

**PENGARUH PEMBELAJARAN *LOOSE PARTS* TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA DINI
DI KB AL-MARDHIYYAH
SAMARINDA**

SKRIPSI



Oleh:

**HUSNIAH
NPM. 2086207011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHKAM
SAMARINDA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PEMBELAJARAN *LOOSE PARTS* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI KB AL MARDHIYYAH

SKRIPSI

HUSNIAH
NPM.2086207011

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Tanggal 27 Juni 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Nama Ketua/Sekretaris Tim

Hj. Andi Aslindah, M.Pd

NIDN. 110106750

Pembimbing 1

Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd

NIDN. 1101067501

Pembimbing 2

Rizqi Syafrina, M.Psi, Psikolog

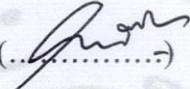
NIDN. 1101118501

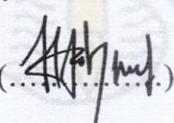
Penguji

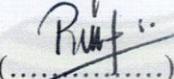
Reni Ardiana, M.Pd

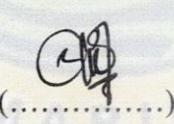
NIDN. 1127128301

Tanda Tangan

()

()

()

()

Tanggal

(30/4/25)

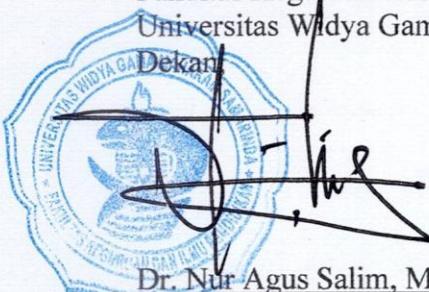
(30/4/25)

(30/4/25)

(30/4/25)

Samrinda, 27 Juni 2024

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Dekan



Dr. Nur Agus Salim, M. Pd
NIK.2022.084.293

RIWAYAT HIDUP



Husniah lahir pada tanggal 21 Oktober 1982 di Desa Petiku, Kecamatan Longkali Kabupaten Paser Provinsi Kalimantan Timur, merupakan anak sulung dari enam bersaudara oleh pasang Bapak Hannanu dan Ibu Khairinnasiah. Bertempat tinggal di Jalan Merdeka 2 Kelurahan Sungai Pinang Dalam, Kecamatan Sungai Pinang Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur. Penulis memulai pendidikan formal pada tahun 1988 penulis masuk di SDN 022 Longkali dan lulus pada tahun 2005. Kemudian melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Balikpapan pada tahun 2005 dan lulus pada tahun 2008. Penulis melanjutkan pendidikan di MAN Balikpapan, lulus pada tahun 2001, lalu melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Samarinda yang di mulai pada tahun 2001 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Kependidikan Islam (KI) Strata 1 (S1). Pada tahun 2006 lulus pendidikan S1 sebagai Guru PAI. Dengan rentan waktu penulis mengajar di sekolah MI Swasta dari tahun 2006 – 2008 di Kabupaten Tanah Grogot Kab. Paser. Kemudian tahun 2009 – 2023 mengajar di KB Almardhiyyah, tahun 2024 mulai mengajar di SLB Widya Karya dengan waktu yang singkat ini berkarya dalam motivasi mengembangkan pendidikan dangan baik. Penulis menempuh pendidikan di kampus Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda (UWGM) yang dimulai pada tahun 2020 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini jenjang Strata 1 (S1). Selanjutnya penulis melanjutkan penelitiannya

kuantitatif di KB Al Mardhiyyah Samarinda pada tanggal 06 Mei sampai dengan 17 Mei 2024 guna penulisan skripsi sebagai tugas akhir dengan bimbingan dan arahan dari dosen pembimbing. Pada tahun 2024 menyelesaikan pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda (UWGM).

Semoga dengan penulisan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di KB Al Mardhiyyah Samarinda”.

Motto:

"Satu tindakan lebih baik dari sejuta rencana, sejuta rencana tanpa tindakan adalah khayalan" (*one action is better than a million plans, a million plans without action is a delusion*)

Persembahan:

"Dengan penuh rasa syukur yang tak terhingga selalu saya panjatkan kepada Allah dan Rasul serta Ahlul Bayt nya karena petunjuknya dirampungkan skripsi ini, saya persembahkan setiap langkah sebagai bentuk pengabdian kepada keberhasilan. Terima kasih yang tak terhingga kepada Almarhum Bapak saya dan Ibu saya yang setiap saat mendoakan, suamiku sebagai patner mendampingi dan mendukung serta putra dan putriku merelakan waktu perhatian tersita dan saudara-saudaraku semua yang selalu mendukung langkah-langkahku. Kalian adalah inspirasi sejati, memberikan cinta tanpa batas dan keyakinan bahwa setiap impian bisa terwujud. Dan kepada kampus yang telah menjadi tempat tumbuh kembangnya mimpi, terima kasih atas ilmu dan pengalaman berharga. Kampus bukan hanya sekadar bangunan, tetapi juga wadah tempat berkembangnya ide dan karakter. Bersama-sama, kita telah membentuk jejak yang tak terhapuskan dalam perjalanan hidupku. Terima kasih kepada semua yang membuat langkah-langkah ini menjadi perjalanan yang penuh arti"

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Husniah
NPM : 2086207011
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Pembelajaran *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di KB Al Mardhiyyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Skripsi ini sebagai hasil karya asli saya sendiri yang dipersembahkan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Strata 1 (satu) di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
2. Skripsi ini benar-benar karya penelitian dan bukan merupakan jiplakan atas karya orang lain.
3. Peneliti bersedia menanggung semua konsekuensi bila ternyata di kemudian hari diketahui atau terbukti secara sah dan menyakinkan skripsi tersebut merupakan jiplakan.

Samarinda, Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan,



**PENGARUH PEMBELAJARAN *LOOSE PARTS* TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA DINI
DI KB AL-MARDHIYYAH
SAMARINDA**

HUSNIAH
NPM. 2086207011

ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran krusial dalam memaksimalkan perkembangan kecerdasan anak. Kecerdasan tidak hanya dipahami sebagai kemampuan kognitif, tetapi juga mencakup kapasitas untuk berinovasi, menghasilkan gagasan orisinal, serta menciptakan hal-hal baru, yang dalam teori dikenal sebagai kreativitas. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas menjadi komponen esensial untuk mendukung proses eksplorasi anak selama masa *golden age*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis dampak penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan kreatif peserta didik usia dini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan pendekatan *Quasi-Experiment* melalui rancangan *one-group pretest-posttest*, di mana intervensi hanya diberikan pada satu kelompok tanpa melibatkan kelompok kontrol. Sampel penelitian terdiri dari 20 anak berusia 5-6 tahun di KB Al Mardhiyyah Samarinda. Analisis data dilakukan dengan *two related sample test* menggunakan uji statistik Wilcoxon.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata kreativitas, yaitu dari 46,9 (sebelum intervensi) menjadi 78,25 (setelah intervensi). Metode *loose parts* terbukti efektif dalam menstimulasi kreativitas anak, terutama dalam aspek perumusan ide, penyelesaian masalah, dan pembuatan karya secara mandiri. Pada tahap pra-intervensi, mayoritas anak (70%) berada dalam kategori Mulai Berkembang, sementara 30% mencapai tingkat Berkembang Sesuai Harapan, dan tidak ada subjek yang termasuk dalam kriteria Berkembang Sangat Baik. Setelah intervensi, terjadi perubahan distribusi menjadi 5% (Mulai Berkembang), 20% (Berkembang Sesuai Harapan), dan 75% (Berkembang Sangat Baik). Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *loose parts* memiliki dampak yang signifikan secara statistik terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini.

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

THE EFFECT OF LOOSE PARTS LEARNING ON EARLY CHILDHOOD CREATIVITY AT AL-MARDHIYYAH CLASS SCHOOL SAMARINDA

HUSNIAH
NPM. 2086207011

ABSTRACT

Early childhood education (ECED) plays a crucial role in maximising the development of children's intelligence. Intelligence is not only understood as cognitive ability but also includes the capacity to innovate, generate original ideas, and create new things, known in theory as creativity. Therefore, the development of creativity is an essential component to support children's exploration process during the golden age. This study aims to examine the effect of applying the loose parts learning method on improving children's creativity.

The method used in this study was pre-experimental design with a quasi-experiment approach through a one-group pretest-posttest design, where the intervention was only given to one group without involving a control group. The research sample consisted of 20 children aged 5-6 years at KB Al Mardhiyyah Samarinda. Data analysis was carried out with two related sample tests using the Wilcoxon statistical test.

The results showed a significant increase in the mean value of creativity, from 46.9 (before intervention) to 78.25 (after intervention). The loose parts method proved effective in stimulating children's creativity, especially in the aspects of idea formulation, problem solving, and independent creation. At the pre-intervention stage, the majority of children (70%) were in the Starting to Develop category, while 30% reached the Developing As Expected level, and none of the subjects were included in the Very Good Developing criteria. After the intervention, there was a change in distribution to 5% (starting to develop), 20% (developing as expected), and 75% (developing very well). Based on these findings, it can be concluded that the loose parts method has a statistically significant impact on improving early childhood creativity.

Keywords: *loose part, creativity, early childhood*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala dan Nabi Muhammad SAW serta Ahlul Baytnya, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan proses penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini”.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini bukti adanya ridho Allah SWT, dan Nabi Muhammad SAW serta Ahlul Baytnya penulisan dapat terselesaikan dengan baik. Serta bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Bpk. Prof.Dr. Husaini Usman, M.Pd., M.T.
2. Dekan FKIP Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.Bpk. Dr. Nur Agus Salim, M.Pd.
3. Wakil Dekan FKIP Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, sekaligus pembimbing I, Ibu Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd. yang telah membimbing dan memberikan semangat dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini telah terselesaikan dengan baik.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sekaligus Dosen Pembimbing II, Ibu. Rizqi Syafrina, S.Psi., M.Psi., Psikolog. yang telah membimbing dan memberikan semangat dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini telah terselesaikan dengan baik.

5. Dosen penguji, Ibu Reni Ardiana.,S.Pd., M.Pd, yang memberikan masukan dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Kepala Sekolah, Guru, serta Staff Tata Usaha (TU) KB Al Mardhiyyah Kota Samarinda yang telah memberikan bantuan dan bekerja sama dengan baik dengan penulis dalam melaksanakan penelitian.
7. Suami penulis yang telah memberikan doa dan semangat kepada penulis selama melaksanakan penulisan skripsi.
8. Orang tua penulis yang telah memberikan doa dan semangat kepada penulis selama melaksanakan penulisan skripsi.
9. Seluruh anak-anak KB Al Mardhiyyah Samarinda yang banyak memberikan pengalaman bagi penulis yang sangat berharga.
10. Rekan-rekan penulis yang tidak dapat disebut satu persatu, penulis ucapkan terima kasih banyak telah memberikan doa dan dukungan serta masukan berupa saran-saran dalam penulisan skripsi.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini terdapat banyak kekurangan dan kesalahan di karenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan bentuk saran serta masukan dan kritik yang membangun dari berbagai pihak.

Akhir kata dari penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan nilai tambah dan manfaat bagi penulis pada khususnya maupun pembaca pada umumnya untuk mendorong penulisan penelitian selanjutnya, Aamiin Allahumma Aamiin.

Samarida, Juni 2024



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
RIWAYAT HIDUP	iii
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Batasan Kajian	9
F. Definisi Operasional / Kata Kunci.....	10
G. Hipotesis	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Teori <i>Loose Parts</i>	12
1. Definisi <i>Loose Parts</i>.....	12
2. Tujuan Pembelajaran <i>Loose Parts</i>.....	14
3. Komponen <i>Loose Parts</i>.....	16
4. Manfaat <i>Loose Parts</i> dalam Pengembangan Anak	18

5.	Karakteristik Media <i>Loose Parts</i>	21
6.	Piramida dan Tahapan <i>Loose Parts</i>	22
7.	Siklus <i>Loose Parts</i>	23
8.	Strategi Bermain <i>Loose Parts</i>	25
9.	Provokasi dan Invitasi.....	27
B.	Kreativitas Anak Usia Dini	29
1.	Definisi Kreativitas Anak Usia Dini.....	29
2.	Ciri-Ciri Kreativitas pada Anak Usia Dini	30
1.	Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Kreatif (<i>Aptitude</i>)	31
a.	Kemampuan Berpikir Lancar	31
	Definisi:	31
2.	Ciri-Ciri Afektif (<i>Non-Aptitude</i>)	32
3.	Aspek Kreativitas Anak Usia Dini.....	34
4.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak Usia Dini	37
5.	Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....	39
C.	Penelitian Terdahulu yang Relevan	42
BAB III METODE PENELITIAN		44
A.	Rancangan Penelitian	44
B.	Identifikasi Variabel Penelitian	45
C.	Ruang dan Waktu	45
D.	Subjek Penelitian.....	46
E.	Metode Pengumpulan data.....	46
F.	Prosedur Pelaksanaan Intervensi	51
G.	Metode Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		52
A.	Profil Singkat KB Al Mardhiyyah.....	52
B.	Tahapan Penelitian	52

C. Instrumen Penelitian.....	55
D. Deskripsi Hasil Penelitian	58
E. Analisa Data.....	60
F. Pembahasan.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran-saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Piramida <i>Loose Parts</i> Menurut Sally Haughey	22
Gambar 2 Siklus <i>Loose Parts</i> (Siantajani, 2020)	25

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tahapan <i>Loose parts</i> menurut Sally Haughey (Siantajani, 2020)	23
Tabel 2. 2 Jumlah Ideal Kepingan <i>Loose Parts</i> (Siantajani, 2020).....	27
Tabel 2. 3 Perbedaan Invitasi dan Provokasi menurut Sally Haughey	28
Tabel 3. 1 Kisi-kisi kreativitas anak usia dini 5-6 tahun.....	48
Tabel 3. 2 Skor Jawaban Skala Likert.....	50
Tabel 4. 1 Indikator dan Pernyataan Kreativitas Anak Usia Dini.....	55
Tabel 4. 2 Skor Jawaban Skala Likert.....	57
Tabel 4. 3 Kategori Tingkat Kreativitas.....	58
Tabel 4. 4 Data Skor Angket Kreativitas Usia 5-6 Tahun	59
Tabel 4. 5 Hasil Pretest	59
Tabel 4. 6 Hasil Postest.....	60
Tabel 4. 7 Data Analisis Pretes dan Postest	60
Tabel 4. 8 Perhitungan Uji <i>Wilcoxon</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	64
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	66
Lampiran 3. Modul Ajar Pra Siklus	68
Lampiran 4. Modul Ajar Siklus I	70
Lampiran 5. Modul Ajar Siklus II.....	72
Lampiran 6. Peta Konsep Pra Siklus.....	74
Lampiran 7. Peta Konsep Siklus I.....	76
Lampiran 8. Peta Konsep Siklus II	77
Lampiran 9. Lembar Kategorisasi Respon Menjawab.....	83
Lampiran 10. Dokumentasi.....	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak dalam rentang usia 0 hingga 8 tahun dikategorikan sebagai anak usia dini. Pada fase ini, perkembangan berlangsung dengan kecepatan tinggi, sehingga Periode ini acap kali diidentifikasi sebagai zaman kejayaan (*golden age*) dalam berbagai kajian teoretis. Fase ini bersifat sangat sensitif terhadap stimulasi eksternal, sehingga menjadi waktu yang kritis untuk memberikan rangsangan guna mendukung pencapaian tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak yang maksimal. Seluruh dimensi pertumbuhan dan perkembangan manusia mulai terbentuk secara signifikan selama periode usia dini. Subjek yang termasuk dalam kategori demografis tersebut cenderung menunjukkan rasa ingin tahu yang sangat besar. Imajinasi mereka akan terpicu ketika menemukan objek-objek baru di lingkungan sekitarnya, yang dapat memicu respons seperti mengucapkan kata-kata, meraih, menyentuh, melempar, mencium, atau bahkan memasukkan benda ke dalam mulut. Mengingat fase usia dini hanya terjadi sekali seumur hidup, orang tua dan pendidik memiliki tanggung jawab besar untuk memberikan perhatian, bimbingan, dan motivasi yang tepat agar anak dapat mencapai potensi maksimalnya.

