

**STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS MELALUI MEDIA *LOOSE PARTS*
DI RA RABBI RHADHIYYA**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (1)
Dalam Ilmu Tarbiyah**



OLEH :

RENI PUSPITA SARI

NIM. 18511021

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

IAIN CURUP

2023

Hal : Pengajuan Skripsi
Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Di-

Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

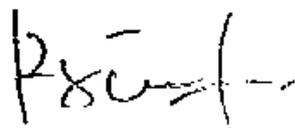
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Rini Puspita Sari mahasiswa IAIN CURUP yang berjudul “ **Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Media Loose Parts di RA Rabbi Radhiyya**”. sudah dapat diajukan dalam ujian munaqasyah Intitut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, Februari 2023

Pembimbing I



Dr. Rini Puspitasari, M.A
NIP.1981011222009122001

Pembimbing II



H.M Taufik Amrillah, M.Pd
NIP.199005232019031006

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reni Puspita Sari

NIM : 18511021

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Media
Loose Parts di RA Rabbi Radhiyya

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang penuh ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 525 /In.34/F.T/I/PP.00.9/ /2023

Nama : **Reni Puspita Sari**
NIM : **18511021**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **PIAUD**
Judul : **Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Media
Loose Parts Di RA Rabbi Radhiyya**

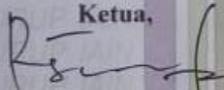
Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : **Selasa, 11 April 2023**
Pukul : **11:00-12:30 WIB**
Tempat : **Gedung Munaqasah Fakultas Tarbiyah Ruang 05**

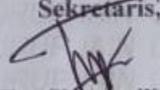
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

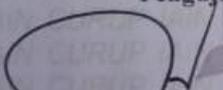
Ketua,


Dr. Rini Puspitasari, M.A
NIP. 1981011222009122001

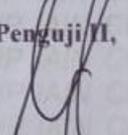
Sekretaris,


H.M Taufik Amrillah, M.Pd
NIP. 199005232019031006

Penguji I,


Dr. H. Abdul Rahman, M. Pd. I
NIP. 19720704 200003 1 004

Penguji II,


Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP. 198704032018011001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah


Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 19650826 199903 1 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji serta syukur penulis haturkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa memberikan beribu nikmat, rahmat, dan karunia serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul "**Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Media *Loose Parts* di RA Rabbi Radhiyya**" Sholawat beserta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Baginda Rasulullah SAW, beserta para keluarganya dan sahabatnya.

Terselesaikan skripsi ini tentu karena adanya pihak-pihak yang telah banyak membantu. Untuk itu dalam kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr Idi Warsah, MPd Selaku Rektor IAIN Curup
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, S.E, M.Pd, MM selaku Wakil Rektor I IAIN Curup
3. Bapak Dr. KH Ngadri, M.Ag., selaku Wakil Rektor II IAIN Curup
4. Bapak Dr. Fakhruddin, S.Ag., M.Pd.I selaku Wakil Rektor III IAIN Curup
5. Bapak Dr. H. HamengkuBuwono, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
6. Bapak H.M Taufik Amrillah, M.Pd Selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
7. Bapak Muksal Mina Putra, M.Pd Sebagai Dosen Pembimbing Akademik
8. Ibu Dr. Rini Puspita Sari, M.A Sebagai dosen Pembimbing I dan Bapak H.M Taufik Amrillah, M.Pd Sebagai dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.

9. Seluruh staf akademik di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup yang telah membantu pelayanan dan kelancaran administrasi dalam penyelesaian studi penulis.
10. Seluruh staf Perpustakaan IAIN Curup yang telah membantu pelayanan dan peminjaman buku dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis hanya mampu berdoa dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu memberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati dan rasa sadar skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Curup, April 2023

Reni Puspita Sari

MOTTO

“Jangan menyerah begitu saja, rasakanlah penderitaan yang ada sekarang ini dan hiduplah sebagai juara dikemudian hari”

