenai media sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran?	Sangat setuju, media yang ada di lingkungan misal batu, kreativitas anak bisa berkembang dan berperan penting.
6.	Bagaimana ciri-ciri media yang baik dan tepat untuk mendukung proses pembelajaran?	Media yang sederhana, mudah dipahami, tidak harus mahal dan ada di kehidupan sehari-hari.
7.	Apa saja media pembelajaran yang digunakan di RA IMAMA?	Media nyata yang ada di lingkungan RA IMAMA selain itu ada media gambar seperti angka, huruf hijaiyah, gambar presiden, transportasi, tempat ibadah

8.	Apa yang ibu ketahui tentang media <i>loose parts</i> ?	<i>Loose parts</i> adalah media bahan bekas, tidak terpakai namun masih bisa digunakan dengan baik tanpa harus membeli dan sederhana, pastinya anak suka. Dengan media <i>loose parts</i> guru belajar menghargai barang yang tidak terpakai.
9.	Bagaimana pendapat ibu mengenai mengembangkan kreativitas anak melalui media <i>loose parts</i> ?	Media <i>loose parts</i> yang digunakan adalah barang-barang yang mudah ditemui seperti botol bekas, sedotan, koran bekas intinya sesuatu sederhana yang anak suka. Butuh kerjasama antara guru dan anak, oleh karena itu media <i>loose parts</i> sangat bermanfaat.
10.	Apa yang dipersiapkan guru sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media <i>loose parts</i> ?	Menyediakan bahan <i>loose parts</i> , apa yang dibutuhkan jika pelaksanaan tempat baik diluar maupun didalam ruangan, kondisi anak karena tidak semua 24 anak itu mood untuk mengikuti pembelajaran ada yang suasananya kurang baik dari rumah jadi guru harus mempersiapkan kondisi anak.
11.	Bagaimana tahapan dalam menerapkan pembelajaran <i>loose parts</i> ?	Pertama apersepsi kemudian pembukaan, kedua penyampaian tema sekitar 10 menit baru masuk ke inti pembelajaran. Misal hari ini belajar di luar ruangan anak diajak untuk keluar saat kegiatan inti.

12.	Apa keunggulan dan kekurangan media <i>loose parts</i> ?	Keunggulan anak bebas berkreasi, guru bisa melihat anak mana yang kreatif, guru dituntut untuk mempunyai inspirasi lebih dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif. Guru dibiasakan untuk memanfaatkan barang yang ada.
13.	Kapan biasanya pembelajaran media <i>loose parts</i> digunakan?	Seminggu sekali
14.	Faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media <i>loose parts</i> ?	Untuk faktor penghambat, tidak semua guru mau menerapkan loose parts karena dirasa lebih ribet. Beda jika menggunakan ktsp lebih jelas kegiatan, jika loose parts bebas tidak sesuai kurikulum disesuaikan dengan kondisi sekolah. Faktor pendukung letak sekolah yang strategis memanfaatkan kunjungan ke tempat mata pencaharian setempat.
15.	Bagaimana solusi yang dapat diambil untuk mengatasi faktor penghambat dalam menerapkan media <i>loose parts</i> ?	Apa yang disampaikan terkadang tidak sampai kepada pemikiran anak maka diperlukan instruksi dan dituntun, jadi pemantik kurang mengena ke anak. Ada yang masih liat temannya, jika dicontohkan maka contoh tersebut akan ditiru sama, mereka tidak mempunyai ide sendiri karena belum terbiasa menggunakan media <i>loose</i>

		<i>parts</i> . Solusi harus ada instruksi dan diajak biasa menggunakan <i>loose parts</i> . Karakter anak yang tidak bisa diajak kerjasama, anak kurang bisaberadaptasi dengan teman dan lingkunganya
16.	Apakah dengan menerapkan media <i>loose parts</i> dapat mengembangkan kreativitas anak?	Iya tentunya dapat mengembangkan kreativitas di Bahasa dan seni meskipun belum seluruh anak.
17.	Sejak kapan RA IMAMA mulai menerapkan pembelajaran menggunakan media <i>loose parts</i> ?	Tahun 2023 Agustus dengan waktu seminggu sekali
18.	Bagaimana evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media <i>loose parts</i> ?	Memakai checklist yang datanya dikumpulkan seminggu sekali berdasarkan obsrvasi, tiga bulan sekali ada pengayaan sesuai dengan pribadi guru ada hafalan atau harian, bisa satu-satu atau bebarengan.