Rentang usia 0–8 tahun dapat dipandang sebagai fondasi dasar. Analoginya, pondasi yang dibangun dari material kuat dan disusun secara baik

akan menghasilkan bangunan yang stabil, sekalipun menghadapi tekanan eksternal seperti angin atau guncangan. Pondasi ini merepresentasikan masa awal kehidupan anak, sedangkan strukturnya mencerminkan masa depan mereka. (Chatib, 2012).

Pemahaman tentang pertumbuhan anak usia dini berperan sebagai dasar penting dalam menyusun berbagai bentuk rangsangan, teknik pendekatan, taktik pembelajaran, metodologi, penyusunan rencana, serta alat permainan edukasi yang sesuai. Hal ini ditujukan untuk memfasilitasi proses pertumbuhan anak secara menyeluruh sesuai dengan tuntutan setiap fase perkembangannya. Dengan demikian, penyelenggaraan pendidikan dan pengasuhan anak usia dini merupakan kewajiban bersama yang membutuhkan peran aktif dari multistakeholder, mencakup unit keluarga, lembaga pendidikan, komunitas sosial, dan otoritas pemerintah. Esensi pendidikan pada masa perkembangan awal kehidupan terletak pada pembangunan landasan yang kuat bagi kemajuan anak dalam semua dimensi pertumbuhan. Lebih jauh, pendidikan usia dini memiliki peran strategis dalam menanamkan disposisi yang konstruktif terhadap aktivitas belajar sekaligus mengasah kompetensi dasar yang diperlukan ketika anak melanjutkan ke tahap pendidikan formal berikutnya (Lismayani et al., 2023).

Memasuki abad ke-21—yang akan menjadi realitas bagi anak-anak usia dini saat ini—keterampilan seperti kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi menjadi kompetensi esensial. Dengan demikian, pemberian pendidikan dan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan kemampuan tersebut, khususnya

kreativitas, merupakan hal yang tidak dapat diabaikan. Kreativitas merupakan potensi bawaan anak yang perlu dikembangkan sejak dini agar mencapai tingkat optimal (Shadikin, 2019). Stimulasi kreativitas harus dimulai sejak masa kanak-kanak agar potensi ini dapat berkembang secara maksimal seiring pertumbuhan usia hingga dewasa. Kreativitas tidak muncul secara spontan, melainkan memerlukan rangsangan melalui kegiatan dan proses pembelajaran yang mendukung. Guna mewujudkan tujuan tersebut, kolaborasi yang harmonis antara pihak orang tua dalam lingkup domestik dan tenaga pendidik di lingkungan sekolah mutlak diperlukan untuk membangun suatu atmosfer yang kondusif bagi pengembangan daya pikir kreatif. Diperlukan upaya yang terstruktur dan terencana agar anak memperoleh kesempatan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif. Idealnya, proses pembelajaran harus difokuskan pada kebebasan berekspresi dan keaktifan anak. Dengan demikian, anak dapat mengeksplorasi ide, berinovasi, dan mengembangkan kreativitas sesuai minat dan potensi unik mereka. (Hairiyah & Mukhlis, 2019).

Dalam konteks perkembangan kognitif, Kreativitas didefinisikan sebagai kapasitas individu dalam menciptakan sesuatu yang orisinal, termasuk gagasan-gagasan inovatif yang dapat diaplikasikan dalam konteks pemecahan masalah. Konsep ini menekankan pada proses generatif yang melibatkan pemikiran divergen untuk menghasilkan solusi atau produk baru yang memiliki nilai fungsional, atau kapasitas untuk membentuk hubungan inovatif antara elemen-elemen yang sudah diketahui sebelumnya (Munandar, 2012). Menurut Utami Munandar (Lismayani et al., 2023), Anak yang kreatif memiliki empat ciri utama,

yaitu: (1) **Originalitas**, yaitu kemampuan untuk berpikir secara unik dan orisinal. (2) **Fleksibilitas**, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide sebagai solusi dari masalah yang ada. (3) **Kelancaran berpikir**, yaitu proses berpikir yang berjalan dengan lancar. (4) **Elaborasi**, yaitu kemampuan untuk mengembangkan ide atau konsep yang sudah ada. Kemampuan berpikir kreatif anak terus berkembang, menghasilkan ide-ide baru, membangun hubungan yang relevan, serta memicu imajinasi. Anak juga mampu melihat berbagai sudut pandang atau memberikan beragam pendapat mengenai suatu hal (Anggraeni & Hibana, 2021). Kreativitas bukanlah milik orang-orang berbakat saja, karena setiap orang sebenarnya bisa menjadi kreatif asalkan diberi rangsangan, kesempatan untuk belajar, dan berada dalam lingkungan yang mendukung.

Berdasarkan observasi awal pada anak usia 5-6 tahun di KB Al Mardhiyyah Samarinda, terlihat bahwa perkembangan kreativitas mereka belum mencapai potensi maksimal dan masih kurang merata. Hal ini disebabkan oleh kurangnya empat ciri kreativitas, yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran berpikir, dan elaborasi. Misalnya, beberapa anak tampak ragu untuk bereksplorasi dan mengekspresikan diri dengan bahan atau benda yang diberikan oleh guru. Banyak anak yang justru hanya diam dan tidak melakukan apa-apa ketika diajak mencoba aktivitas baru. Sebagian besar anak cenderung meniru cara guru atau teman mereka dalam menyelesaikan tugas, dan masih sangat bergantung pada contoh yang diberikan oleh guru. Selain itu, banyak anak yang tidak berbicara atau diam saja saat ditanya mengenai hasil karya mereka, dan kurang beragam dalam memberikan apresiasi terhadap karya mereka sendiri. Kreativitas mereka

saat ini cenderung terbatas pada kegiatan mewarnai dan menggambar di lembar kerja yang sudah disiapkan.

Perkembangan kreativitas pada anak tidak semata-mata terbentuk melalui aktivitas seni, melainkan juga dipengaruhi secara signifikan oleh interaksi sosial dan kondisi lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, tantangan dalam menumbuhkan kreativitas anak perlu direspon melalui inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Salah satu metode pengajaran yang dianggap efisien untuk menstimulasi daya kreativitas pada anak usia dini ialah penerapan model pembelajaran menggunakan *loose parts*.

Konsep *loose parts* merujuk pada penggunaan material terbuka yang berasal dari alam maupun benda-benda di sekitar yang bersifat fleksibel, dapat dipisah, disusun ulang, digabungkan, dan digunakan secara beragam tanpa pola yang baku. Karakteristik material ini memungkinkan anak mengeksplorasi beragam kemungkinan penciptaan, baik secara individual maupun kolaboratif, sehingga mendorong lahirnya bentuk-bentuk kreativitas yang orisinal dan dinamis.

Implementasi media *loose parts* dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman bermain dan belajar anak, tetapi juga memberikan solusi praktis dalam konteks efisiensi pembiayaan pendidikan, mengingat sebagian besar material yang digunakan mudah ditemukan dan tidak memerlukan biaya besar (Lestari & Halim, 2022). *Looseparts* merupakan semua bentuk benda yang dapat dimainkan, diteliti dan dimanipulasi anak yang diperoleh anak dari lingkungan sekitarnya (Wardhani et al., 2021). *Loosepart* merupakan media

permainan terbuka dan anak bisa memanipulasinya dengan berbagai cara. Penggunaan media *loosepart* menjadikan anak lebih terbuka karena anak bermain sesuai ide mereka dan tidak bergantung pada arahan pendidik sehingga anak-anak menjadi lebih kreatif (Siantajani, 2020).

Media *loose parts* menawarkan berbagai manfaat yang penting, seperti mendorong kreativitas anak, membantu mereka memecahkan masalah, serta mengembangkan kemampuan kognitif, kemandirian, dan keterampilan bekerja sama. Pembelajaran dengan menggunakan *loose parts* memberikan banyak kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dan belajar melalui pengalaman mereka sendiri, yang memungkinkan mereka menemukan pengetahuan tanpa batas.

Beberapa kelebihan *loose parts* antara lain: (1) **Portabel**; menarik bagi anak dan memberi mereka rasa memiliki atas pengalaman bermain. (2) **Terbuka**; bisa digunakan dengan cara yang tak terhitung jumlahnya. (3) **Sensorik**; memungkinkan anak untuk mempelajari tekstur, berat, pola, dan bentuk. (4) **Mendorong imajinasi dan kreativitas**; anak bebas menentukan tujuan mereka dan cara menggunakan bahan tersebut. (5) **Sesuaikan dengan perkembangan**; anak akan menggunakan *loose parts* sesuai dengan tahap perkembangan mereka. (6) **Meningkatkan variasi dan pengalaman bermain**; mencakup kegiatan sosial, konstruktif, simbolis, dan dramatis. (7) **Hemat biaya**; bahan ini mudah ditemukan dan tidak mahal. (8) **Mengembangkan keterampilan dan kompetensi**; mendorong pemecahan masalah, kerjasama, pengambilan keputusan, serta kemandirian (Luaili et al., 2022).

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini di KB Al Mardhiyyah Samarinda?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikaji, sebagai tujuan penelitian guna melakukan analisis pengaruh penerapan metode pembelajaran *loose parts* terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di Kelompok Bermain (KB) Al Mardhiyyah, Samarinda. Penelitian ini dilandasi oleh asumsi bahwa lingkungan belajar yang memberikan kebebasan eksploratif melalui benda-benda lepas (*loose parts*) dapat merangsang daya imajinasi, inovasi, dan kemampuan berpikir divergen anak dalam tahap usia emas perkembangan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam ranah pendidikan anak usia dini. Secara praktis, hasil studi ini juga diharapkan memberikan manfaat langsung bagi lembaga KB Al Mardhiyyah Samarinda, terutama dalam mengimplementasikan pendekatan pembelajaran *loose parts* sebagai strategi untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak usia dini. Lebih jauh, kajian ini dapat dijadikan rujukan dalam

pelaksanaan program pembelajaran serupa, serta menjadi bahan pertimbangan dalam upaya peningkatan mutu proses pembelajaran secara umum di jenjang pendidikan usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. **Bagi Lembaga Pendidikan (Sekolah)**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih yang konstruktif bagi institusi pendidikan, terutama dalam menyusun dan menerapkan teknik pembelajaran berbasis inovasi yang efektif dalam menstimulasi pertumbuhan kreativitas peserta didik pada fase usia dini. Penerapan metode tersebut dalam konteks lingkungan sekolah diprediksi dapat mengoptimalkan pendekatan pedagogis yang selama ini diterapkan, sekaligus memperluas variasi strategi pembelajaran.

b. **Bagi Pendidik (Guru)**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh para guru sebagai referensi dalam penyusunan materi ajar yang mendukung penguatan aspek kreativitas anak usia dini. Penggunaan metode ini dalam proses belajar mengajar diharapkan tidak hanya memperkaya strategi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan efektivitas stimulasi perkembangan kognitif dan afektif anak.

c. **Bagi Peserta Didik (Anak Usia Dini)**

Pembelajaran yang dirancang melalui pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak

membosankan bagi anak. Lebih dari itu, metode ini bertujuan untuk menstimulasi kreativitas anak secara optimal melalui aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

d. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan teoretis dan praktis bagi studi lanjutan di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait dengan pengembangan metode pembelajaran yang berorientasi pada kreativitas. Hal lain juga diharapkan Penelitian tersebut mampu memperluas khazanah literatur ilmiah serta menjadi referensi dalam pengembangan penelitian serupa di masa yang akan datang

E. Batasan Kajian

Ruang lingkup kajian yang diuraikan dalam latar belakang permasalahan pada penelitian ini masih tergolong luas, sehingga diperlukan pembatasan yang jelas guna menghindari potensi ambiguitas dalam proses analisis dan pembahasan. Oleh karena itu, penelitian ini secara spesifik difokuskan pada penerapan teori kreativitas dalam konteks pembelajaran *loose parts*. Fokus utama penelitian diarahkan untuk menganalisis sejauh mana pendekatan pembelajaran *loose parts* berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini, khususnya pada kelompok usia 5–6 tahun (Kelompok B) yang terdaftar di Kelompok Bermain (KB) Al Mardhiyyah, Kota Samarinda.

F. Definisi Operasional / Kata Kunci

Untuk menghindari terjadinya kerancuan makna atau perluasan interpretasi terhadap isu-isu yang dikaji dalam penelitian ini, maka disajikan definisi operasional dari setiap konsep utama yang digunakan. Definisi ini dirumuskan secara sistematis agar menjadi acuan yang konsisten dalam keseluruhan proses penelitian.

1. Kreativitas Ditinjau dari Aspek Personal

Konsep kreativitas dalam penelitian ini dipahami dari sudut pandang karakteristik individu. Kreativitas dipandang sebagai kemampuan kognitif yang tercermin melalui empat indikator utama:

- (a) *Originalitas*, yakni kemampuan menghasilkan ide yang bersifat orisinal dan tidak konvensional;
- (b) *Fleksibilitas*, yaitu kapasitas untuk menghasilkan beragam pendekatan atau solusi terhadap suatu permasalahan;
- (c) *Kelancaran berpikir (fluency)*, yang mencerminkan kelimpahan ide yang muncul dalam proses berpikir; dan
- (d) *Elaborasi*, yaitu kemampuan untuk mengembangkan dan memperluas gagasan yang telah ada menjadi konsep yang lebih kompleks dan terstruktur.

2. Model Pembelajaran *Loose Parts*

Pembelajaran *loose parts* merujuk pada pendekatan edukatif yang memanfaatkan media berupa material terbuka (*open-ended materials*) yang berasal dari alam maupun lingkungan sekitar. Bahan-bahan ini

bersifat fleksibel, dapat dipisahkan, disusun ulang, digabungkan, dimodifikasi, serta tidak memiliki arahan atau fungsi tetap. Sifat keterbukaan ini memungkinkan anak untuk melakukan eksplorasi bebas, mengembangkan kreativitas, serta membangun pengetahuan secara konstruktif melalui berbagai kombinasi dan manipulasi material.

3. Anak Usia Dini

Istilah anak usia dini dalam konteks penelitian ini merujuk pada kelompok anak dalam rentang usia 0 hingga 8 tahun, sebagaimana didefinisikan dalam kajian perkembangan anak. Namun, fokus kajian ini secara khusus diarahkan pada anak usia 5 hingga 6 tahun yang tergabung dalam Kelompok B pada satuan pendidikan KB Al Mardhiyyah Samarinda. Anak-anak pada rentang usia ini berada dalam fase perkembangan kognitif dan sosial yang intensif, sehingga menjadi subjek yang relevan dalam mengkaji pengaruh model pembelajaran terhadap kreativitas.

G. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis dinyatakan dalam bentuk suatu pertanyaan sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di KB Al Mardhiyyah Samarinda.

H₁: Terdapat pengaruh pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di KB Al Mardhiyyah Samarinda.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori *Loose Parts*

1. Definisi *Loose Parts*

Konsep *loose parts* pertama kali diperkenalkan pada tahun 1971 oleh seorang arsitek asal London, Simon Nicholson, melalui karya monumentalnya yang berjudul *How Not to Cheat Children – the Theory of Loose Parts*. Dalam pemaparannya, Nicholson menegaskan bahwa lingkungan memiliki fungsi sebagai ruang dinamis yang memungkinkan anak untuk terlibat secara aktif dalam proses interaksi dan eksplorasi. Gagasan ini menekankan bahwa potensi kreativitas anak dapat berkembang secara optimal ketika mereka diberikan kebebasan untuk memanipulasi, mengubah, dan memanfaatkan berbagai elemen yang tersedia di sekitarnya. Menurutnya, setiap anak pada dasarnya memiliki kreativitas alami. Lingkungan yang fleksibel memungkinkan anak mengeksplorasi berbagai peluang, sehingga mereka dapat berkembang sebagai individu yang inovatif dan mampu menemukan hal-hal baru (Siantajani, 2020).