“jagalah juga hargaai apa yang kamu miliki hari ini, dan jangan lupa untuk selalu bersyukur”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabil'alamin puji serta syukur yang tak ada hentinya diucapkan kepada Allah SWT, yang mana telah banyak memberi rahmat dan hidayahnya dan juga memberikan orang-orang yang selalu mendukung dan mendo'akan dan memotivasi dalam segala hal dan kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Terkhususnya untuk kedua orangtua Bapakku Syaripudin dan mamakku Lensi tercinta dan tersayang yang telah banyak berkorban waktu dan tenaga semi putrinya, selalu mendoakan disetiap langkahku, selalu memberi dukungan dan motivasi dan selalu memberikan yang terbaik. Karena doa dan motivasi merekalah yang memberikan semangat dan ridho dari Allah. Karna do'a dari merekalah segala kemudahan dan kelancaran dan juga rizki yang tak terkira yang Allah SWT berikan dari awal kuliah sampai proses penyelesaian skripsi ini.
2. Terimakasih kepada adikku tersayang Indah Permata Sari yang telah memberi semangat dan juga motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Terimakasih kepada para dosen dan pembimbing yang telah memberikan ilmu dari awal semester hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ummi Lina Lidia Wati, S.Pd.I selaku Kepala RA Rabbi Radhiyya, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
5. Seluruh ummi terutama di kelas Jannatul Ma'wa ummi Suryanti, S.pd, Elva Susanti,S.Pd, Reni Martike,A.Ma seta staf di RA Rabbi Radhiyya yang telah bersedia menerima penulis untuk melaksanakan penelitian.
6. Untuk yang selalu menemani, memberi semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini Yulius Susyanto, terimakasih untuk supportnya selama ini.
7. Terimakasih sahabatku tersayang Ega Yuliani, Lesi Andani, Anggun Lestari, Armi Juita Sari, Marina Adheni, Nadia Putri Utami, Ayu Retno Khinansi yang telah memberi motivasi, semangat, dan selalu menemani dari awal semester sampai semester akhir.

8. Terimakasih kepada keluarga besar prodi PIAUD IAIN Curup terutama angkatan 2018.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.

ABSTRAK

Reni Puspita Sari, 18511021. “Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Media *Loose Parts* di RA Rabbi Radhiyya”. Skripsi, Curup: Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Media *Loose Parts* di RA Rabbi Radhiyya. Jenis penelitian yang dilakukan penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B kelas Jannatul Ma’wa di RA Rabbi Radhiyya. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Media *Loose Parts* di RA Rabbi Radhiyya menggunakan penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa.dan terakhir yaitu melalui media loose parts mengalami peningkatan kreativitas anak usia dini pada kelompok B kelas Jannatul Ma’wa di RA Rabbi Radhiyya.

Kata Kunci: Strategi Guru, Media *Loose Parts*

DAFTAR ISI

JUDUL SKRIPSI	i
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN SKIRPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Pernyataan Penelitian	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Kreativitas	9
1. Definisi Kreativitas	9
2. Ciri-ciri Kreativitas	11

3. Faktor yang Mendukung Kreativitas.....	15
4. Strategi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini.....	21
5. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....	24
B. Loose Parts	25
1. Definisi Loose Parts	25
2. Pentingnya Loose Parts	26
3. Komponen Media Loose Parts	28
4. Manfaat Loose Parts.....	26
C. Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas AUD ..	29
1. Strategi Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak.....	29
2. Loose Parts dan Kreativitas.....	36
D. Penelitian Relevan.....	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Setting Penelitian	41
C. Sumber Data Penelitian.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data.....	44
E. Instrumen Penelitian.....	45
F. Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	51
A. Kondisi Objektif.....	51
1. Sejarah Singkat RA Rabbi Radhiyyah	51
2. Visi Misi dan Tujuan RA Rabbi Radhiyyah	52
3. Profil RA Rabby Radhiyyah	53
4. Data Siswa RA Rabbi Radhiyyah	54
5. Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	55
6. Sarana dan Prasarana.....	56
7. Struktur Organisasi	57