Pedoman Wawancara Guru Kelas Tentang Penerapan Media *Loose Parts* Dalam Kreativitas Anak Usia Dini Di Ra Imama Mijen Semarang

Hari/ Tanggal : Selasa, 22 Oktober 2024
Responden : Guru Kelas B RA IMAMA
Bu Syafa'atun Nabila, S.Pd
Tempat : RA IMAMA

1. Apa yang dipersiapkan guru sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media *loose parts*?
2. Bagaimana tahapan dalam menerapkan pembelajaran *loose parts*?
3. Apa yang anda ketahui tentang pembelajaran media *loose parts*?
4. Apa keunggulan dan kekurangan media *loose parts*?
5. Kapan biasanya pembelajaran media *loose parts* digunakan?
6. Faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts*?
7. Bagaimana solusi untuk mengatasi faktor penghambat tersebut?
8. Apakah dengan menerapkan media *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas anak?
9. Sejak kapan RA IMAMA mulai menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*?
10. Bagaimana evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media *loose parts*?
11. Bagaimana pembelajaran di kelas yang baik menurut ibu?

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang dipersiapkan guru	Ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan diantaranya

	sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media <i>loose parts</i> ?	bahan <i>loose parts</i> , guru dapat mengumpulkan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai seperti botol bekas, kardus, benang, gulungan tisu atau barang lainnya. Kedua guru harus menjamin keamanan anak, guru harus memastikan barang yang akan digunakan bebas dari benda-benda tajam seperti pecahan kaca, pisau atau barang berbahaya lainnya.
2.	Bagaimana tahapan dalam menerapkan pembelajaran <i>loose parts</i> ?	Eksplorasi, eksperimen, kreatif membangun makna dan tujuan bermain. Dalam setiap tahapan guru dan anak mempunyai peran yang berbeda. Guru berperan untuk mengikuti setiap proses yang terjadi memberikan kesempatan dan pendampingan seperlunya.
3.	Apa yang anda ketahui tentang pembelajaran media <i>loose parts</i> ?	Media <i>loose parts</i> adalah metode pembelajaran yang menggunakan bahan-bahan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Bahan-bahan tersebut disebut sebagai <i>loose parts</i> atau bahan lepasan. Dalam pembelajaran <i>loose parts</i> guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Guru dapat menyediakan bahan yang bervariasi agar

		anak lebih leluasa dalam berkarya.
4.	Apa keunggulan dan kekurangan media <i>loose parts</i> ?	<i>Loose parts</i> memiliki beberapa keunggulan diantaranya mengembangkan kreativitas dan kognitif anak, memberikan kebebasan anak untuk membuat karya sendiri, membantu anak mengenali lingkungannya dan membantu anak memahami bahwa barang bekas dapat didaur ulang. Kelemahan metode ini yaitu pembelajaran memerlukan perhatian khusus dari guru, guru harus memerhatikan sikap anak dalam menghadapi benda-benda <i>loose parts</i> .
5.	Kapan biasanya pembelajaran media <i>loose parts</i> digunakan?	Digunakan 2-3 kali dalam satu minggu menyesuaikan tingkatan kelas baik kelompok A maupun kelompok B.
6.	Faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media <i>loose parts</i> ?	Faktor pendukung dalam pembelajaran <i>loose parts</i> diantaranya peran guru dan orang tua yang baik, dukungan yang besar dari orang tua dan lingkungan, ketersediaan media <i>loose parts</i> yang beragam di lingkungan sekolah. Faktor penghambat minat dan mood anak yang tidak bisa dikondisikan, keterbatasan