Nicholson (Siantajani, 2020) Loose parts dijelaskan sebagai "elemen-elemen variatif" yang mencakup beragam contoh, mulai dari material dan bentuk, aroma, hingga fenomena alam seperti listrik, magnet, dan gravitasi. Selain itu, terdapat pula berbagai media yang mencakup zat gas dan cair, suara, musik, serta gerakan; reaksi kimia, aktivitas memasak, dan api; serta manusia, tumbuhan, kata-kata, konsep, dan gagasan. Semua elemen ini berperan penting dalam mendorong

anak untuk terlibat dalam kegiatan bermain, eksplorasi, eksperimen, dan merasakan kegembiraan yang timbul dari proses penemuan.

Istilah "Loose parts" berasal dari bahasa Inggris, yang merujuk pada komponen-komponen yang tidak terikat atau bebas, yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas kreatif dan pengembangan anak. Dalam konteks permainan, komponen ini merujuk pada materi yang memiliki sifat fleksibel, yang memungkinkan pemindahan, pengangkutan, penyusunan, perakitan ulang, pengaturan dalam formasi tertentu, serta pemecahan dan penggabungan kembali ke dalam berbagai konfigurasi. Komponen tersebut tidak memiliki arah atau tujuan yang tetap, sehingga dapat digunakan secara mandiri ataupun dikombinasikan dengan bahan lainnya untuk menghasilkan berbagai bentuk dan struktur yang berbeda. Menurut (Wayka, 2019) Loose parts merupakan material yang dapat dipindah, diangkat, dikombinasikan, dimodifikasi, dipecah, dan dirakit kembali dalam beragam bentuk. Keberadaan loose parts membuka peluang eksplorasi kreatif tak terbatas dalam proses belajar serta merangsang daya imajinasi anak.

Sally Haughey, pendiri *Fairy Dust Teaching* (Siantajani, 2020), mendefinisikan *loose parts* sebagai material fleksibel yang dapat dipisah, disatukan kembali, diangkat, disusun, dipindahkan, serta dimanfaatkan secara mandiri atau dikombinasikan dengan bahan lain, baik alami maupun sintetis. Berdasarkan definisi ini, ketika anak bermain dengan *loose parts*, mereka bebas mengeksplorasi sesuai imajinasi dan keinginan mereka. Sifat *loose parts* yang

terbuka memungkinkannya untuk dimodifikasi, diperluas, atau diubah dengan mudah.

Dalam blognya, Diane Kashin, seorang peneliti dalam bidang Technology Inquiry-Based Learning, menyatakan bahwa melalui permainan *loose parts*, anak berperan sebagai pencipta atau perancang, bukan sekadar pengguna (Siantajani, 2020). Kashin menjelaskan bahwa *loose parts* mencakup beragam bahan yang dapat dimanfaatkan oleh anak-anak dalam permainan, seperti benda-benda alami, barang daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik. Sebagaimana dijelaskan oleh Siantajani (2020) benda alami merujuk pada material yang ditemukan secara langsung di alam, seperti batu, daun, pasir, ranting, kerang, dan tanah. Di sisi lain, benda daur ulang meliputi kemasan bekas, kardus, wadah makanan, atau bungkus permen. Sedangkan benda buatan pabrik mencakup peralatan rumah tangga, furnitur, mainan produksi massal, serta komponen seperti mur dan baut. Bahan-bahan *loose parts* ini tersedia dalam berbagai ukuran, mulai dari kecil hingga besar, dan dapat digunakan baik di dalam maupun di luar ruangan.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *loose parts* adalah bahan-bahan terbuka yang dapat dimanipulasi, disusun, dirancang, dipindahkan, atau digabungkan dengan berbagai cara—baik secara individu maupun kombinasi—untuk merangsang kegembiraan, pemikiran, dan kreativitas anak-anak selama proses bermain.

2. Tujuan Pembelajaran *Loose Parts*

Menurut Hamalik (Jannah, 2021), media pembelajaran memiliki peran vital sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam proses pendidikan. Oleh

karena itu, media pembelajaran sangat menentukan dalam berbagai aspek, antara lain: pemilihan alat atau media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, evaluasi terhadap efektivitas media yang digunakan, serta pencapaian yang ingin diraih melalui pemanfaatannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perumusan tujuan pembelajaran perlu dilakukan dengan jelas, rinci, terstruktur, dan sistematis. Hal ini penting agar penggunaan media pembelajaran dapat berjalan secara optimal dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan memperkuat interaksi antara guru dan siswa.

Dalam kajian Wayka (2019) dijelaskan bahwa penerapan media pembelajaran berupa loose parts bertujuan untuk mencapai beberapa hal berikut:

- 1) Memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi dengan menggunakan loose parts sesuai dengan imajinasi mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kreativitas.
- 2) Melatih anak untuk menghargai benda-benda di sekitar, khususnya yang berasal dari alam.
- 3) Menumbuhkan rasa tanggung jawab anak terhadap lingkungan dengan memahami bahwa barang bekas dapat didaur ulang dan dimanfaatkan sebagai bahan bermain serta sarana untuk berkreasi.
- 4) Mengembangkan sikap ekonomis anak secara alami melalui pemanfaatan loose parts.

Siantajani (2020) menyatakan bahwa berdasarkan tujuan pembelajaran yang tercapai dengan penggunaan *loose parts*, terdapat sejumlah faktor yang menjadikannya sangat penting dalam proses pendidikan, di antaranya:

- a) Loose parts mengandung banyak elemen yang merangsang indra anak.
- b) Loose parts memberikan kebebasan dalam pemilihan penggunaannya.
- c) Loose parts dapat dimodifikasi dan diadaptasi dalam berbagai cara.
- d) Loose parts mendorong anak untuk berkreasi dan berimajinasi.
- e) Loose parts membantu pengembangan keterampilan dan kompetensi anak yang lebih luas dibandingkan dengan mainan buatan pabrik.
- f) Loose parts dapat digunakan dalam beragam cara yang sesuai dengan ide dan kreativitas anak.
- g) Loose parts dapat dikombinasikan dengan bahan lainnya untuk mendukung imajinasi anak.
- h) Loose parts mendukung pembelajaran yang bersifat terbuka.
- i) Anak cenderung lebih menyukai penggunaan loose parts dibandingkan dengan mainan modern.

3. Komponen *Loose Parts*

Loose parts merujuk pada benda atau barang-barang terbuka yang mudah ditemukan di sekitar kita. Benda-benda ini umumnya terdiri dari tujuh komponen yang bervariasi, yang dapat dirasakan oleh anak-anak melalui tekstur, bentuk, dan warna yang berbeda-beda. Siantajani (2020) mengidentifikasi tujuh (7) komponen media loose parts sebagai berikut:

1) Bahan Alam

Bahan alam merupakan material yang dapat ditemukan di lingkungan alami. Contoh bahan alam ini meliputi batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dan sebagainya.

2) **Plastik**

Barang-barang yang terbuat dari plastik juga termasuk dalam komponen loose parts. Beberapa contoh barang plastik meliputi berbagai bentuk, warna, dan ukuran material seperti sedotan, botol plastik, gelas plastik, tutup botol, pipa paralon, selang, ember, corong, dan keranjang.

3) **Logam**

Logam adalah komponen loose parts yang mencakup benda-benda yang terbuat dari material logam. Contoh barang logam ini antara lain kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu alumunium, plat mobil/motor, kunci, drum, dan sebagainya.

4) **Kayu dan Bambu**

Barang-barang yang terbuat dari kayu dan bambu yang sudah tidak digunakan lagi juga termasuk dalam kategori loose parts. Contoh-contoh benda kayu dan bambu ini meliputi seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle, kursi, bangku, bilah bambu, papan, dan sebagainya.

5) **Kaca dan Keramik**

Kaca dan keramik merupakan komponen loose parts yang meliputi benda-benda seperti botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, dan kacamata.

6) Benang dan Kain

Barang-barang yang terbuat dari serat, termasuk benang dan kain, juga merupakan bagian dari loose parts. Contoh barang-barang ini meliputi berbagai jenis kain dengan tekstur yang berbeda, berbagai ukuran tali, benang, kapas, kain perca, pita, karet, dan sebagainya.

7) Bekas Kemasan

Barang-barang bekas kemasan yang sudah tidak digunakan lagi juga dapat menjadi bagian dari loose parts. Beberapa contoh kemasan bekas pakai yang termasuk dalam kategori tersebut meliputi kardus bekas, rol tisu kosong, gulungan benang sisa, kemasan makanan bekas, karton wadah telur, serta bentuk-bentuk sejenis lainnya.

4. Manfaat Loose Parts dalam Pengembangan Anak

Loose parts merujuk pada bahan-bahan bermain yang memiliki fleksibilitas tinggi dan dapat disesuaikan dengan imajinasi serta kebutuhan anak. Bahan ini memungkinkan anak untuk mengubahnya menjadi berbagai bentuk sesuai dengan kehendak mereka. Siantajani (2020), terdapat empat manfaat utama yang dapat diperoleh anak ketika bermain dengan loose parts, yaitu:

1) Meningkatkan Kemampuan Inkuiiri

Anak-anak secara alami memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, yang menjadi dasar penting bagi perkembangan keterampilan inkuiiri. Kemampuan ini memungkinkan anak untuk menggali informasi, menganalisis situasi, serta membuat pertimbangan yang tepat. Aktivitas bermain dengan loose parts secara efektif dapat mendorong peningkatan

kemampuan inkuiiri tersebut, karena memungkinkan anak untuk bereksplorasi dan menemukan solusi dengan cara yang kreatif.

2) **Mendorong Anak untuk Berani Bertanya**

Proses pembelajaran yang bersifat terbuka, seperti yang ditawarkan oleh permainan dengan loose parts, dapat merangsang anak untuk berpikir kritis dan mengembangkan rasa penasaran. Dalam konteks ini, anak akan terdorong untuk mengajukan berbagai pertanyaan yang merangsang pengetahuan mereka, seperti "Apa yang terjadi jika...?" atau "Bagaimana jika saya menambahkan...?" dengan harapan dapat menggali lebih dalam pemahaman mereka terhadap lingkungan sekitar.

3) **Memacu Perkembangan Berbagai Aspek Anak**

Bermain dengan loose parts memberikan stimulasi yang menyeluruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, baik dari segi kognitif, fisik, sosial, emosional, maupun kreatif. Salah satu kemampuan yang paling menonjol adalah kemampuan problem-solving dan pengambilan risiko, di samping keterampilan dalam bidang matematika dan sains. Aktivitas fisik juga terlatih saat anak mencari benda-benda yang dibutuhkan atau berkreasi menggunakan tangan untuk menciptakan sesuatu. Selain itu, interaksi sosial dan emosional anak turut berkembang saat mereka bekerja sama, menerima tantangan dari guru, serta merasakan kebanggaan atas pencapaian mereka. Keterampilan komunikasi dan negosiasi juga akan terasah dalam proses ini. Di sisi lain, bermain dengan loose parts turut mendorong kreativitas seni anak, karena mereka diajak untuk menciptakan

sesuatu berdasarkan imajinasi mereka sendiri. Lebih dari itu, ketika bermain di alam terbuka, anak juga dapat memperdalam rasa syukur dan pemahaman mereka terhadap Sang Pencipta alam semesta.

4) Mengembangkan Imajinasi dan Kreativitas

Bermain di lingkungan terbuka memberikan kesempatan bagi anak untuk mengikuti arus imajinasi dan minat mereka, yang mengarah pada permainan yang mengalir dengan bebas sesuai kreativitas yang muncul secara spontan. Hal ini memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri dan mengeksplorasi berbagai ide tanpa adanya batasan yang menghalangi proses kreatif mereka.

Menurut (Wayka, 2019) selain keempat manfaat utama yang telah disebutkan, pembelajaran *loose parts* juga memberikan beberapa keunggulan tambahan, di antaranya:

- a) Mengasah daya imajinasi dan kreativitas anak dalam aktivitas bermain.
- b) Memperkuat sikap sosial dan kerja sama antar anak.
- c) Dari segi fisik, anak menjadi lebih aktif bergerak.
- d) Keterampilan komunikasi dan negosiasi anak semakin terlatih, khususnya saat bermain di area terbuka.
- e) Aktivitas bermain loose parts mendorong keterlibatan penuh anak, memberikan pengalaman bermain yang bermutu, serta merangsang perkembangan kreativitas.
- f) Bahan yang mudah diperoleh dan terjangkau membuatnya lebih ekonomis.

- g) Fleksibilitasnya yang dapat diubah setiap hari menjadikannya semakin menarik seiring peningkatan kemampuan anak.

5. Karakteristik Media *Loose Parts*

Menurut Gerlach dan Ely (Wayka, 2019), terdapat tiga karakteristik media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengantisipasi situasi di mana guru memiliki keterbatasan dalam melaksanakan proses pembelajaran secara optimal.

Ketiga ciri tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sifat Fiksatif – Kemampuan media dalam menyimpan, merekam, melestarikan, serta merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
2. Sifat Manipulatif – Kemampuan media untuk mengubah atau mentransformasi suatu objek, kejadian, atau proses guna mengatasi kendala ruang dan waktu, seperti memperpendek durasi kejadian yang panjang atau sebaliknya.
3. Sifat Distributif – Kemampuan media dalam menyebarluaskan suatu peristiwa atau objek melintasi ruang, sehingga dapat disajikan secara bersamaan kepada banyak siswa di berbagai lokasi dengan pengalaman pembelajaran yang relatif seragam.

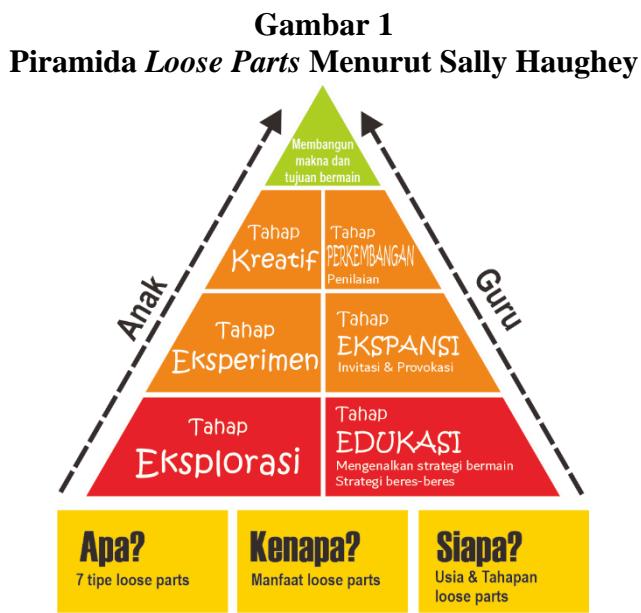
Karakteristik *loose parts* antara lain sebagai berikut:

- a) Tidak memiliki aturan main yang kaku, sehingga anak bebas bereksplorasi dengan mengubah bentuk atau cara penggunaannya. Guru perlu memberikan dukungan penuh terhadap kreativitas anak.

- b) Mudah dijangkau oleh anak dan disimpan di tempat yang mudah diakses tanpa perlu izin guru. Anak harus merasa bebas menggunakan loose parts kapan pun dan sesuai keinginan mereka.
- c) Dapat diperbarui secara berkala, baik dengan menambah, mengurangi, atau memodifikasinya.