8. Deskripsi Subjek Penelitian	59
B. Hasil Penelitian	60
1. Media <i>Loose Parts</i> dalam Meningkatkan Kreativitas di RA RR..	61
2. Strategi yang Digunakan dalam Meningkatkan Kreativitas melalui Media <i>Loose Parts</i> di RA RR	68
C. Pembahasan Hasil Penelitian	72
1. Media <i>Loose Parts</i> dalam Meningkatkan Kreativitas di RA RR	72
2. Strategi yang Digunakan untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media <i>Loose Parts</i> di RA RR.....	73
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran-saran	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	35
Tabel 3.2 : Kisi-Kisi Instrumen Observasi Siswa	38
Tabel 4.2 Tenaga Pendidik dan Kependidikan	45
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Piramida Loose Parts.....	24
Gambar 2.2 Siklus Bermain Loose Parts.....	26
Gambar 4.1 Struktur Organisasi RA Rabbi Radhiyyah.....	48
Gambar 4.2 Anak Berkreasi Menggunakan Media <i>Loose Parts</i>	52
Gambar 4.3 Anak Membereskan dan Menyimpan Mainan.....	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan bagaimana pembelajaran saat ini dilaksanakan di PAUD, telah diperbarui untuk abad ke-21, yang membutuhkan inovasi. Setiap individu harus kreatif. Mungkin ada profesi baru yang berkembang untuk memenuhi tuntutan masa depan daripada yang sudah ada. Mampu berkomunikasi, berpikir kritis, kreatif, dan bekerja dengan orang lain adalah keterampilan penting untuk memasuki abad ke-21. Sekolah harus diperlengkapi untuk mempersiapkan siswa bersaing saat mereka memasuki abad kedua puluh satu. Siswa diminta untuk mendekati tantangan dengan pola pikir kreatif berdasarkan pemahaman mereka tentang hubungan antara banyak mata pelajaran ilmiah.

Menurut Reagan dalam Nurjanah bahwa "*The Partnership for 21st century* mengidentifikasi empat "*Learning and Innovation skills*", yang merupakan 4 hal paling pokok harus dimiliki, yaitu: *creativity, critical thinking, communication, collaboration*. Keterampilan abad 21 sering disebut 4Cs, dalam bahasa Indonesia bisa diingat dengan singkatan 4K, yaitu kreativitas, kritis, komunikasi, kerjasama. Hal ini senada dengan teori Bloom yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan tingkat perkembangan tertinggi dalam hal kemampuan kognitif. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini harus menjunjung tinggi kreativitas.¹

¹ Nurjanah, Novita Eka. "*Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini.*" JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD 5.1 (2020): Hal. 20.

Anak usia dini merupakan masa emas (Golden Age) karena percepatan tumbuh kembang anak dalam persiapan masuk sekolah. Untuk memaksimalkan kemampuan tumbuh kembang anak, pendidikan anak usia dini harus berupa pemberian rangsangan (stimulus) dari lingkungan terdekat. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menyebutkan dalam Bab I Pasal 1 Ayat 14 bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu program pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang menggunakan rangsangan pendidikan untuk memajukan jasmani dan rohani. sehingga anak-anak siap untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi.²

Setiap manusia wajib menempuh pendidikan karena dalam kehidupan manusia perlu membekali dirinya agar dapat berkembang dengan sebaik-baiknya. Al-Qur'an membahas nilai pendidikan bagi anak usia dini dalam ayat 78 surat an-nahl.

Diantara ayat Al-Qur'an yang menjadi dasar bahwa setiap manusia dilahirkan dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun seperti pada **Q.S. An-Nahl ayat 78:**

الْأَفْئِدَةُ رَوَّاءُ الْأَبْصَارِ السَّمْعَ لَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمْ شَيْئًا تَعْلَمُونَ لَا أُمَّهَاتِكُمْ بَطُونٌ مِّنْ آخِرِ جَنَّتُمْ وَاللَّهُ
تَشْكُرُونَ لَعَلَّكُمْ

² UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Visimedia.

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur”.³

Menurut penjelasan ayat di atas, anak tidak dapat mengetahui apapun selama masih dalam kandungan sampai ada yang memberitahunya. Tuhan bermaksud agar kita merasa bersyukur ketika Dia memberi kita hati, pikiran, mata, dan pendengaran kita. Salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. Allah menghargai mereka yang dapat menggunakan pikirannya secara efektif karena hal itu menunjukkan penghargaan atas karunia yang Allah berikan kepada mereka.

Oleh karena itu pemanfaatan alat permainan edukatif, fasilitas, dan berbagai sumber belajar dengan media atau bahan lepas bagian pada saat bermain di lingkungan anak merupakan salah satu strategi yang digunakan pada anak usia dini untuk mendorong dan memupuk kreativitas anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di RA Rabbi Radhiyya terdapat permasalahan terkait kreativitas anak usia 5-6 tahun khususnya pada kelas B Jannatul Ma'wa. Terdapat beberapa anak yang rasa ingin tahunya masih rendah, anak kurang memiliki inisiatif dalam berkreativitas, anak belum mampu membuat suatu karya sesuai dengan idenya sendiri, anak masih terpaku oleh instruksi dari guru. Anak belum dapat menuangkan imajinasinya untuk menciptakan suatu karya menggunakan berbagai macam