		waktu, ketidakpuasan peserta didik dalam menciptakan karya yang utuh.
7.	Bagaimana solusi untuk mengatasi faktor penghambat tersebut?	Kami melakukan beberapa hal diantaranya memberikan kebebasan dalam bereksplorasi, manajemen kelas yang baik mulai dari penataan alat main hingga pengelolaan pengajaran dan memperhatikan sikap anak menghadapi benda-benda <i>loose parts</i> .
8.	Apakah dengan menerapkan media <i>loose parts</i> dapat mengembangkan kreativitas anak?	Iya, menerapkan media <i>loose parts</i> dapat mengembangkan kreativitas anak.
9.	Sejak kapan RA IMAMA mulai menerapkan pembelajaran menggunakan media <i>loose parts</i> ?	RA Imama menerapkan pembelajaran menggunakan media <i>loose parts</i> pada tahun 2023.
10.	Bagaimana evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media <i>loose parts</i> ?	Dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran secara langsung, guru dapat menganalisis kegiatan bermain sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.
11.	Bagaimana pembelajaran di kelas yang baik menurut ibu?	Pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan anak didik.

Lampiran 5



Gambar Ruangan Kelas



Gambar Lingkungan Luar Sekolah



Gambar Rak Loose Parts



Gambar Kegiatan Awal



Gambar Kegiatan Inti



Gambar Kegiatan Penutup



Gambar Contoh Hasil Karya Anak



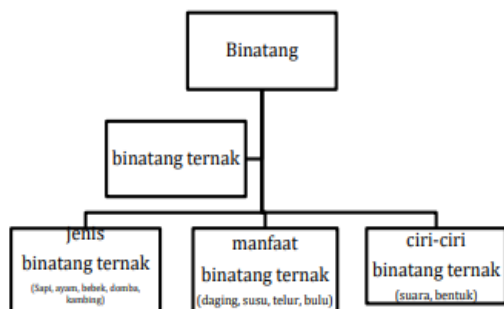
Gambar Wawancara Kepala RA dan Guru Kelas B

Lampiran 6

Nama RA	RA IMAMA	Jenjang/Kelas	TK B
Alokasi Waktu	1 pertemuan	Jumlah Siswa	24 anak
Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	Berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, berkebhinekaan global		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Topik/ Subtopik	Binatang/ Binatang Ternak/Sapi, Ayam, Kambing, Bebek, Domba		
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Anak menyayangi binatang sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan. CP 1 Anak mampu mengetahui macam-macam binatang ternak. CP 3 Anak mampu mengenali ciri-ciri, suara, manfaat binatang ternak bagi manusia. CP 3 Anak percaya diri untuk menceritakan hasil karya yang dibuat. CP 3 Anak mampu berpikir kreatif dalam menyampaikan ide dan gagasan. CP 3 Anak mampu mengekspresikan diri melalui hasil karya yang diciptakan. CP 2 Anak mampu mengkoordinasikan kemampuan motorik halus dan motorik kasar melalui aktivitas fisik. CP 2 		
Kata Kunci	Sapi, Ayam, Kambing, Bebek, Domba		
Deskripsi Umum Kegiatan	Pada kegiatan ini anak diajak untuk mengenal salah satu makhluk ciptaan Allah yaitu binatang dan bertujuan untuk mengenalkan anak pada binatang ternak yang biasa ditemui di lingkungan sekitar. Anak akan diperkenalkan berbagai jenis, ciri-ciri binatang ternak melalui gambar, video dan lagu. Selain itu anak juga akan mempelajari apa yang dapat dimanfaatkan melalui binatang ternak.		
Alat dan Bahan	Gambar binatang, media loose parts, lem, gunting, kertas HVS dan pensil.		
Sarana Prasarana	Area dalam ruangan		

KOMPONEN INTI

1. Peta Konsep



II. Curah Ide Kegiatan

- Kegiatan awal yang dapat memantik imjinasi anak
- Mengamati gambar/ video dari jenis binatang ternak
- Berdiskusi tentang binatang ternak terutama ciri-ciri dan manfaatnya bagi manusia
- Bernyanyi dan tepuk

Kegiatan Main:

- Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan bermain
- Eksplorasi dan menirukan suara binatang ternak
- Mengamati binatang ternak melalui gambar
- Membuat kreasi binatang ternak (kolase wajah binatang, menyusun kandang, membentuk binatang dll)
- Istirahat
- Recalling