6. Piramida dan Tahapan *Loose Parts*

Sally Haughey menggambarkan piramida *loose parts*, sebagai berikut:



Dari struktur piramida tersebut, dapat dipahami bahwa guru memiliki peran khusus di setiap fase perkembangan anak. Tiap tahap membutuhkan pendekatan yang berbeda-beda. Biarkan proses berjalan alami, beri waktu dan bimbingan secukupnya, sambil memastikan anak tetap menjadi pemimpin utama

dalam permainannya (Siantajani, 2020) Untuk penjelasan lebih rinci, simak tabel berikut:

Tabel 2. 1
Tahapan *Loose parts* menurut Sally Haughey (Siantajani, 2020)

No	Tahapan	Peran Guru
1.	Eksplorasi Anak mulai berkenalan dengan <i>loose parts</i> , sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahuanya, anak menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran.	Edukasi Pada tahap ini guru mengenalkan anak tentang: <ul style="list-style-type: none"> • Strategi bermain • Strategi beres-beres • Strategi menyimpan
2.	Eksperimen Setelah anak selesai dengan tahapan eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat/ menciptakan sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam diri anak. Imajinasi berkembang dalam tahap ini.	Ekspansi Pada fase ini, pendidik mengembangkan gagasan-gagasan peserta didik yang sudah bisa mencoba berbagai <i>loose parts</i> . Guru melaksanakan: <ul style="list-style-type: none"> • Ajakannya (Invitasi) • Dorongannya (Provokasi)
3.	Kreatif Melalui serangkaian percobaan yang dipenuhi daya khayal, anak akan mencapai tahap kreativitas. Pada fase ini, anak menghasilkan atau mengembangkan beragam karya inovatif sebagai buah dari pemikiran kreatif.	Perkembangan Pada fase ini, anak-anak bermain untuk mengekspresikan daya cipta mereka. Pendidik melakukan pencatatan terkait perkembangan yang dicapai oleh anak. Selain itu, guru juga mulai menyiapkan anak untuk menguasai keterampilan akademik melalui aktivitas kreatif yang dilakukan oleh anak.
4.	Membangun makna dan tujuan bermain Fase ini menjadi pencapaian puncak kemampuan anak, begitu pula peran guru mencapai tingkat tertinggi. Pendidik dapat mengamati perkembangan anak yang semakin maju, di mana mereka mampu memahami lingkungan sekitar lewat aktivitas bermain. Target permainan telah terpenuhi, yang berarti tujuan pendidik dalam memfasilitasi pertumbuhan anak secara optimal juga sudah terwujud.	

7. Siklus *Loose Parts*

Saat bermain dengan *loose parts*, dorongan pertama yang muncul pada anak adalah keingintahuan terhadap objek yang mereka temui. Secara alamiah,

rasa penasaran ini mendorong anak untuk memanipulasi benda-benda tersebut sesuai dengan imajinasinya.

Menurut Siantajani (2020), permainan merupakan bagian dari siklus pembelajaran. Dalam keseharian, guru harus cermat mengamati anak agar dapat memahami minat mereka. Minat ini dapat memotivasi anak untuk memuaskan rasa ingin tahuanya. Jika guru tidak peka terhadap ketertarikan anak, rasa penasaran mereka bisa memudar. Sebaliknya, jika guru tanggap, mereka dapat merespons dan mendukung anak untuk mengeksplorasi lebih jauh. Keingintahuan ini akan diwujudkan anak melalui berbagai tindakan seperti menyentuh, menggerakkan, menggulingkan, menumpuk, menjatuhkan, memindahkan, menyusun, atau menggabungkan benda. Melalui eksplorasi ini, anak mempelajari bentuk, ciri, tekstur, fungsi, kekuatan, dan aspek lain dari *loose parts*.

Menurut Jannah (2021), ketika anak memanfaatkan bahan-bahan bebas (*loose parts*) untuk tujuan tertentu, peran guru dapat dimulai dengan terlibat dalam permainan tersebut guna memahami cara berpikir anak. Apabila anak telah memiliki suatu ide, guru memiliki kesempatan untuk mengembangkan ide tersebut lebih lanjut, sekaligus melibatkan anak-anak lain untuk berkontribusi dalam memperkaya gagasan yang ada.

Siantajani (2020), menambahkan bahwa melalui eksperimen, anak akan mewujudkan ide-idenya ke dalam bentuk nyata. Guru perlu menghargai semua hasil pemikiran anak karena fokusnya bukan pada produk akhir, melainkan pada proses berpikir yang melatarbelakanginya. Semakin sering anak diapresiasi, semakin berani mereka mengekspresikan ide tanpa takut salah. Hal ini akan

melatih kreativitas anak. Proses kreatif ini juga membangun kepercayaan diri dan memberikan makna tersendiri bagi perkembangan mereka.

Berikut ini adalah penjabaran mengenai siklus penggunaan '*loose parts*' dalam konteks permainan (Siantajani, 2020)

Gambar 2
Siklus Loose Parts (Siantajani, 2020)



8. Strategi Bermain *Loose Parts*

Siantajani (2020), mengemukakan bahwa anak-anak cenderung lebih tertarik pada permainan yang melibatkan objek fisik yang nyata. Oleh karena itu, penting untuk merencanakan strategi yang memastikan bahwa objek yang disediakan sesuai dengan usia, jumlah partisipan, serta posisi penempatan yang mudah dijangkau oleh anak. Penggunaan loose parts sebaiknya diawali dengan jumlah yang terbatas untuk setiap jenisnya. Pembatasan ini bertujuan untuk mempermudah anak dalam mengenali objek-objek tersebut, sekaligus

melatih mereka untuk bertanggung jawab dalam penggunaan dan penyimpanannya setelah kegiatan bermain selesai.

Sugiyanti (Jannah, 2021), menjelaskan beberapa strategi penerapan *loose parts*, di antaranya:

- 1) Pemilihan komponen yang dapat dipisahkan (*loose parts*) dalam kegiatan pembelajaran harus mempertimbangkan usia anak, dengan memperhatikan aspek-aspek penting seperti faktor keselamatan, bentuk, serta ukuran komponen tersebut.
- 2) Penyesuaian lokasi bermain: *loose parts* di dalam ruangan (*indoor*) sebaiknya dirancang untuk melatih motorik halus, sedangkan di luar ruangan (*outdoor*) untuk mengembangkan motorik kasar.
- 3) Jumlah bagian terpisah (*loose parts*) yang perlu diperhatikan sebaiknya disesuaikan dengan kelompok usia anak. Untuk bayi dan balita, jumlah bagian terpisah yang direkomendasikan adalah antara 3 hingga 5 keping, sedangkan untuk anak usia taman kanak-kanak (TK), jumlah yang sesuai adalah sekitar 10 keping.
- 4) Penyimpanan *loose parts* dalam wadah menarik guna memancing minat anak.
- 5) Prinsip bermain *loose parts* tanpa arahan guru:
 - j) Tanpa target tertentu
 - k) Tanpa harapan tertentu
 - l) Tanpa kriteria benar/salah
- 6) Anak diberi kebebasan bereksplorasi tanpa batasan.

- 7) Stimulasi rasa penasaran anak.

Menurut Siantajani (2020) jumlah kepingan *loose parts* yang ideal harus ditentukan dengan cermat.

Tabel 2. 2
Jumlah Ideal Kepingan Loose Parts (Siantajani, 2020)

Toddler	3-4 tahun	4-5 tahun	5-8 tahun
4-5 keranjang	5-10 keranjang	10-15 keranjang	Tak terbatas
3-4 keping	5-7 keping	5-10 keping	10-15 keping
Pilih yang besar			
Tambah sesuai minat			

9. Provokasi dan Invitasi

Menurut Siantajani (2020), provokasi dapat dipahami sebagai upaya aktif yang dilakukan oleh guru untuk terus merangsang kecenderungan alami anak dalam memahami makna. Hal ini dilakukan melalui pemberian pertanyaan dan penafsiran terhadap berbagai fenomena yang ada di sekitar mereka. Dengan demikian, provokasi berfungsi sebagai sarana untuk mendorong individu agar bergerak maju, dengan cara memicu respons atau tindakan tertentu. Tujuannya adalah memperkaya atau mengembangkan gagasan-gagasan orisinal, ketertarikan, serta pemikiran anak. Provokasi dirancang berdasarkan pengamatan mendalam terhadap aktivitas anak, yang didasarkan pada rasa penasaran dan cara berpikir mereka. Provokasi berfungsi untuk merangsang kemampuan berpikir kritis pada anak. Salah satu cara penerapannya adalah melalui penggunaan kata tanya seperti

"apa", yang dapat memicu refleksi dan pemikiran lebih mendalam. Contoh konkret dari penerapan ini termasuk pertanyaan-pertanyaan seperti: "Apa yang sedang terjadi?", "Apa yang ingin kamu wujudkan dari benda-benda tersebut?", dan "Apa lagi yang bisa kamu tambahkan?", serta pertanyaan-pertanyaan lain yang sejenis, yang dapat memperluas pemahaman dan kreativitas anak.

Selanjutnya, Siantajani (2020) menyatakan bahwa invitasi merujuk pada penyusunan materi yang dipilih dan disusun sedemikian rupa untuk menarik perhatian anak dan mendorong mereka untuk menggunakannya selama proses pembelajaran, yang bisa berbentuk tulisan. Invitasi memberikan peluang kepada anak untuk belajar melalui eksplorasi benda-benda nyata yang dapat memperkaya pengalaman belajarnya. Sebagai suatu bentuk undangan, invitasi berfungsi untuk memberikan ide yang menginspirasi anak untuk bertindak. Desain invitasi ini bertujuan untuk melibatkan anak dalam suatu pengalaman atau eksplorasi yang direncanakan berdasarkan rasa ingin tahu dan pertimbangan guru. Melalui undangan ini, anak-anak diajak untuk berpartisipasi aktif dan berinteraksi, yang pada gilirannya mendorong keterlibatan mereka lebih lanjut dalam kegiatan pembelajaran.

Haughey menjelaskan (Siantajani, 2020) mengemukakan perbedaan antara invitasi dan provokasi melalui tabel yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. 3
Perbedaan Invitasi dan Provokasi menurut Sally Haughey

Invitasi	Provokasi
Berdasarkan rasa ingin tahu dan pemikiran guru	Berdasarkan rasa ingin tahu dan pemikiran unik dari anak
Memberikan ide, dorongan, atau alasan untuk melakukan sesuatu	Memperluas ide, minat dan pemahaman anak

Membangkitkan minat anak	Memperdalam dan memperkaya pemikiran unik anak
Memberikan anak minat-minat baru	Memberikan anak pengalaman dan hubungan baru dalam ide-ide unik dan pemahaman dalam diri anak
Memicu, menyalakan, menggoda, mengusulkan, memantik	Mengembangkan, membakar, menggelorakan, mengobarkan, mengaktifkan, melanjutkan, membuat terang benderang
Definisi invitasasi (kata kerja): <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan ide apa yang harus dikerjakan atau dibuat • Menyebabkan sesuatu terjadi atau tercipta • Memberikan dorongan untuk melakukan 	Definisi provokasi (kata kerja): <ul style="list-style-type: none"> • Membangkitkan respon/aksi • Mengajak maju (respon/aksi yang muncul) • Menghasut dengan tujuan tertentu • Menstimulasi sebuah aksi

B. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Definisi Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut Santrock (Sujiono & Bambang, 2013) kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk melihat sesuatu dari perspektif yang berbeda dan tidak lazim, serta kemampuan untuk menghasilkan solusi yang unik dalam menyelesaikan permasalahan. Selain itu, Wahyudin (Susanto, 2017) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan suatu bentuk penciptaan yang luas, menggabungkan berbagai elemen seperti nalar, khayalan, ide, serta perasaan yang mendatangkan kepuasan. Sementara itu, menurut Mayesty (Sujiono & Bambang, 2013) kreativitas dapat dipahami sebagai suatu proses berpikir dan bertindak yang melibatkan penciptaan sesuatu yang orisinal, bernilai, dan memberikan manfaat baik bagi individu itu sendiri maupun bagi orang lain.

2. Ciri-Ciri Kreativitas pada Anak Usia Dini

Memahami karakteristik kreativitas merupakan aspek penting dalam mendukung perkembangannya pada anak usia dini. Untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan kreativitas, diperlukan pemahaman mendalam mengenai sifat-sifat kreativitas serta faktor-faktor eksternal yang memengaruhinya.

Berdasarkan pendapat Susanto (2017), terdapat lima ciri yang mencerminkan kemampuan berpikir kreatif pada anak, yaitu:

- 1) **Kelancaran (fluency)**, yaitu kemampuan menghasilkan beragam ide atau solusi dalam waktu singkat;
- 2) **Keluwesan (flexibility)**, yakni kecakapan dalam memberikan berbagai pendekatan atau alternatif penyelesaian masalah;
- 3) **Keaslian (originality)**, yang ditandai dengan kemampuan menciptakan gagasan unik dan inovatif;
- 4) **Penguraian (elaboration)**, yaitu keterampilan mengembangkan suatu ide secara rinci dan sistematis;
- 5) **Perumusan Kembali (redefinition)**, yang berkaitan dengan kemampuan untuk melihat dan menganalisis suatu masalah dari perspektif yang berbeda, yang mungkin belum dipertimbangkan oleh orang lain.

Menurut Munandar, (2012) indikator yang menjadi ciri khas berpikir kreatif dapat dikaji melalui dua dimensi, yaitu aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif merujuk pada karakteristik yang terkait dengan proses mental atau penalaran, sementara aspek afektif lebih berkaitan dengan sikap dan emosi.

Berdasarkan analisis faktor, Williams (dalam Munandar, 2012) mengidentifikasi ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (*aptitude*) dan non-*aptitude* sebagai berikut:

1. Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Kreatif (*Aptitude*)

a.Kemampuan Berpikir Lancar

Definisi:

- 1) Mampu menghasilkan banyak ide atau jawaban yang relevan.
- 2) Memiliki kelancaran dalam alur pemikiran.

b.Kemampuan Berpikir Fleksibel

Definisi:

- 1) Mampu menghasilkan gagasan yang bervariasi.
- 2) Dapat mengubah sudut pandang atau pendekatan.
- 3) Memiliki keragaman arah pemikiran.

c.Kemampuan Berpikir Elaboratif

Definisi:

- 1) Mengembangkan dan memperkaya suatu gagasan.
- 2) Menambahkan detail-detail spesifik.
- 3) Memperluas konsep yang ada.

d.Kemampuan Berpikir Orisinal

Definisi:

Menciptakan gagasan unik yang berasal dari pemikiran diri sendiri serta mampu menawarkan berbagai solusi inovatif dalam pemecahan masalah.

2. Ciri-Ciri Afektif (*Non-Aptitude*)

a. Rasa Ingin Tahu

Definisi:

- 1) Sering mengajukan pertanyaan.
- 2) Memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap suatu topik.
- 3) Termotivasi untuk mencari pengetahuan baru.

b. Ketekunan dan Ketahanan

Definisi:

- 1) Aktif dan disiplin dalam proses pembelajaran serta menikmati aktivitas belajar/bermain.
- 2) Meminta klarifikasi terhadap hal-hal yang belum dipahami.

c. Kemampuan Problem-Solving

Definisi:

- 1) Termotivasi untuk menyelesaikan masalah yang kompleks.
- 2) Menawarkan berbagai alternatif solusi.

d. Inisiatif Tinggi

Definisi:

- 1) Memiliki ide-ide baru.
- 2) Merespons penjelasan guru dengan memberikan contoh relevan.
- 3) Berani mengungkapkan pendapat setelah pembelajaran.

e. Sikap Kritis terhadap Pendapat Orang Lain

Definisi:

- 1) Responsif terhadap argumen yang diajukan orang lain.