³ Q.S. An-Nahl (16): 78

media, anak kurang percaya diri dan mandiri. RA Rabbi Radhiyya menggunakan media *Loose Parts* pada semester II diakhir bulan september 2021, walaupun terbilang masih baru menggunakan media *Loose Parts* tetapi RA Rabbi Radhiyya berupaya mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan berbagai barang yang ada dilingkungan sekitar anak. Di samping itu, RA Rabbi Radhiyya Air Rambai berlokasi di pedesaan yang kaya akan media *Loose Parts*, sehingga penggunaan media *Loose Parts* menjadi lebih efektif dan bervariasi. Alasan tersebut yang membuat peneliti memilih RA Rabbi Radhiyya untuk menjadi lokasi atau tempat penelitian.⁴

Seseorang memiliki kesempatan yang begitu besar untuk menyadari potensi mereka ketika mereka masih muda, kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Santrock mendefinisikan kreativitas sebagai kapasitas untuk berpikir, menciptakan ide-ide baru, memadukannya dengan konsep yang sudah ada sebelumnya, dan akhirnya menggabungkan ide-ide tersebut untuk menghasilkan pemahaman. Dalam hal ini, seseorang menggunakan kemampuan mental mereka untuk mengatasi masalah yang mereka hadapi di lingkungan terdekat mereka.⁵

Guru dan orang tua menghargai media *Loose Parts* karena mudah didapat dan dibuat, dan sangat penting untuk memberikannya kepada anak kecil (0–8) karena mereka menunjukkan sifat berpikir yang konkret pada tahap perkembangan ini.

⁴ Observasi di RA Rabby Radhiyyah, pada tanggal 20- September-2022.

⁵Nurjanah, Novita Eka. "*Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini.*" JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD 5.1 (2020): Hal. 20.

Akibatnya, guru memberikan bagian-bagian lepas berupa bahan-bahan konkrit yang dapat dibentuk oleh siswa untuk menciptakan karya yang akan membantu mereka mengembangkan kreativitasnya.⁶

Agar peserta didik PAUD memiliki keberanian untuk mengeksplorasi diri dalam berbagai pengalaman yang diperolehnya dari hasil belajarnya dan memiliki kepercayaan diri dalam mengembangkan ide kreatifnya untuk menghasilkan produk yang orisinal, maka guru PAUD harus lebih kreatif dan mendorong orang tua untuk menumbuhkan kreativitas anak melalui bagian yang longgar. Karena di zaman sekarang ini dibutuhkan orang-orang yang kreatif dan produktif serta memiliki daya saing maju yang tinggi dan tangguh, mandiri dalam berpikir, dan yakin akan kemampuannya untuk menumbuhkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka penting bagi anak-anak untuk tumbuh menjadi manusia yang produktif dan pionir dari kemajuan bangsa. Anak-anak dapat melakukannya dengan mengembangkan berbagai ide inovatif.⁷

Loose parts ini bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Mainan dibuat dengan satu tujuan dan biasanya digunakan dengan salah satu dari dua cara oleh anak-anak. Ketika anak-anak membawa sekeranjang mobil mainan, mereka biasanya berpura-pura mengendarainya. Namun, ketika balita menggunakan benda-benda alami, mereka dapat melakukan apapun yang mereka

⁶Auliyalloh, A. Q., & Rakhman, A. (2020). *Media Pembelajaran Steam Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan Loose Parts Di Kelompok B Tk Kasih Ibu*. Jurnal Ceria, 3(6), Hal.553–558.

⁷Fono, Yasinta Maria, and Efrida Ita. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanusa." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5.3 (2021): Hal. 9290-9299.

inginkan berdasarkan pemikiran mereka sendiri. Imajinasi, kreativitas, bahasa, dan pengetahuan anak akan tumbuh sebagai hasilnya.⁸ Penelitian ini dimaksudkan untuk menggali lebih dalam terkait bagaimana penggunaan media *Loose Parts* dalam meningkatkan pengembangan kreativitas anak usia dini di RA Rabby Radhiyya.