12. Langkah Kegiatan

➤ Pembukaan

- Baris berbaris
- Ikrar RA IMAMA
- Salam, syukur kepada Allah
- Berdo'a sebelum kegiatan
- Absensi kehadiran
- Tanya jawab tentang binatang ternak

➤ Kegiatan Inti

- Anak menirukan suara binatang ternak
- Anak mengamati gambar bagian-bagian tubuh binatang ternak
- Anak membuat kreasi binatang ternak (kolase wajah binatang, menyusun kandang, membentuk binatang dll)

➤ Penutup

- Menanyakan perasaan anak
- Menguatkan kembali materi hari ini
- Bernyanyi dan tepuk
- Berdo'a, salam dan baris

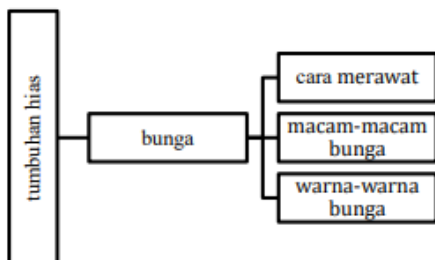
13. Rencana Asesmen

- Hasil Karya
- Ceklist

Nama RA	RA IMAMA	Jenjang/Kelas	TK B
Alokasi Waktu	1 pertemuan	Jumlah Siswa	24 anak
Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	Berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, berkebhinekaan global		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Topik/ Subtopik	Tumbuhan/ Tumbuhan Hias/ Bunga		
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mensyukuri nikmat yang Allah berikan dengan baik CP 1 • Anak mampu menyayangi tumbuhan dengan menjaga kelestarian sebagai salah satu makhluk hidup ciptaan Allah. CP 1 • Anak mampu mengekspresikan diri melalui hasil karya yang diciptakan. CP 2 • Anak mampu melatih kemampuan kreativitas dan gerak motorik halus. CP 2 • Anak percaya diri untuk menceritakan hasil karya yang dibuat. CP 3 • Anak mampu berpikir kritis, kolaboratif dan kreatif. CP 3 • Anak mampu mengetahui macam-macam bunga, warna-warna bunga dan cara merawat bunga. CP3 		
Kata Kunci	Tanaman Hias, Bunga		
Deskripsi Umum Kegiatan	Pada kegiatan ini anak diajak untuk mengenal salah satu makhluk ciptaan Allah yaitu tumbuhan, salah satunya tumbuhan hias yaitu bunga. Anak akan mengeksplorasi secara langsung di luar kelas agar mengetahui macam-macam bunga, warna bunga, cara merawat lingkungan dan ekosistem tumbuhan secara konkrit. Selain itu anak juga di ajak untuk bermain peran sebagai penjual bunga.		
Alat dan Bahan	media <i>loose parts</i> , macam-macam bunga, gunting, HVS, kardus dan lem		
Sarana Prasarana	Ruangan kelas		

KOMPONEN INTI

1. Peta Konsep



14. Curah Ide Kegiatan

- Kegiatan awal yang dapat memantik imjinasi anak
- Mengamati bunga secara langsung di halaman sekolah
- Berdiskusi tentang tumbuhan hias khususnya bunga
- Bernyanyi dan tepuk

Kegiatan Main:

- Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan bermain
- Eksplorasi dan mengamati tanaman di halaman sekolah
- Membuat kreasi bunga kesukaan
- Menciptakan kebun bunga impian
- Membuat kreasi pajangan bunga
- Bermain peran sebagai penjual bunga
- Istirahat
- Recalling

15. Langkah Kegiatan

- Pembukaan
 - Baris berbaris
 - Ikrar RA IMAMA
 - Salam, syukur kepada Allah
 - Berdo'a sebelum kegiatan
 - Absensi kehadiran
 - Tanya jawab tentang tumbuhan hias
- Kegiatan Inti
 - Anak mengamati bunga di halaman sekolah
 - Anak membuat kreasi bunga kesukaan
 - Anak menciptakan kebun bunga impian
 - Anak membuat kreasi pajangan bunga
 - Anak bermain peran sebagai penjual bunga
- Penutup
 - Menanyakan perasaan anak
 - Menguatkan kembali materi hari ini
 - Bernyanyi dan tepuk
 - Berdo'a, salam dan baris