- 2) Mampu mempertahankan pandangan pribadi.
- 3) Tidak mudah takut terhadap kegagalan atau kritik.

Terkait dengan aktualisasi sebagai manifestasi kreativitas, Carron dan Allen (Sujiono & Bambang, 2013) mengidentifikasi dua belas indikator kreativitas pada anak usia dini, di antaranya:

- 1) Kecenderungan mengambil risiko anak menunjukkan keberanian untuk berperilaku berbeda serta mencoba aktivitas baru dan menantang;
- 2) Memiliki rasa humor yang tinggi dan berkembang baik, yang tercermin dalam respons dan interaksinya;
- 3) Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit;
- 4) Anak memiliki sifat teguh pendirian, ekspresif, dan cenderung menyampaikan pendapat secara langsung serta tanpa hambatan.
- 5) Anak bersifat independen, yaitu cenderung melakukan sesuatu sesuai dengan gaya atau metode yang ia pilih sendiri.
- 6) Anak mengungkapkan daya khayalnya melalui ucapan, misalnya dengan menciptakan istilah humoris atau narasi imajinatif.
- 7) Anak memiliki ketertarikan yang luas, ditandai dengan sikap penasaran yang tinggi dan kecenderungan untuk aktif bertanya.
- 8) Anak mampu mengarahkan diri sendiri dan memiliki dorongan internal yang kuat.
- 9) Anak melakukan penjelajahan terstruktur dan sengaja merancang strategi untuk suatu aktivitas.

- 10) Anak gemar menerapkan kreativitasnya dalam permainan, khususnya permainan peran atau fantasi sehingga mampu menciptakan hal-hal baru, dan memiliki banyak cara untuk menyelesaikan masalah.
- 11) Anak melakukan pengamatan dan mencoba berbagai percobaan dengan benda-benda di sekitarnya ;
- 12) Anak bersifat fleksibel, dan berbakat dalam mendesain sesuatu;
Dari uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa semua anak mempunyai kemampuan kreatif yang hanya bisa tumbuh melalui serangkaian proses kreatif, yakni dengan memberi peluang kepada mereka untuk beraktivitas lewat permainan yang dapat merangsang munculnya berbagai tanda kreativitas pada anak usia dini.

3. Aspek Kreativitas Anak Usia Dini

Secara umum, kapasitas kreatif individu dapat diidentifikasi melalui tiga komponen utama, yakni: *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), dan *originality* (orisinalitas) (Tabrani, 2014). *Fluency* mengacu pada kecakapan seseorang dalam mengekspresikan gagasan secara lancar, sehingga menghasilkan aliran ide yang berlimpah. *Flexibility* merujuk pada kemampuan individu untuk menganalisis suatu persoalan dari berbagai perspektif dan sumber guna menentukan solusi. Sementara itu, *originality* menekankan pada karakteristik gagasan yang unik dan berbeda dari pemikiran umum yang telah ada.

Seorang anak yang pikirannya berdaya maka akan lancar dalam menanggapi setiap masalah dengan ide atau gagasan solusi yang dimilikinya.

Anak mampu menyesuaikan diri terhadap setiap situasi yang dihadapi dan mampu membuat anak berpikir sehingga anak dapat membuat suatu karya yang berbeda dari yang lain. Dilihat dari aspek perkembangan kreativitas Sumanto (Shadikin, 2019) juga mengemukakan aspek yang terkandung di dalam kreativitas, yaitu:

- 1) Kelancaran dalam menanggapi masalah, ide, materi;
- 2) Mudah menyesuaikan diri terhadap setiap situasi;
- 3) Memiliki keaslian dalam membuat tanggapan, karya yang berbeda;
- 4) Mampu berpikir secara menyeluruh.

Menurut Martini Jamaris (Muhyamin, 2015) kreativitas juga mencakup beberapa aspek penting, antara lain:

- a. Kelancaran, yakni kecakapan anak dalam menyampaikan jawaban serta mengungkapkan gagasan atau ide yang muncul dalam pikirannya secara lancar.
- b. Kelenturan, yaitu kecakapan anak dalam memberikan berbagai solusi alternatif untuk memecahkan masalah berdasarkan ide-ide yang dimilikinya.
- c. Keaslian, merujuk pada kemampuan anak dalam menciptakan ide atau karya orisinal yang berasal dari pemikirannya sendiri. Karya yang dihasilkan cenderung lebih khas dan berbeda dibandingkan dengan karya anak lain.
- d. Elaborasi, yakni kemampuan anak dalam mengembangkan atau memperkaya suatu ide yang ada dalam pikirannya, termasuk aspek-aspek yang mungkin belum terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.

Sejalan dengan pandangan-pandangan sebelumnya, (Elfanany, 2013) menyatakan bahwa karakteristik kreativitas dapat dianalisis melalui dua dimensi, yakni:

- 1) Dimensi Kognitif (Proses Berpikir Kreatif):
 - a) Kemampuan berpikir lancar (*fluency*);
 - b) Kemampuan berpikir fleksibel (*flexibility*);
 - c) Kemampuan berpikir orisinal (*originality*);
 - d) Kemampuan berpikir mendetail (*elaboration*);
 - e) Kemampuan mengevaluasi ide (*evaluation*).
- 2) Dimensi Afektif (Sikap Kreatif):
 - a) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi;
 - b) Bersifat imajinatif;
 - c) Tertarik pada tantangan dan keragaman;
 - d) Berani mengambil risiko;
 - e) Menghargai perspektif berbeda;
 - f) Terbuka terhadap pengalaman baru;
 - g) Menunjukkan keunggulan dalam bidang seni tertentu.

Senada dengan hal tersebut, Suratno (2005) menjelaskan bahwa anak kreatif memiliki ciri-ciri pembeda dibandingkan anak yang kurang kreatif, di antaranya:

- 1) Kemandirian berpikir, inisiatif tinggi, serta tidak bergantung pada orang lain;
- 2) Kemampuan mengembangkan pemikiran untuk menciptakan produk secara inovatif.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas mencakup beberapa aspek fundamental, yaitu:

- a) Kelancaran (*fluency*): Kemampuan anak dalam menghasilkan ide, gagasan, dan solusi secara cepat.
- b) Kelenturan (*flexibility*): Kemampuan beradaptasi dalam berbagai situasi.
- c) Keaslian (*originality*): Kemampuan menciptakan karya atau ide yang unik.
- d) Keterperincian (*elaboration*): Kemampuan mengembangkan ide secara mendalam dan sistematis.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak Usia Dini

Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas Anak Utami Munandar (dalam Susanto, 2017) filosofi pengajaran yang mendukung pengembangan kreativitas anak meliputi:

1. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan;
2. Penghargaan terhadap keunikan setiap individu anak;
3. Dorongan agar anak menjadi pribadi yang aktif dalam belajar;
4. Pemberian stimulasi yang nyaman selama kegiatan belajar-mengajar;
5. Pengembangan rasa bangga dan kepemilikan anak terhadap lingkungan kelas;
6. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Berbeda dengan perspektif Utami Munandar, Conny Semiawan (Susanto, 2017) menekankan faktor lingkungan sekolah, khususnya keamanan psikologis, sebagai elemen kunci dalam mendorong kreativitas. Sementara itu, Hurlock (Susanto, 2017) mengidentifikasi beberapa faktor pendukung kreativitas, yaitu:

1. Ketersediaan waktu;
2. Kesempatan untuk bereksplorasi secara mandiri;

3. Adanya dorongan positif;
4. Ketersediaan sarana dan prasarana;
5. Lingkungan yang stimulatif;
6. Hubungan orang tua-anak yang tidak bersifat posesif;
7. Pola asuh yang mendukung;
8. Akses terhadap sumber pengetahuan.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung kreativitas anak usia dini meliputi: (1) Kebebasan waktu untuk bereksplorasi; (2) Pembelajaran yang menyenangkan dan stimulatif; (3) Dukungan lingkungan yang memadai.

Di sisi lain, Torrance (dalam Akbar et al., 2001) mengemukakan faktor penghambat kreativitas, antara lain:

1. Pembatasan terhadap imajinasi anak;
2. Penghambatan rasa ingin tahu;
3. Stereotip gender yang kaku;
4. Larangan yang berlebihan;
5. Perasaan takut dan malu;
6. Kritik yang bersifat merusak.

Cropley (Susanto, 2017) menambahkan bahwa praktik pengajaran yang tidak mendukung kreativitas meliputi:

1. Sikap otoriter guru;
2. Fokus berlebihan pada hafalan;
3. Pembelajaran mekanis tanpa pemahaman konseptual;

4. Ketergantungan pada evaluasi eksternal;
5. Tekanan berlebihan untuk menyelesaikan tugas;
6. Pemisahan kaku antara "bekerja" dan "bermain" tanpa mengintegrasikan nilai edukatif dalam bermain.

Dengan demikian, pengembangan kreativitas anak memerlukan pendekatan holistik yang memadukan dukungan psikologis, lingkungan belajar yang kondusif, serta metode pengajaran yang fleksibel.

Kesimpulannya, baik pendidik maupun orang tua hendaknya menghindari pembatasan berlebihan terhadap anak melalui larangan yang tidak proporsional, sebab hal tersebut berpotensi menghambat pertumbuhan kreativitas anak. Pemahaman mendalam mengenai faktor-faktor pendorong dan penghambat kreativitas anak merupakan aspek krusial. Dengan demikian, guru dituntut untuk bersikap arif dalam menyusun kondisi pembelajaran yang memfasilitasi pengembangan kreativitas anak secara optimal. Sementara itu, orang tua perlu memiliki kesadaran komprehensif mengenai berbagai faktor yang dapat mendukung atau menghalangi kreativitas anak. Hal ini bertujuan agar mereka mampu menciptakan lingkungan yang kondusif, baik di rumah maupun di sekolah, sehingga potensi kreatif anak dapat teraktualisasi secara maksimal.

5. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Prinsip fundamental dalam pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan kreativitas dan inovasi, sekaligus mengoptimalkan kemampuan hidup anak. Stimulasi yang diberikan harus bersifat menyeluruh (holistik) dan mencakup seluruh dimensi perkembangan anak. Kreativitas menjadi

salah satu elemen krusial dalam tumbuh kembang anak yang perlu mendapat perhatian serius serta dikembangkan secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan perspektif Ulest (dalam Adi, 2011) proses terbentuknya kreativitas pada anak melibatkan empat tahapan berurutan, yakni:

- 1) Identifikasi masalah,
- 2) Generasi ide,
- 3) Seleksi solusi, dan
- 4) Aplikasi praktis.

Sementara itu, menurut Tuti Tarwiyah Adi (Suratno, 2005), kreativitas pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui pendekatan 4P, yang meliputi:

- 1) **Pribadi:** Setiap anak memiliki kreativitas yang unik, oleh karena itu orang tua tidak boleh memaksakan anak untuk mengikuti pola atau karakteristik anak lain. Setiap anak memiliki keunikan yang diharapkan dapat mendorong inovasi melalui imajinasi mereka;
- 2) **Proses:** Proses pendorong kreativitas anak dapat tercapai dengan dukungan lingkungan dan dorongan internal anak tanpa adanya tekanan atau paksaan;
- 3) **Pemberian Kesempatan:** Proses pengembangan kreativitas memerlukan kesempatan bagi anak untuk bereksperimen secara kreatif;
- 4) **Produk:** Memberikan ruang bagi anak untuk menghasilkan produk atau karya yang kreatif.

Dalam pandangan Mulyasa (2017), bahwa perkembangan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan melalui:

- 1) Karya nyata, Pembuatan karya nyata tidak hanya merangsang kreativitas, tetapi juga mengasah kemampuan kognitif anak. Montolalu (dalam Mulyasa, 2017) menegaskan bahwa pengembangan kreativitas tidak terbatas pada seni, melainkan mencakup bidang bahasa, kognitif, serta fisik motorik.
- 2) Imajinasi, Anak dapat mengoptimalkan daya pikir dan daya cipta melalui khayalan serta pengalaman pribadi, sehingga imajinasi berperan penting dalam menumbuhkan inovasi.
- 3) Eksplorasi, Kegiatan eksplorasi memperluas wawasan anak sekaligus memicu rasa ingin tahu yang mendalam, sekaligus memperkuat pemahaman terhadap kemampuan yang telah dimiliki.
- 4) Eksperimen, Melalui eksperimen, anak belajar mengidentifikasi proses pencarian solusi, memahami cara menyelesaikan masalah, serta mengevaluasi manfaat dari aktivitas yang dilakukan.
- 5) Proyek, Kegiatan berbasis proyek memungkinkan anak mengekspresikan pola pikir, keterampilan, dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah, sehingga memberi ruang untuk berkreasi dan mengembangkan potensi diri.
- 6) Musik, Musik memiliki pengaruh signifikan dalam perkembangan anak. Montolalu (dalam Mulyasa, 2017) menyatakan bahwa aspek sosial, bahasa, intelektual, dan motorik dapat distimulasi melalui musik,

mengingat anak secara alami memiliki kecenderungan untuk mencipta dan merespons musik.

- 7) Bahasa, Penggunaan bahasa dalam kegiatan seperti mendongeng, bercerita, sosiodrama, menulis puisi, atau berbagi pengalaman turut mengasah kreativitas anak melalui ekspresi verbal dan naratif.

Dapat disimpulkan bahwa optimalisasi pengembangan kreativitas anak usia dini memerlukan peran aktif guru melalui serangkaian stimulasi. Adapun strategi yang dapat diterapkan untuk mendorong kreativitas anak secara maksimal meliputi; (a) Menghargai individualitas anak, dengan tidak memaksakan anak menjadi versi orang lain, mengingat setiap individu memiliki keunikan kepribadian. (b) Menyediakan lingkungan yang mendukung tanpa unsur paksaan, di mana dukungan dari orang tua, guru, dan lingkungan sekitar bersifat fasilitatif. (c) Memberikan ruang eksplorasi, yakni kesempatan bagi anak untuk melakukan aktivitas kreatif sesuai minat dan perkembangannya. (d) Memfasilitasi ekspresi kreatif, termasuk mendorong anak untuk menciptakan produk atau karya orisinal sebagai bentuk aktualisasi diri.

Strategi-strategi tersebut didasarkan pada prinsip pengembangan kreativitas yang berpusat pada anak (*child-centered approach*), dengan mempertimbangkan faktor internal (potensi diri) dan eksternal (dukungan lingkungan).

C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil tinjauan literatur mengungkapkan sejumlah temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini, di antaranya::

Penelitian **pertama** dilakukan oleh (Lismayani et al., 2023) tentang pengaruh media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini. Variabel-variabel yang diteliti memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis serta memiliki kemiripan judul.

Kedua, Sebelumnya pada tahun 2022, penelitian serupa dilakukan oleh (Lestari & Halim, 2022) sama-sama tentang penggunaan media *loose parts* perbedaan dimetodologi penelitian yaitu jenis penelitian tindakan (Action Research). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data, dalam studi ini, metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, di mana peneliti terlibat secara langsung dalam proses pengamatan di lokasi penelitian. Sementara itu, untuk menganalisis data, penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif yang memungkinkan pemaparan hasil secara sistematis berdasarkan karakteristik numerik.

Ketiga, penelitian lain yang relevan yaitu oleh (Nurjanah & Muthmainah, 2023) tentang pengaruh media *loose parts* terhadap kreativitas dan motorik halus anak usia dini. Memiliki metodologi penelitian yang sama dengan penulis.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Pre-Experimental Design* atau dikenal juga sebagai *Quasi-Experiment*. Desain yang diterapkan adalah *The One Group Pretest-Posttest Design*, di mana hanya satu kelompok yang diteliti tanpa kehadiran kelompok pembanding (Shaughnessy et al., 2007). Dalam desain ini, pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pemberian intervensi. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi dampak intervensi dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Data yang diperoleh dari kedua tahap pengukuran tersebut kemudian dianalisis secara statistik guna menentukan signifikansi pengaruh intervensi. Menurut Campbell dan Stanley (dalam Shaughnessy et al., 2007), menyatakan bahwa desain ini efektif untuk penelitian dengan jumlah sampel terbatas.