B. Identifikasi Masalah

Peneliti menemukan kasus menarik yang dapat ditarik sebagai permasalahan, yaitu :

1. Rendahnya kemampuan kreativitas pada anak

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan pada hasil identifikasi masalah di atas, maka masalah yang akan dibahas dengan membatasi masalah yang akan dibahas dan diteliti. Peneliti memberikan batasan pada masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Media *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kreativitas di RA Rabbi Radhiyya.
2. Strategi yang digunakan untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui media *Loose Parts* di RA Rabbi Radhiyya.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka Pertanyaan Penelitian yang diangkat dalam penelitian ini adalah apakah strategi guru dapat meningkatkan

⁸ *Ibid*, Hal. 21.

kegiatan anak melalui Media *Loose Parts* di RA RR?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian terkait penggunaan media *Loose Parts* untuk meningkatkan pengembangan kreativitas anak usia dini di RA Rabby Radhiyya kecamatan Curup Kota memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis media *Loose Parts* dapat meningkatkan kreativitas di RA Rabbi Radhiyya.
2. Untuk menganalisis strategi apa yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media *Loose Parts* di di RA Rabbi Radhiyya.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian penggunaan media *Loose Parts* untuk meningkatkan pengembangan kreativitas anak usia dini di RA Rabbi Radhiyya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang bergelut di dunia pendidikan anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat bagi peneliti, penelitian ini memberikan berbagai manfaat seperti dapat kualitas pengetahuan dan bagaimana itu digunakan dalam pendidikan. Peneliti juga dapat lebih tanggap terhadap berbagai isu di bidang pendidikan dan lebih inventif dalam memecahkan berbagai isu tersebut.
2. Manfaat bagi pengajar Bagi pendidik atau guru pendidikan anak usia dini, penelitian ini memberikan berbagai manfaat seperti belajar tentang

melibatkan peluang belajar baru dan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana kreativitas anak usia dini berkembang.

3. Manfaat bagi peserta didik Bagi peserta didik atau anak usia dini, penelitian ini dapat memberikan berbagai manfaat seperti mendapatkan pembelajaran yang kreatif, produktif, inovatif dan menyenangkan melalui penggunaan media *Loose Parts*. Selain itu, anak dapat memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai dengan kemampuannya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kreativitas

1. Definisi Kreatifitas

Kreativitas menurut Prather dan Gundry dalam Suharnan, sering disebut berpikir kreatif (*creative thinking*) atau berpikir inovatif (*innovative thinking*). Jika kemampuan dan kreativitas terkait, maka kreativitas juga terkait dengan kreativitas. Seperti yang didefinisikan oleh Buzan dalam Suharnan, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan solusi yang segar dan bermanfaat untuk masalah. Kapasitas ini juga dikenal sebagai kecerdasan kreatif. Item terakhir mungkin merupakan penemuan kreatif.¹

Tujuan kreativitas adalah membiarkan anak-anak mengekspresikan emosi mereka sepenuhnya dan mempelajari sesuatu yang baru yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Berbicara tentang kreativitas anak, Erick Erikson menegaskan bahwa usia antara tiga setengah dan enam tahun sangat penting untuk perkembangan kreativitas anak. Erikson mengatakan bahwa saat ini sangat penting untuk mengembangkan sikap inisiatif sebagai lawan dari rasa bersalah (inisiatif dihadapkan dengan rasa bersalah).

¹ Ganesha, Rochaeni Esa, et al. "*Model pengelolaan Loosepart untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.*" (2020). Hal. 10

Anak-anak yang tumbuh dalam suasana yang mendukung dan mendidik akan mampu mengembangkan pola pikir yang kreatif; mereka akan bersemangat untuk bereksperimen, mengeksplorasi, dan menemukan, serta berani mencoba hal-hal baru dan mengambil risiko. Semua itu, bagaimanapun, tergantung pada lingkungan belajar anak. Apakah mendukung perkembangan ini.

Menurut James J. Gallagher memaparkan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel him or her.*” Yang jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia, kreativitas memiliki arti gagasan, Dengan kata lain, kreativitas adalah proses mental atau proses pembentukan kebiasaan seseorang untuk menghasilkan ide, produk baru, atau keduanya, agar proses tersebut berhasil menanamkan atau menjadi sifat kepribadian.²

Sebaliknya, kreativitas dalam pandangan Semiawan, adalah kapasitas untuk menghasilkan ide-ide segar dan menggunakannya dalam upaya untuk mengatasi masalah. Penggunaan pemikiran kreatif anak-anak untuk memecahkan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari mereka juga merupakan aspek penting dari kreativitas.