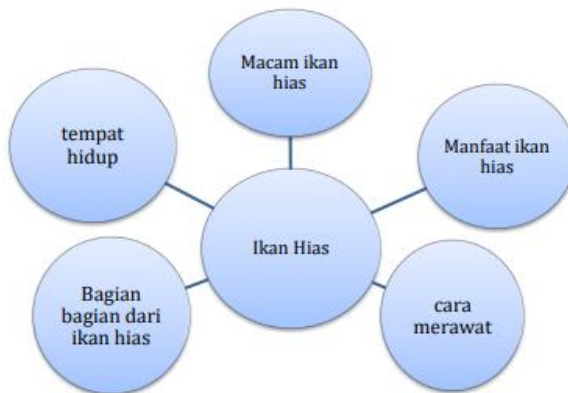
16. Rencana Asesmen

- Hasil Karya
- Ceklist

Nama RA	RA IMAMA	Jenjang/Kelas	TK B
Alokasi Waktu	1 pertemuan	Jumlah Siswa	24 anak
Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	Berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, berkebhinekaan global		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Topik/ Subtopik	Binatang/ Binatang Peliharaan/ Ikan Hias		
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menyayangi binatang sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan. CP 1 • Anak mampu menyebutkan Binatang ciptaan Tuhan dan menanamkan sikap kepada anak agar selalu bersyukur atas semua karunia Nya. CP 1 • Anak percaya diri untuk menceritakan hasil karya yang dibuat. CP 3 • Anak mampu berpikir kreatif dalam menghasilkan gagasan dalam hasil karya. CP 3 • Anak mampu mengekspresikan diri melalui hasil karya yang diciptakan. CP 2 • Anak mampu mengkoordinasikan kemampuan motorik halus. CP 2 		
Kata Kunci	Binatang peliharaan, ikan hias, merawat dan memberi makan		
Deskripsi Umum Kegiatan	Pada kegiatan ini anak diajak untuk mengenal salah satu makhluk ciptaan Allah yaitu binatang, ikan dan nama binatang peliharaan, anak diajak untuk memahami cara merawat dan makananya, anak diajak untuk mengeja kata ikan, selanjutnya anak diajak untuk bermain dan berkreasi sesuai imjinasi anak.		
Alat dan Bahan	Ikan hias dan media <i>loose parts</i>		
Sarana Prasarana	Area dalam ruangan		

KOMPONEN INTI

1. Peta Konsep



5. Curah Ide Kegiatan

- Kegiatan awal yang dapat memantik imjinasi anak
- Berdiskusi tentang binatang peliharaan terutama ikan hias
- Bernyanyi dan tepuk

Kegiatan Main:

- Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan bermain
- Mengamati ikan hias
- Menyusun huruf menjadi kata ikan
- Membuat kreasi ikan hias
- Istirahat
- Recalling

6. Langkah Kegiatan

- Pembukaan
 - Baris berbaris
 - Ikrar RA IMAMA
 - Salam, syukur kepada Allah
 - Berdo'a sebelum kegiatan
 - Absensi kehadiran
 - Tanya jawab tentang binatang
- Kegiatan Inti
 - Anak mengamati ikan hias
 - Anak mengeja kata ikan
 - Anak membuat kreasi ikan hias
- Penutup
 - Menanyakan perasaan anak
 - Menguatkan kembali materi hari ini
 - Bernyanyi dan tepuk
 - Berdo'a, salam dan baris

7. Rencana Asesmen

- Hasil Karya
- Ceklist

Lampiran 7

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Tsania Ainun Nabila
2. TTL : Pati, 27 April 2003
3. Alamat Rumah : Ds. Tlogoharum RT 07 RW 02
Kec. Wedarijaksa Kab. Pati Jawa
Tengah
Hp : 089647701685
Email : tsaniaainunnabila@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. RA Thoriqotul Ulum
 - b. SD N Tlogoharum 01
 - c. SMP N 3 Juwana
 - d. SMA N 1 Juwana
 - e. UIN Walisongo Semarang
2. Pendidikan Non Formal
 - a. TPQ Ar-Rohmah

Semarang, 7 Januari 2025

Penulis,

Tsania Ainun Nabila

NIM 2103106028