Pretest dilaksanakan sebelum penerapan pembelajaran berbasis loose parts pada kelompok B (usia 5-6 tahun) guna menilai tingkat kreativitas awal anak. Alat ukur yang digunakan adalah skala kreativitas khusus untuk anak usia dini. Setelah itu, intervensi pembelajaran loose parts dilakukan selama dua siklus dalam rentang waktu dua minggu. Posttest kemudian diadakan segera setelah intervensi selesai, dengan menggunakan instrumen yang sama seperti pretest untuk mengukur perkembangan kreativitas anak. Mengingat subjek

penelitian adalah anak usia dini, proses pengamatan (observasi) dilakukan oleh guru kelas dengan pendampingan peneliti guna memastikan validitas data.

Skema desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

Keterangan:

O1 : Pengukuran awal (pretest) sebelum intervensi

X : Intervensi (pembelajaran loose parts)

O2 : Pengukuran akhir (posttest) setelah intervensi

B. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Variabel bebas

Variabel bebas penelitian adalah pembelajaran *loose parts* yaitu pembelajaran dengan media yang disiapkan dari berbagai bahan atau barang bekas yang menjadi media belajar mencipta sebuah karya berdasarkan ide anak, diawali dengan penjelasan tema oleh guru, kemudian tanpa arahan dan instruksi pelaksanaan/tahapan, anak diberikan kesempatan seluas-luasnya secara mandiri bermain menghasilkan karya, baik secara individu maupun berkelompok.

2. Variabel tergantung

Variabel tergantung penelitian ini adalah kemampuan kreativitas anak usia dini yang dapat diamati dari ciri-ciri kreativitas yang muncul dari anak usia dini.

C. Ruang dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di KB Al Mardhiyyah yang terletak di Jalan Merdeka II/Tengah RT 86 NO 24. Sungai Pinang, Samarinda. Pelaksanaan

penelitian ini direncanakan berlangsung selama 2 Minggu, mulai dari tanggal 29 April 2024 sampai dengan tanggal 10 Mei 2024.

D. Subjek Penelitian

Menurut Sugiyono (2017), populasi didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dikaji dan kemudian diambil kesimpulannya. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas B di KB Al Mardhiyyah Samarinda yang berjumlah 20 orang.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri atau kondisi khusus yang menjadi pusat perhatian penelitian. Burhan Bungin menyatakan bahwa sampel adalah wakil dari seluruh strata atau elemen yang ada dalam populasi. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa sampel menggambarkan keseluruhan populasi yang diteliti.

Arikunto (dalam Noviana, 2018) mengemukakan bahwa jika subjek penelitian berjumlah kurang dari 100, sebaiknya seluruh populasi dijadikan sampel, sehingga penelitian tersebut tergolong sebagai penelitian populasi. Namun, jika subjek melebihi 100, sampel dapat diambil dengan proporsi 10–15%, 20–25%, atau lebih. Berdasarkan pertimbangan ini, peneliti memilih menggunakan seluruh populasi sebagai sampel karena jumlah subjek penelitian tidak mencapai 100 orang.

E. Metode Pengumpulan data

Teknik merujuk pada suatu metode yang diterapkan peneliti guna memperoleh data (Arikunto, 2006). Dalam penelitian ini, teknik

pengumpulan data primer meliputi kuesioner, observasi, dan studi dokumenter, dengan alat pengumpulan data berupa daftar periksa (check list).

Beberapa metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini meliputi:

1. Penyebaran angket (kuesioner) sebagai teknik pengumpulan data primer.

Angket didefinisikan sebagai seperangkat pertanyaan yang disampaikan kepada responden dengan tujuan memperoleh tanggapan sesuai permintaan peneliti Idrus (Noviana, 2018). (Arikunto, 2006) istilah kuesioner juga merujuk pada metode atau instrumen pengumpulan data. Dengan demikian, baik angket maupun Kuesioner mampu berfungsi sebagai instrumen penelitian dalam suatu studi. Dalam studi ini, peneliti menerapkan kuesioner berbentuk pertanyaan terbuka sebagai instrumen pengumpulan data, yaitu jenis angket yang memungkinkan responden memberikan jawaban secara bebas berdasarkan pemikiran dan perasaannya.

Selain itu, Idrus (dalam Noviana, 2018) menjelaskan bahwa daftar cocok (checklist) termasuk dalam kategori angket, di mana responden hanya perlu memberikan tanda centang (✓) atau silang (X) pada kolom yang tersedia.

Terdapat pula skala (scale), yaitu instrumen pengumpulan data yang mirip dengan daftar cocok atau angket tertutup, tetapi memiliki pilihan jawaban berjenjang. Merujuk pada kerangka teoretis yang mendasari penelitian ini, instrumen kuesioner yang digunakan dirancang dalam bentuk tidak langsung dan tertutup. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mendistribusikan angket kepada para pendidik pada Kelompok B, di mana respons diberikan

melalui mekanisme penandaan berupa centang (✓) atau silang (X) pada kolom respons yang telah tersedia.

Angket disusun berdasarkan teori-teori yang telah diuraikan, dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3. 1
Kisi-kisi kreativitas anak usia dini 5-6 tahun
Diadaptasi dari Utami Munandar (Noviana, 2018)

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Pernyataan Kreativitas	Jumlah
Kreativitas	<i>Aptitude</i>	Keterampilan berpikir lancar	1, 2, 3	3
		Keterampilan berpikir luwes	4, 5, 6, 7	4
		Keterampilan berpikir memperinci	8, 9, 10	3
		Kemampuan berpikir orisinal	11, 12, 13	3
	<i>Non Aptitude</i>	Rasa ingin tahu	14, 15	2
		Tekun dan tidak bosan	16, 17 ,18	3
		Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah	19, 20	2
		Kaya akan inisiatif	21, 22	2
		Kritis terhadap pendapat orang lain	23, 24, 25	3
Jumlah			25	25

Pada bagian validitas isi disini penulis meminta pertimbangan kepada ahli yaitu Dosen Pembimbing Skripsi.

2. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2017) observasi merupakan suatu proses yang kompleks dan terdiri atas serangkaian aktivitas biologis maupun psikologis. Metode ini digunakan untuk mengamati fenomena yang terjadi selama penelitian berlangsung. Sugiyono,(2017) lebih lanjut mengemukakan bahwa teknik observasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu **observasi partisipan** dan **non-partisipan**. Dalam metode observasi partisipan, peneliti secara aktif berperan serta dalam kegiatan yang sedang diteliti, sementara pada observasi non-partisipan, peneliti bertindak sebagai pihak yang hanya mengamati tanpa adanya keterlibatan langsung. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menerapkan pendekatan **observasi non-partisipan**, penelitian ini mengarahkan fokus observasi pada semua partisipan yang terlibat dalam proses pembelajaran, dengan penekanan khusus pada peserta didik anak-anak. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa daftar periksa (*checklist*).

Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa checklist berfungsi sebagai alat pengumpulan data yang praktis, terdiri atas serangkaian pertanyaan sistematis guna mendukung efisiensi observasi. Pada studi ini, instrumen tersebut mencakup indikator-indikator perkembangan anak yang terkласifikasi berdasarkan dimensi-dimensi tertentu, memungkinkan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung. Skala pengukuran yang digunakan merujuk pada **skala Likert**, yang menurut Sugiyono (2017), Checklist berfungsi sebagai alat pengumpulan data yang praktis, terdiri atas serangkaian pertanyaan sistematis guna mendukung efisiensi observasi. Pada studi ini, instrumen tersebut mencakup indikator-indikator perkembangan anak yang terkласifikasi berdasarkan dimensi-dimensi

tertentu, memungkinkan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung. Skala ini memudahkan responden dalam mengekspresikan respons mereka terhadap suatu pernyataan. Penyusunan pernyataan dalam skala Likert mengikuti model empat alternatif jawaban: **Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR), dan Tidak Pernah (TP)**. Responden memberikan tanda centang (✓) pada lembar jawaban sesuai pilihan mereka.

Menurut Arikunto (2006), variabel juga dapat disederhanakan menjadi tiga tingkatan (misalnya: selalu-kadang-tidak pernah atau baik-cukup-jelek). Item dalam skala ini diklasifikasikan menjadi **item positif** (mendukung pernyataan) dan **item negatif** (menolak pernyataan). Setiap item dinilai dengan sistem penskoran yang telah ditetapkan.

**Tabel 3. 2
Skor Jawaban Skala Likert**

No	Alternatif jawaban	Pernyataan Positif
1	Tidak Pernah (TP)	1
2	Jarang (JR)	2
3	Sering (SR)	3
4	Selalu (SL)	4

3. Dokumentasi

Menurut (Arikunto, (2006), metode dokumentasi merupakan teknik di mana peneliti mengumpulkan berbagai data atau bahan tertulis seperti buku, jurnal, dokumen, catatan pribadi, dan sejenisnya. Penelitian ini memanfaatkan metode dokumentasi sebagai instrumen pengumpulan data guna memperoleh informasi mengenai kreativitas peserta didik. Bentuk dokumentasi yang

dimanfaatkan berupa rekaman visual dalam format fotografi, yang diambil selama pelaksanaan aktivitas pembelajaran dalam rentang waktu penelitian.

F. Prosedur Pelaksanaan Intervensi

Sebelum intervensi dilaksanakan, tahap awal penelitian akan dimulai dengan pelaksanaan *pretest* menggunakan instrumen kuesioner yang telah melalui uji validitas. Selain itu, para guru di KB Al Mardhiyyah akan menandatangani *informed consent* sebagai bentuk persetujuan partisipasi, disertai penjelasan mengenai persiapan teknis yang diperlukan selama proses observasi dan pengisian kuesioner. Tahap akhir meliputi pengisian ulang kuesioner yang sama pascaimplementasi intervensi untuk mengukur dampaknya.

G. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji hipotesis dengan menerapkan pendekatan statistik, mengingat metode statistik berbasis numerik bersifat objektif dan dapat diaplikasikan secara universal. Teknik analisis kuantitatif yang digunakan adalah two related sample test melalui uji *Wilcoxon*. Menurut Priyatno (2012), uji tanda sebagai bagian dari statistik nonparametrik berfungsi untuk membandingkan dua sampel yang memiliki keterkaitan. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis inspeksi visual guna mengevaluasi peningkatan kemampuan individu dalam bekerja sama secara tim sebelum dan setelah intervensi diberikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Singkat KB Al Mardhiyyah

KB Al Madhiyyah didirikan pada tanggal 2 Mei 2007, dimana tanggal 2 Mei bertepatan dengan Hari Pendidikan Nasional. Awal berdiri bertempat di Jalan Merdeka Barat dengan mengontrak bangunan rumah yang digunakan sebagai sekolah. Secara kelembagaan KB Al Mardhiyyah berada di bawah naungan Yayasan Al Muntazhar Duabelas. Sampai pada akhir tahun 2011, kegiatan operasional KB Al Mardhiyyah berpindah ke Jalan Merdeka Tengah Nomor 24, dimana pihak Yayasan Al Muntazhar Duabelas telah berhasil membeli bangunan rumah dengan angsuran. Sampai saat ini KB Al Mardhiyyah memiliki 4 orang staf pengajar, 2 orang staf tenaga kependidikan, dan telah meluluskan 400 siswa dalam 17 angkatan kelulusan. Mayoritas murid adalah anak-anak yang tinggal di lingkungan Jalan Merdeka Kelurahan Sungai Pinang Dalam dan sekitarnya. KB Al Mardhiyyah juga membuka penerimaan Anak Berkebutuhan Khusus usia dini dengan syarat surat rekomendasi yang lengkap dari Psikolog Anak.

B. Tahapan Penelitian

Penulis melakukan penelitian di KB Al Mardhiyyah Samarinda, Kalimantan Timur. Penelitian ini dilakukan dalam rangka penulisan skripsi guna memenuhi persyaratan S-1 di Universitas Widyagama Mahakam. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Mengurus Perizinan

Penulis telah meminta izin kepada Kepala Sekolah KB Al Mardhiyyah untuk melakukan penelitian skripsi pada tanggal 29 April 2024. Kepala Sekolah langsung memberikan izin untuk penelitian kepada penulis dilakukan pada bulan Mei 2024.

2. *Informed Consent* dan Penetapan Sampel Penelitian

Pada tanggal 2 Mei 2024, penulis berdiskusi dengan guru mengenai tahapan dan teknis pelaksanaan penelitian, penetapan sampel, cara pengisian angket, menyusun jadwal observasi dan jadwal pelaksanaan intervensi. Guru wali kelas Kelompok B (usia 5-6 tahun) menyetujui penetapan sampel penelitian, tahapan penelitian dan berperan membantu pelaksanaan tahapan penelitian bersama penulis. Jumlah murid usia 5-6 tahun adalah 20 orang, maka ditetapkan seluruh populasi sebagai sampel penelitian.

3. Observasi Untuk Pengisian *Pretest* Angket

Tanggal 3 Mei 2024 dilakukan observasi kepada murid untuk pengisian *Pretest* Angket Kreativitas. Observasi dilakukan pada saat berjalannya pembelajaran. Wawancara lepas dilakukan kepada murid sambil berjalannya aktivitas murid mengerjakan lembar kerjanya.

4. Pelaksanaan Praktik Pembelajaran *Loose parts*

Praktik Pembelajaran *loose parts* dilakukan pada tanggal 6 – 17 Mei 2024. Sebelum pelaksanaan intervensi terlebih dahulu akan dilakukan *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan lembar obsevasi yang disediakan. Selain *pretest*

juga akan dilakukan persiapan mengenai permainan yang telah dirancang melalui model ajar yang dijabarkan pada peta konsep.

Pelaksanaan pembelajaran *loose parts* dilakukan selama kurang lebih dua pekan. Setiap pertemuan dilakukan pijakan seperti “opening”. Dirangkai dengan kegiatan permainan sederhana “cabut ubi” di lanjutkan berdoa, makan bersama. Kegiatan ini anak melakukan sendiri dengan mengingatkan nama kegiatan, durasi anak bermain kurang lebih 50 menit setiap pertemuan.

Selanjutnya pembelajaran “*loose Parts*” dilaksanakan dengan menyesuaikan tema yang ada di sekolah. Sebelum pembelajaran dimulai ada penataan bahan dan alat bermain dan penjelasan topik yang akan menjadi pemantik munculnya ide-ide anak saat proses pembelajaran. Ini dilakukan agar memudahkan dalam penilaian kreativitas anak. Setiap anak diberikan kesempatan membentuk kelompok dengan memilih teman main sendiri dan menetukan pilihan permainan yang akan dilakukan. Dari 20 murid di bagi menjadi 4 kelompok main agar proses pembelajaran efisien. Setiap kelompok beranggotakan 5 murid, dengan waktu main kurang lebih 1 Jam.

Kegiatan bermain ini memiliki tujuan untuk mengenalkan konsep dan jenis makanan. Selain itu kegiatan ini bertujuan agar anak mengenal alat dan bahan makanan dan minuman. Setelah permainan selesai peserta didik diminta untuk melakukan presentasi kegiatan yang telah dikerjakan, dilanjutkan tanya jawab perihal kendala dan solusi untuk kegiatan selanjutnya. Hasil presentasi anak terkadang tidak sesuai dengan rancangan modul ajar yang dikonsep, dan bahkan terdapat hasil karya yang diluar ekspektasi. Proses pembelajaran *loose*

parts ini didampingi oleh guru kelas. Penulis juga mendokumentasikan kegiatan bermain yang dilakukan anak.

5. Observasi Untuk Pengisian *Posttest* Angket

Tanggal 15 – 17 Mei 2024 dilakukan observasi kepada murid untuk pengisian *Posttest* Angket Kreativitas.