² *Ibid*, Hal. 10

Chaplin menegaskan bahwa kreativitas adalah kapasitas untuk menciptakan bentuk baru dalam seni, teknologi, atau teknik pemecahan masalah. Menurut Rotherberg dalam Mudjito, kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide atau konsep yang orisinal dan bermanfaat serta solusi atas masalah dan hambatan yang dihadapi sehari-hari.⁹³

Berdasarkan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah praktek secara teratur memunculkan ide atau produk baru untuk mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari yang memengaruhi orang lain, diri sendiri, atau lingkungan.

2. Ciri-ciri Kreativitas

Dunia anak-anak itu kreatif, dan mereka membutuhkan ruang untuk bergerak, berpikir, dan menerima bimbingan emosional yang tepat. Kapasitas otak untuk berpikir merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi seberapa kreatif seseorang; kapasitas berpikir divergen, atau kapasitas untuk memunculkan berbagai potensi jawaban atas suatu masalah, merupakan kapasitas berpikir yang dapat menumbuhkan kreativitas.

Supriadi mengemukakan 24 ciri orang kreatif melalui berbagai studi yang telah dilakukan, ciri ciri berikut:⁵

1. Terbuka terhadap pengalaman baru

³ Wibiati, Armita. "Upaya Menumbuhkan Daya Kreativitas Anak Melalui Penerapan Metode Steam Dengan Media Loose Parts Di Ra Walisongo Jerakah Tugu, Kota Semarang Tahun Ajaran 2020/2021." (2021), h. 18

⁵ Op.Cit Hal. 15

2. Fleksibel dalam berpikir dan merespon
3. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
4. Menghargai fantasi
5. Tertarik pada kegiatan kreatif
6. Memiliki pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain
7. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
8. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
9. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan
10. Memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas
11. Tekun dan tidak mudah bosan
12. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah
13. Kaya akan inisiatif
14. Peka terhadap situasi lingkungan
15. Lebih berorientasi kepada masa kini dan masa yang akan datang daripada masa lalu
16. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik
17. Tertarik pada hal-hal abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka teki
18. Memiliki gagasan yang orisinal
19. Memiliki minat yang luas
20. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri
21. Kritis terhadap pendapat orang lain
22. Senang mengajukan pertanyaan yang baik
23. Memiliki kesadaran etika moral dan estetika yang tinggi

Ciri kreatif lain dipaparkan oleh Ihat Hatimah dalam Susanto mengemukakan bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:⁶

1. Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi:

⁶ Loc.Cit, Hal. 9-10.

- a) Berpikir fleksibel, yaitu anak yang dapat menggunakan berbagai sinonim untuk kata yang sama, dapat memberikan tanggapan yang fleksibel, dan dapat bertindak secara mandiri.
- b) Pemikiran orisinal, yang mengacu pada kemampuan anak untuk menyampaikan ide-ide baru dan membayangkan berbagai kegunaan benda.
- c) Pemikiran terperinci, yang mengacu pada anak-anak yang dapat menghasilkan berbagai konsep, bekerja dengan gigih, dan melaksanakan serta menyempurnakan pekerjaan.
- d) Anak-anak dengan tingkat ingatan sejarah yang tinggi juga memiliki kapasitas untuk membuat hubungan antara masa lalu dan masa kini.

2. Aspek sikap, yang meliputi:

- a) Curiosity, yaitu kecenderungan anak untuk ingin tahu, terbuka terhadap pengalaman baru, dan suka mencoba hal-hal baru.
- b) Kemampuan untuk menanggapi pertanyaan terbuka; dengan kata lain, anak argumentatif senang mendengarkan cerita hidup orang lain.
- c) Percaya diri, atau anak muda yang memiliki keberanian menyuarakan berbagai sudut pandang, tahan terhadap tekanan teman sebaya, memegang teguh pendapat, dan diberi kebebasan berkreasi.
- d) Berani mengambil resiko, yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, pantang menyerah, dan berani mempertahankan apa yang diyakininya.

3. Aspek karya, yang meliputi:

- a) Permainan, khususnya anak-anak yang berani mengganti mainan yang berbeda, dapat mengatur jenis mainan yang berbeda.
- b) Esai, artinya anak-anak dapat menulis esai, cerita, atau keduanya. Mereka juga dapat menggambar item baru dan mengubah yang sudah ada.