6. Pengumpulan data dan dokumentasi

Tanggal 20 – 24 Mei 2024

C. Instrumen Penelitian

Angket Kreativitas Anak Usia Dini dibuat sebagai alat yang digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas anak. Sebagaimana telah diuraikan pada bab sebelumnya, angket disusun berdasarkan teori-teori yang telah diuraikan, dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Indikator dan Pernyataan Kreativitas Anak Usia Dini
 Diadaptasi dari Utami Munandar (Noviana, 2018)

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Pernyataan Kreativitas	Jumlah
Kreativitas	<i>Aptitude</i>	Keterampilan berpikir lancar	1. Mencetuskan banyak gagasan 2. Mencetuskan banyak jawaban penyelesaian masalah atau pertanyaan 3. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan bebagai hal	3
		Keterampilan berpikir luwes	4. Memikirkan lebih dari satu jawaban 5. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi 6. Mencari banyak alternatif yang berbeda-beda 7. Mempunyai cara yang bervariasi dalam menyelesaikan masalah	4
		Keterampilan berpikir memperinci	8. Mampu mengubah arah pemikiran 9. Mampu mengembangkan, menambahkan dan memperkaya suatu gagasan	3

			10. Mampu memperinci gagasan hingga detail-detail bahan dan tindakan	
		Kemampuan berpikir orisinal	11. Mampu membuat kombinasi yang berbeda 12. Mempunyai ungkapan/istilah yang baru dan unik 13. Mampu menemukan gagasan baru yang lahir dari pemikiran sendiri yang terkadang tidak lazim	3
<i>Non Aptitude</i>	Rasa ingin tahu		14. Mempertanyakan sesuatu yang baru diketahui atau belum diketahui 15. Mempunyai banyak pertanyaan, lebih dari satu pertanyaan	2
		Tekun dan tidak bosan	16. Memperhatikan situasi dan kondisi 17. Mengikuti proses dengan tertib dan menunjukkan sikap menikmati 18. Tekun mengamati dan segera meminta penjelasan yang kurang jelas	3
	Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah		19. Terdorong dan mampu memecahkan masalah yang sulit 20. Mengajukan berbagai alternatif pemecahan masalah	2
	Kaya akan inisiatif		21. Mampu mengajukan contoh yang relevan 22. Mencetuskan pendapatnya atau jawaban baru tanpa ragu-ragu	2
	Kritis terhadap pendapat orang lain		23. Tanggap akan pendapat yang dikemukakan orang lain 24. Mampu mempertahankan pendapat 25. Tidak takut gagal atau dikritik	3
Jumlah			25	25

Pada bagian validitas isi disini penulis meminta pertimbangan kepada ahli yaitu Dosen Pembimbing Skripsi.

Item pernyataan dibuat dengan berpedoman pada model skala Likert yaitu setiap responden dapat memilih jawaban dengan cara memberi tanda ceklist (✓) pada lembar jawaban. Pilihan jawaban untuk setiap item pernyataan terdiri dari

empat unsur alternatif jawaban: Tidak Pernah (TP), Jarang (JR), Sering (SR), dan Selalu (SL). Empat alternatif jawaban penskorannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2
Skor Jawaban Skala Likert

No	Alternatif jawaban	Skor
1	Tidak Pernah (TP)	1
2	Jarang (JR)	2
3	Sering (SR)	3
4	Selalu (SL)	4

Setiap murid yang menjadi subjek, setelah *pretest* maupun *postest* langsung mendapat jumlah skor yang dihitung dari penjumlahan semua skor item pernyataan. Jumlah skor menentukan pada kategori mana tingkat kreativitas anak. Kategori tingkat kreativitas dapat ditentukan dengan perhitungan sebagai berikut:

Jumlah skor terendah, $X_{\min} = \text{skor terendah} \times \text{jumlah pernyataan}$

$$X_{\min} = 1 \times 25 = 25$$

Jumlah skor tertinggi, $X_{\max} = \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah pernyataan}$

$$X_{\max} = 4 \times 25 = 100$$

$$\text{Range} = 100 - 25 = 75$$

$$\text{Mean} = (100+25) / 2 = 62,5$$

$$SD = 75 / 6 = 12,5$$

Tingkat rendah: $X \leq \text{Mean} - SD$

$$X \leq 62,5 - 12,5$$

$$X \leq 50$$

Tingkat sedang: Mean – SD < X ≤ Mean + SD

$$62,5 - 12,5 < X \leq 62,5 + 12,5$$

$$50 < X \leq 75$$

Tingkat tinggi: Mean + SD < X

$$62,5 + 12,5 < X$$

$$75 < X$$

Dari perhitungan di atas dapat dibuat tabel kategori tingkat kreativitas berdasarkan tingkat rentang jumlah skor.

**Tabel 4. 3
Kategori Tingkat Kreativitas**

No	Rentang	Tingkat Jumlah Skor	Kategori
1	25 – 50	Rendah	Mulai Berkembang
2	51 – 75	Sedang	Berkembang Sesuai Harapan
3	76 – 100	Tinggi	Berkembang Sangat Baik

D. Deskripsi Hasil Penelitian

Murid usia 5-6 tahun yang mengikuti kegiatan pembelajaran *loose parts* berjumlah dua puluh orang. Murid yang dapat diobservasi dan diambil datanya berjumlah dua puluh orang. Penelitian dilakukan dari tanggal 3 – 17 Mei 2024 di KB Al Mardhiyyah Samarinda.

Data disusun berdasarkan hasil observasi pengisian angket kreativitas untuk anak usia 5-6 tahun. Dari data ini peneliti dapat mengetahui bagaimana kemampuan kreativitas secara individu sebelum pembelajaran *loose parts* dan sesudah pembelajaran *loose parts*. Data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4
Data Skor Angket Kreativitas Usia 5-6 Tahun

Subjek	Skor Angket	
	Pre test	Post test
Subjek 1	45	81
Subjek 2	53	77
Subjek 3	39	82
Subjek 4	46	85
Subjek 5	37	81
Subjek 6	58	82
Subjek 7	50	80
Subjek 8	44	74
Subjek 9	43	80
Subjek 10	55	73
Subjek 11	52	72
Subjek 12	50	80
Subjek 13	61	89
Subjek 14	44	70
Subjek 15	43	82
Subjek 16	56	81
Subjek 17	42	77
Subjek 18	39	89
Subjek 19	43	85
Subjek 20	38	45

Tabel 4. 5
Hasil *Pretest*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	25 – 50	Mulai Berkembang (MB)	14	70%
2	51 – 75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	30%
3	76 – 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
			20	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil pada *pretest*, tingkat kreativitas anak masih sangat rendah. Masih banyak anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang dengan presentase 70% dan yang Berkembang Sesuai Harapan masih sedikit dengan presentase 30%.

Tabel 4. 6
Hasil Posttest

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	25 – 50	Mulai Berkembang (MB)	1	5%
2	51 – 75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	20%
3	76 – 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	15	75%
			20	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil pada *posttest*, tingkat kreativitas murid meningkat signifikan. Murid yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dengan presentase 20% dan murid rata-rata sudah pada tingkat Berkembang Sangat Baik dengan presentase 75%. Bila dilihat tabel di atas masih terdapat 1 murid yang belum berubah kategorinya. Setelah dilakukan pengecekan pada Tabel 4.4, terdapat Subjek 20 hasil skor *pretest* 38 dan hasil skor *posttest* 45 dimana kedua skor tersebut masih masuk dalam kategori Mulai Berkembang.

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh pembelajaran *loose parts* terhadap tingkat kreativitas murid sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran *loose parts*.

E. Analisa Data

Tabel 4. 7
Data Analisis Pretes dan Posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre test</i>	20	37	61	46,9	7,055
<i>Post test</i>	20	45	89	78,25	9,341

(Sumber: Output Excel)

Pada tabel diatas diperoleh nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan adalah 46,9 sedangkan setelah diberikan perlakuan adalah 78,25. Dari jumlah angka terlihat peningkatan nilai rata-rata yang sangat signifikan. Nilai minimum

meningkat dari 37 menjadi 45, dan nilai maksimum meningkat dari 61 menjadi 89. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Peningkatan nilai ini menandakan adanya pengaruh positif terhadap murid setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran *loose parts*.

Kemudian dilakukan analisis kuantitatif dengan *two related sample test* dengan uji *Wilcoxon*. Uji tanda merupakan bagian dari statistik non parametrik yang menguji dua sampel yang saling berhubungan (Priyatno, 2012).

Penulis menghitung dengan menggunakan *excel* secara manual perhitungan uji *Wilcoxon*, sebagai berikut:

Hipotesis:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di KB Al Mardhiyyah Samarinda.

H_1 : Terdapat pengaruh pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di KB Al Mardhiyyah Samarinda.

Tabel Perhitungan:

Tabel perhitungan menggunakan excel.

Tabel 4. 8
Perhitungan Uji Wilcoxon

Murid	Skor Angket		Selisih		Rank	Rank	
	Pre test	Post test				(+)	(-)
	X	Y	X - Y	Absolut			
S1	45	81	-36	36	13		13
S2	53	77	-24	24	4,5		4,5
S3	39	82	-43	43	18		18
S4	46	85	-39	39	15,5		15,5
S5	37	81	-44	44	19		19
S6	58	82	-24	24	4,5		4,5
S7	50	80	-30	30	10		10

S8	44	74	-30	30	10		10
S9	43	80	-37	37	14		14
S10	55	73	-18	18	2		2
S11	52	72	-20	20	3		3
S12	50	80	-30	30	10		10
S13	61	89	-28	28	8		8
S14	44	70	-26	26	7		7
S15	43	82	-39	39	15,5		15,5
S16	56	81	-25	25	6		6
S17	42	77	-35	35	12		12
S18	39	89	-50	50	20		20
S19	43	85	-42	42	17		17
S20	38	45	-7	7	1		1
Jumlah						0	210

T hitung = jumlah yang paling kecil dari jumlah rank (+) atau (-)

T hitung = 0

Kemudian T hitung dibandingkan dengan T tabel *Wilcoxon*.

T tabel *Wilcoxon* dengan N 20 dan alpha 5% adalah 52. Nilai ini didapatkan dari Tabel Nilai Kritis *Wilcoxon*.

T hitung \leq T tabel, maka $0 \leq 52$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

H_1 diterima berarti terdapat pengaruh pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di KB Al Mardhiyyah Samarinda.

F. Pembahasan

Pada Tabel 4.7 analisa data menggunakan perhitungan statistik sederhana dengan membandingkan nilai minimal, nilai maksimal, dan nilai rata-rata antara data hasil *pretest* dan data hasil *posttest*. Nilai-nilai tersebut mengalami peningkatan, yaitu nilai minimal dari data hasil *pretest* 37 meningkat menjadi 45 berdasarkan data hasil *posttest*. Nilai minimal adalah skor angket terendah dari 20 subjek. Kemudian nilai maksimal mengalami peningkatan yang tinggi yaitu dari

data hasil *pretest* 61 meningkat menjadi 89 berdasarkan data hasil *posttest*. Nilai maksimal adalah skor angket tertinggi dari 20 subjek. Selanjutnya nilai rata-rata meningkat dari data hasil *pretest* 46,9 meningkat menjadi 78,25 berdasarkan data hasil *posttest*. Meningkatnya nilai-nilai ini adalah akibat dari meningkatnya nilai skor angket hasil *posttest* dibandingkan hasil *pretest*. Berdasarkan hasil perhitungan statistik sederhana ini dapat diketahui bahwa pembelajaran *loose parts* memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun dimana dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di KB Al Mardhiyyah.

Untuk lebih meyakinkan maka dilakukan analisis kuantitatif dengan *two related sample test* dengan uji *Wilcoxon* dari data-data hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Analisis kuantitatif ini dilakukan dengan terlebih dahulu mengajukan hipotesis atau dugaan. Ada dua hipotesis, yaitu pertama H_0 tidak terdapat pengaruh pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di KB Al Mardhiyyah Samarinda. Hipotesis H_0 dapat diterima jika hasil perhitungan tabel memiliki nilai lebih besar dari nilai Tabel Nilai Kritis *Wilcoxon*. Hipotesis yang kedua H_1 yaitu terdapat pengaruh pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di KB Al Mardhiyyah Samarinda. Hipotesis H_1 dapat diterima jika hasil perhitungan tabel memiliki nilai sama dengan atau lebih kecil dari nilai Tabel Nilai Kritis *Wilcoxon*.

Dari perhitungan data-data hasil *pretest* dan hasil *posttest* pada Tabel 4.8 di atas didapatkan hasil bahwa T hitung = 0. Kemudian T hitung dibandingkan dengan T tabel *Wilcoxon*. T tabel *Wilcoxon* dengan jumlah subjek sebanyak 20 (N 20) dan alpha 5% adalah 52. Nilai ini didapatkan dari Tabel Nilai Kritis *Wilcoxon*.

$T_{hitung} = 0$ dibandingkan dengan T tabel *Wilcoxon* = 52, maka $0 < 52$, sehingga $T_{hitung} <$ dari T tabel *Wilcoxon*. Berdasarkan hasil analisis, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Penerimaan H_1 ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan metode pembelajaran *loose parts* terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di KB Al Mardhiyyah Samarinda.

Merujuk pada kajian teoretis, faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas anak usia dini menurut Utami Munandar (dalam Susanto, 2017) meliputi prinsip-prinsip pengajaran yang mendukung pengembangan kreativitas, yaitu: (1) Penciptaan suasana belajar yang menyenangkan; (2) Pengakuan terhadap keunikan setiap anak; (3) Dorongan agar anak menjadi individu yang aktif; (4) Penyediaan stimulasi yang nyaman selama proses pembelajaran; (5) Pengembangan rasa bangga dan kepemilikan anak terhadap lingkungan kelas; (6) Peran guru sebagai fasilitator dalam proses belajar.

Dalam penerapan pembelajaran *loose parts* di KB Al Mardhiyyah pada penelitian ini, faktor-faktor di atas dapat ditemukan. Penulis langsung berperan sebagai guru yang menerapkan metode pembelajaran *loose parts* pada anak usia 5-6 tahun sebagai subjek dalam penelitian. Penulis mengalami langsung suasana dan kondisi dalam pembelajaran *loose parts*, artinya bahwa penulis dapat langsung melakukan analisa kualitatif melalui *visual inspection*. Melalui pengamatan langsung penulis menuangkan pembahasan penelitian untuk mendukung analisa data kuantitatif.

Suasana menyenangkan dalam pembelajaran tercipta secara alami dikarenakan anak diberi kepercayaan untuk bebas memilih permainan disesuaikan dengan idenya sendiri namun tidak keluar dari kesepakatan dan topik main.

Setiap hasil karya dari ide anak diberikan apresiasi dengan guru memberikan komentar penyemangat. Tentunya ketika anak diberikan kepercayaan untuk bebas mencipta maka anak akan aktif untuk mewujudkan idenya.

Kondisi nyaman dalam berkegiatan tentunya didahului dengan kondisi mental yang nyaman pula dimana kondisi ini tercipta karena tidak ada paksaan harus mengikuti suatu pola. Pada pembelajaran *loose parts* anak nyaman karena bebas menciptakan pola sesuai idenya. Anak leluasa berkreasi, menciptakan sesuatu melalui bahan-bahan yang ada sesuai idenya. Secara langsung hal ini dapat menumbuhkan motivasi pada dirinya. Sehingga anak mencoba lagi mengulang merancang, menciptakan karya yang unik, dengan alat dan bahan yang sama.

Dalam penerapan pembelajaran *loose parts* guru hanya sebagai fasilitator. Pertama, memfasilitasi alat dan bahan permainan sesuai dengan topik pembelajaran. Kedua, memfasilitasi rancangan pembelajaran berkenaan aturan main, tempat, dan waktu. Dalam kegiatan main anak memiliki kebebasan tanpa arahan atau sanggahan dari guru, dimana guru hanya memberikan komentar penyemangat dan provokasi.