Ada banyak sifat yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi seseorang sebagai kreatif. Beberapa sifat diamati dari perspektif perilaku, sementara yang lain diamati dari perspektif emosional, atau, dengan kata lain, sifat-sifat ini diamati dari perspektif sikap dan sifat. Setiap orang adalah unik dan memiliki sifat yang unik. Tingkat kreativitas dan keingintahuan yang tinggi, bagaimanapun, menonjol di antara semua sifat yang disebutkan di atas sebagai indikasi seseorang menjadi kreatif.

3. Faktor yang Mendukung Kreativitas

a. Faktor pendukung kreativitas

1. Faktor Internal Individu

Yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya:⁷

- a. Penerimaan seseorang terhadap peristiwa dan rangsangan yang datang dari dalam atau luar.
- b. Kapasitas untuk menerima semua informasi dari pengalaman hidup seseorang dengan merangkul apa adanya, tanpa mekanisme pertahanan apapun, tanpa keterikatan pada pengalaman ini, dikenal sebagai keterbukaan terhadap pengalaman. Oleh karena itu, mereka yang kreatif adalah juga mereka yang bisa menerima keberagaman.

⁷ *Ibid*, Hal. 12

- c. Evaluasi internal, yang menyatakan bahwa kemampuan seseorang untuk mengevaluasi karya yang dihasilkan oleh orang lain ditentukan oleh dirinya sendiri dan bukan oleh kritik atau pujian dari orang lain. Namun, individu tidak kebal terhadap prospek umpan balik dan kritik dari orang lain.
- d. Kapasitas untuk bereksperimen dan mengeksplorasi berbagai komponen, bentuk, dan ide, atau membuat kombinasi baru dari karya yang sudah ada.

2. Faktor Eksternal (Lingkungan)

Setting budaya dengan kebebasan dan keamanan psikologis inilah yang dapat mempengaruhi kreativitas individu. Faktor lingkungan memiliki bagian dalam masyarakat dan budaya serta lingkungan dalam arti luas. Budaya dapat menumbuhkan kreativitas jika memberikan kesempatan yang adil kepada anggota masyarakat untuk mengejar potensi mereka sebagai kreatif. keberadaan budaya yang mempromosikan dan memelihara kreativitas dalam masyarakat, atau "budaya kreatif", antara lain:

- a. Tersedianya sarana kebudayaan, misal ada peralatan, bahan dan media
- b. Adanya keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan bagi semua lapisan masyarakat.
- c. Menekankan pada becoming dan tidak hanya being, artinya tidak menekankan pada kepentingan untuk masa sekarang melainkan berorientasi pada masa mendatang.

- d. Memberi kebebasan terhadap semua warga negara tanpa diskriminasi, terutama jenis kelamin.
- e. Adanya kebebasan setelah pengalaman tekanan dan tindakan keras, artinya setelah kemerdekaan diperoleh dan kebebasan dapat dinikmati.
- f. Keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan yang berbeda.
- g. Adanya toleransi terhadap pandangan yang berbeda
- h. Adanya interaksi antara individu yang berhasil.
- i. Adanya insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif.

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

1. Ruang, menjadi imajinatif. Beri anak Anda waktu sebanyak mungkin untuk bereksperimen dengan pemikiran dan ide sebelum mencobanya dengan cara yang segar dan inventif.
2. Kesempatan untuk menyendiri sendiri. Anak hanya bisa berkreasi jika tidak ada tekanan dari kelompok sosial. Anak-anak "membutuhkan waktu dan kesempatan sendiri untuk membangun kehidupan imajinatif yang kaya," menurut Singer.
3. Motivasi. Anak-anak harus selalu menerima penguatan positif atau rangsangan kreatif, dan mereka juga harus dilindungi dari seringnya ejekan dan kritik.
4. Sarana. Untuk mendukung eksperimen dan eksplorasi anak-anak, yang merupakan komponen penting dari kreativitas, sarana bermain harus tersedia.
5. Lingkungan yang kondusif. Dengan membimbing dan mendorong anak-anak untuk menggunakan sumber daya yang mereka miliki untuk menumbuhkan kreativitas, lingkungan di rumah, sekolah, dan masyarakat harus menumbuhkan kreativitas.