Mengapa tingkat kreativitas anak usia dini menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam studi ini? Fenomena ini teridentifikasi melalui analisis data statistik yang telah dihitung sebelumnya. Menurut Ulest (Adi, 2011) ada 4 tahap

terjadinya kreatif pada anak, yaitu: 1) Menelusuri masalah; 2) Mengajukan ide-ide; 3) Menyeleksi pilihan; 4) Implementasi. Berdasarkan observasi langsung, penulis melihat bahwa keempat tahapan yang disebutkan oleh ahli tersebut dilaksanakan oleh anak-anak secara mandiri tanpa bimbingan guru, baik secara berurutan maupun tidak teratur. Fenomena ini muncul karena dalam pembelajaran *loose parts*, terdapat beberapa strategi bermain yang diimplementasikan, meliputi tiga hal utama: 1) Bermain menggunakan *loose parts* tanpa panduan guru: a) Tidak ada tujuan akhir yang ditetapkan, b) Tidak ada harapan tertentu, c) Tidak ada standar benar atau salah. 2) Memberi kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi tanpa pembatasan aktivitas. 3) Merangsang rasa penasaran anak.

Ada hal penting yang terjadi terpantau pengamatan penulis dimana hal tersebut adalah perkembangan penting bagi anak usia dini. Hal tersebut adalah sikap disiplin dan tanggung jawab anak. Ada pijakan main setiap mulai pembelajaran yang disampaikan oleh guru, diantaranya aturan main, aturan penggunaan alat dan bahan, alokasi waktu, dan strategi beberes. Guru hanya bertugas mengingatkan pijakan tersebut. Dalam proses pembelajaran teramatii bahwa anak-anak sangat patuh terhadap aturan, disiplin terhadap waktu, dan bertanggung jawab untuk mengembalikan alat dan bahan setiap selesai topik pembelajaran. Mereka dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompok yang mereka bentuk sendiri dan masing-masing mengambil peran sebisa yang mereka lakukan untuk mengimplementasikan suatu ide atau membuat sesuatu.

Merujuk dari namanya yaitu *loose parts* yang arti bebasnya adalah bagian longgar yang dapat dilepaskan, maka media atau bahan-bahan pembelajaran ini

sangat fleksibel untuk berbagai macam tujuan. Dalam pengamatan langsung yang dilakukan penulis ditemukan bahwa anak dapat memanfaatkan media *loose parts* ini untuk mengimplementasikan idenya membuat suatu benda atau merangkai suatu susunan. Untuk mengetahui apa yang sedang dikerjakan anak, guru dapat melakukan wawancara kepada anak dengan pertanyaan singkat disela-sela kegiatan. Dari wawancara ini anak biasanya menguraikan ide dan proyek apa yang sedang dikerjakan dan akan tampak seperti apa hasil akhirnya. Jawaban-jawaban setiap anak sangat beragam tergantung ide yang ada dikepala mereka.

Dari ciri-ciri kreativitas secara aspek kognitif yang diungkapkan oleh para ahli secara umum yaitu meliputi: kelancaran berpikir, keluwesan solusi, keaslian ide, dan perincian uraian, penulis melihat melalui pengamatan langsung bahwa proses pembelajaran *loose parts* dapat menjadi pemantik berkembangnya ciri-ciri kreativitas anak usia 5-6 tahun.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil analisis data dan pembahasan menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *loose parts* memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Temuan ini konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya yang juga mengkaji dampak *loose parts* terhadap kreativitas anak. Dengan demikian, penelitian ini semakin menguatkan bukti bahwa *loose parts* dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran unggulan untuk merangsang, membentuk, dan mengoptimalkan kreativitas anak usia dini.

Meskipun demikian, model pembelajaran lain yang turut mendukung kemandirian dan kreativitas anak tidak boleh diabaikan. Oleh karena itu, *loose parts* dapat dikombinasikan dengan berbagai metode pembelajaran lainnya guna mencapai hasil yang lebih holistik.

B. Saran-saran

Beberapa aspek perlu diperbaiki agar penerapan pembelajaran *loose parts* dalam studi-studi berikutnya mampu mencapai hasil yang lebih maksimal. Adapun hal-hal yang memerlukan penyempurnaan meliputi:

1. Bagi Pihak Sekolah

Melihat tanggapan positif dari anak yang mengikuti penelitian ini, pihak sekolah dapat mengaplikasikan dengan baik pembelajaran *loose parts* yang sesuai dengan tingkatan usia anak. Penerapan pembelajaran *loose parts*

mempermudah guru-guru dalam asesment, mengetahui gaya belajar anak, deteksi bakat anak dan tumbuh kembang anak.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini membuktikan dengan menerapkan pembelajaran *loose parts* memudahkan guru pada proses belajar, stimulan perkembangan, assesment bertahap berdasarkan klasifikasi usia.

3. Bagi Penulis Selanjutnya

Hasil penelitian ini selanjutnya dapat dijadikan dasar ilmiah untuk kajian pengaruh pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, T. T. (2011). *Pengembangan Kreativitas Seni dan Gerak Anak Usia Dini*. Progam Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta. Jakarta.
- Akbar, R., Wiyono, M., & Wihardjo, R. S. D. (2001). *Kreativitas : Panduan bagi Penyelenggara Program Percepatan Belajar*. Grasindo. Jakarta.
- Anggraeni, D., & Hibana. (2021). Redesain Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bercerita. *Journal of Islamic Early Childhood Education UIN Suska Riau*, 4(1), 26–37. <https://ejurnal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/12196>. Pekanbaru.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Chatib, M. (2012). *Orangtuanya Manusia* (Irawati Subrata (ed.); VII). Kaifa. Bandung.
- Elfanany, B. (2013). *Strategi Jitu Meningkatkan Skor IQ Anak Prasekolah PAUD dan TK*. Araska. Yogyakarta.
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>. Sumenep.
- Jannah, H. (2021). *Penerapan Media Loose Parts Berbasis Steam Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati* [Institut Agama Islam Negeri Kudus]. <http://repository.iainkudus.ac.id/5789/>. Kudus.
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Deepublish. Yogyakarta.
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Lmiah PLS*, *FKIP UNSIL*, 7(2), 145–153. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/5352>. Bogor.
- Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadillah, F. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 6(2), 154–163. <https://e->

- journal.my.id/cjpe. Makassar.
- Luaili, N., Rasyad, A., & Sulton. (2022). *Buku Panduan Loose Part untuk Guru PAUD*. Prodi S2 PAUD Universitas Negeri Malang. Malang.
- Muhaymin. (2015). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Pengolahan Barang Bekas Pada Anak Paud Nurul Huda Kecandran Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga*. Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga.
- Mulyasa. (2017). *Strategi Pembelajaran Paud* (P. Latifah (ed.); Cetakan Pe). PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Munandar, U. (2012). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta.
- Noviana, R. (2018). *Tingkat Kreativitas Anak di PAUD TAAM Qurrata A'yun Batusangkar*. Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Nurjanah, S., & Muthmainah. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519–3536.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>. Yogyakarta.
- Shadikin, A. S. (2019). *Deskripsi Kegiatan Bermain Eksplorasi Pencarian Harta Karun dalam Mengembangkan Kreativitas pada Anak Kelompok B di TK Al-Hidayah 2 Jember Tahun Ajaran 2018/2019* [Universitas Jember].
<https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/91469>. Jember.
- Shaughnessy, J. J., Zechmeister, E., & Zechmeister, J. S. (2007). *Metodologi Penelitian Psikologi* (Cet. 1). Yogyakarta.
- Siantajani, Y. (2020). *Loos Parts: Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD* (2nd ed.). PT Sarang Seratus Aksara. Semarang.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. 26). Alfabeta. Bandung.
- Sujiono, Y. N., & Bambang, S. (2013). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT. Indeks. Jakarta.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.

- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini : Konsep dan Teori* (Suryani & U. Rahmawati (eds.); 1st ed.). Bumi Aksara. Jakarta.
- Syafrina, R., & Adiningsih, V. E. (2020). Efektivitas Bermain “Lego” Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun. *Motiva : Jurnal Psikologi*, 3(1), 19–25. Samarinda.
- Tabrani, P. (2014). *Proses kreasi-gambar anak-proses belajar*. Erlangga. Jakarta.
- Wardhani, W. D. L., Misyana, Atniati, I., & Septiani, N. (2021). Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepasan). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1894–1908. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.694>. Jember.
- Wayka, B. (2019). *Pembelajaran Berbasis Konten STEAM dan Loose Part*. <https://www.gurusiana.id/read/buhrin/article/pembelajaran-berbasis-konten-steam-dan-loose-part-1729039>. Bandar Lampung.

Lampiran

SURAT PERMOHONAN IJIN PENELITIAN



**UNIVERSITAS
WIDYA GAMA MAHKAM SAMARINDA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

BANK:
+ BPD KALTIM
+ BUKOPIN
+ MUAMALAT
+ MANDIRI

Samarinda, 29 April 2024

Nomor : 042./UWGM/FKIP-PAUD/.V./2024

Lampiran : -

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala Sekolah KB AL Mardhiyyah

Ibu. Salfiahni Saleh, S.P

Di Tempat

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut di bawah ini :

Nama : Husniah

NPM : 2086207011

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Pengaruh pembelajaran *Loose Parts* terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Untuk keperluan tersebut diatas, maka kami mohon izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Bapak/Ibu. Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.



Telp : (0541) 734294 - 737222
Fax : (0541) 736572
Email : uwigama@cbn.net.id

*Ketua yang kumar
Widygama pilihanku*

Kampus Biru
Gedung UWIGAMA
Jl. K.H. Wahid Hasyim Sempaja
Samarinda 75124

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
KELOMPOK BERMAIN (KB)
"Al-Mardhiyyah"
Jl. Merdeka 2 (Tengah) Rt. 86 No. 24 Samarinda Kalimantan Timur
NPSN : 69905564 Hp. 081347283219

Surat Keterangan Penelitian

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Salfiahni, S.P
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menyatakan bahwa:

Nama : Husniah
 NPM : 2086207011
 Prodi : PG PAUD

Telah melaksanakan penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini di KB Al Mardhiyyah Samarinda”. Mulai tanggal 03 Mei 2024 sampai dengan 17 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samarinda, 27 Mei 2024

Kepala Sekolah

Salfiahni SP

PETA KONSEP

MODUL AJAR

Modul Ajar KB Al-Mardhiyyah
Tahun Pembelajaran 2022/2023

	Kelompok Usia : 3-6 Tahun Jumlah Anak : 10 - 11 Jumlah Jam : 60 menit x 4 pertemuan perminggu
Penerjemah : Sulastri, S.Pd Pembuat : KB Al-Mardhiyyah Waktu : 8 kali pertemuan	Beriman bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak mulia, Mandiri, Bernalar kritis, Kreatif, Berkebhinekaan Global
Penjelasan Pancasila Subtopik Pembelajaran Kegiatan	Aku cinta Bumi/Aku anak sehat /kebutuhan Tatap muka Fondasi
	Anak dapat mengetahui jenis makanan dan minuman sebagai bentuk rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan (CP.1) Anak mengenali bahan makanan dan minuman yang baik (CP.2) Anak memiliki rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi dan eksperimen langsung pada sumber belajar (CP.3) Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.(CP.3)
Alat dan Umum Kegiatan	Apotik hidup, Supermarket, Pasar *Anak-anak mendengarkan cerita tentang tantang makanan dan minuman *Tanya jawab setelah menonton video pembelajaran *Mengamati makanan (menuliskan ciri-cirinya, bagian dan manfaatnya) *Praktek membuat makanan dan minuman *Menggambar tentang makanan dan minuman *Main peran menjadi koki *Main Pasir *Bermain loose parts usaha aneka produk makanan dan minuman *Main peran sebagai ibu rumah tangga memasak menggunakan "kebutuhan" *Melukis tanaman "kebutuhan" dari Loose parts
Alat dan Bahan	kerang, pasir, stik, doubel tip, kertas, pensil, spidol, tutup botol, spon, cat air, gelas, crayon, botol, pelepas pisang, plastik kancing baju, pule huruf, mangkok, piring, gunting.
Media dan Prasarana	Handphone, Jaringan internet, Buku Cerita, Gambar
Kegiatan main Berdoa sebelum kegiatan (Surah Al-Fatihah, Al-Ikhlas, Al-Falaq, An-Naas, Al-Kautsar, Al-Ashr) Tanya jawab seputar makanan dan minuman sehat (Kognitif) Isyarat Qur'ani (Ayat Berdamai, Perkataan yang Baik, Berbuat Baik kepada ibu dan Bapak) Anak menceritakan kegiatannya hari itu (Bahasa) Anak mainperan membuat kue (Motorik kasar) Menggambar makanan sehat (Motorik halus) Anak membuat kreatifitas (seni) Berdoa sesudah kegiatan (Doa Orang tua, Kebaikan Dunia Akhirat, Keluar Rumah, Naik Kendaraan) Mengaji menggunakan metode Qiro'ah	
Jurnal Ide Kegiatan Seberapa kegiatan yang dapat dikembangkan dari peta konsep antara lain : • Berkunjung ke lingkungan sekitar sekolah mengamati toko bahan makanan, minuman dan took makanan	
Samarinda 06 Juni 2024 kepala sekolah Salfiahni Saleh, S.P	
Penanggungjawab Sulastri, S.Pd	

ANGKET PENELITIAN**Angket Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun**

Nama Anak :

Usia :

Pengamat :

Petunjuk pengisian angket

1. Angket diisi oleh Pengamat yang dalam hal ini adalah Guru KB Al Mardhiyyah
2. Angket terdiri atas 25 pernyataan.
3. Berikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan kondisi anak.

TP = Tidak Pernah, JR = Jarang, SR = Sering, SL = Selalu

No	Pernyataan	Jawaban			
		TP	JR	SR	SL
1	Mencetuskan banyak gagasan				
2	Mencetuskan banyak jawaban penyelesaian masalah atau pertanyaan				
3	Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan bebagai hal				
4	Memikirkan lebih dari satu jawaban				
5	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi				
6	Mencari banyak alternatif yang berbeda-beda				
7	Mempunyai cara yang bervariasi dalam menyelesaikan masalah				
8	Mampu mengubah arah pemikiran				
9	Mampu mengembangkan, menambahkan dan memperkaya suatu gagasan				
10	Mampu memperinci gagasan hingga detail-detail bahan dan tindakan				
11	Mampu membuat kombinasi yang berbeda				
12	Mempunyai ungkapan/istilah yang baru dan unik				
13	Mampu menemukan gagasan baru yang lahir dari pemikiran sendiri yang terkadang tidak lazim				
14	Mempertanyakan sesuatu yang baru diketahui atau belum diketahui				
15	Mempunyai banyak pertanyaan, lebih dari satu pertanyaan				
16	Memperhatikan situasi dan kondisi				
17	Mengikuti proses dengan tertib dan menunjukkan sikap menikmati				
18	Tekun mengamati dan segera meminta penjelasan yang kurang jelas				

19	Terdorong dan mempu memecahkan masalah yang sulit				
20	Mengajukan berbagai alternatif pemecahan masalah				
21	Mampu mengajukan contoh yang relevan				
22	Mencetuskan pendapatnya atau jawaban baru tanpa ragu-ragu				
23	Tanggap akan pendapat yang dikemukakan orang lain				
24	Mampu mempertahankan pendapat				
25	Tidak takut gagal atau dikritik				

Skor Jawaban Skala Likert

No	Alternatif jawaban	Pernyataan Positif
1	Selalu (SL)	4
2	Sering (SR)	3
3	Jarang (JR)	2
4	Tidak Pernah (TP)	1

DOKUMENTASI

