6. Tidak ada posesif dalam hubungan antara orang tua dan anak. Anak-anak yang tidak terlalu terkendali didorong untuk mengembangkan kemandirian dan kepercayaan diri mereka, dua sifat yang sangat penting untuk kreativitas.
7. Pendidikan anak. Kreativitas anak akan meningkat jika dididik secara demokratis dan permisif baik di rumah maupun di sekolah. Di sisi lain, pendekatan pendidikan yang kaku akan mematikan imajinasi anak.
8. Kemungkinan untuk mempelajari hal-hal baru. Penting untuk disadari bahwa kreativitas tidak terjadi dalam ruang hampa. Oleh karena itu, seorang anak memiliki landasan yang lebih baik untuk menghasilkan keluaran kreatif, semakin banyak pengetahuan yang mereka peroleh. Dengan kata lain, Pulaski mengatakan, “Anak-anak harus berisi agar dapat berfantasi”.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati menjelaskan bahwa ada empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas, yaitu sebagai berikut:⁸

1. Rangsangan mental

Jika anak-anak menerima stimulasi mental yang meningkatkan kualitas kognitif dan kepribadian serta lingkungan psikologis, sebuah karya kreatif dapat dihasilkan (Suasana Psikologis). Anak dirangsang untuk dapat menawarkan berbagai solusi dari setiap stimulan yang muncul pada aspek kognitifnya. Anak didorong untuk mengembangkan berbagai potensi pribadi yang kreatif, termasuk percaya diri, berani, percaya diri, dan sifat-sifat lainnya, dalam bidang kepribadian. Itu dirangsang pada tingkat psikologis untuk memberi anak-anak perasaan aman, cinta, dan penerimaan. Anak-anak akan lebih bersedia untuk mencoba sesuatu yang baru, mengambil inisiatif, dan bertindak secara impulsif jika mereka diterima apa adanya, kemampuan dan kelemahan mereka dan semuanya.

2. Iklim dan kondisi lingkungan

⁸ Op.Cit, Hal. 27-32.

Pengaturan yang penuh sesak, pengap, dan tidak menarik tidak akan merangsang kreativitas atau perasaan ceria. Dengan demikian, dalam lingkungan di mana kreativitas tidak didorong untuk berkembang, kreativitas akan layu dan tidak berkembang.

3. Peran guru Peluang untuk munculnya siswa yang kreatif akan lebih besar dari guru yang kreatif pula.

Guru yang dapat menggunakan berbagai cara untuk membimbing siswa mereka melalui tugas belajar dikenal sebagai guru kreatif. Dia adalah orang yang senang terlibat dalam kegiatan artistik. Banyak faktor yang dapat mendukung upaya seorang guru untuk menumbuhkan kreativitas siswa, antara lain rasa percaya diri, keberanian mencoba hal baru, kemampuan memberi contoh, kesadaran akan keragaman karakteristik siswa, kesempatan untuk berekspresi dan bereksplorasi, serta sikap yang positif. pandangan.

4. Peran orang tua

Utami Munandar dalam Yeni Rachmawati menyebutkan beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas, yaitu sebagai berikut:

- a. Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.
- b. Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal.
- c. Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri.
- d. Mendorong anak untuk menjajaki dan mendorong berbagai hal.

- e. Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan dan apa yang dihasilkan.
- f. Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
- g. Menikmati keberadaannya bersama anak.
- h. Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
- i. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- j. Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak.⁹

Banyak hal yang mempengaruhi kreativitas anak dengan cara-cara yang disebutkan di atas. Seiring dengan potensi bawaan seseorang, orang tua, guru, dan masyarakat di mana seorang anak tinggal semuanya memainkan peran penting dalam bagaimana anak mengembangkan rasa diri mereka.

4 Strategi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai cara atau strategi atau metode. M. Fadlillah beranggapan bahwa salah satu upaya dalam belajar melalui bermain merupakan stimulus yang baik dan dapat diterima untuk mendorong kreativitas anak usia dini.¹⁰ Selain itu, Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati mengemukakan ada tujuh cara untuk menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini, antara lain dengan membuat mereka menciptakan sesuatu (masterpieces), menggunakan imajinasinya, bereksplorasi, bereksperimen, mengerjakan proyek, mendengarkan musik,

⁹ *Ibid*, Hal. 31-33.

¹⁰ M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), Hal. 12.

dan berbicara bahasa lain.¹¹

Hasta karya merupakan penciptaan produk yang mengandalkan kreativitas pembuatnya. Anak-anak umumnya menciptakan karya seni mereka dengan kegiatan membuat, mengarang, atau membangun. Anak-anak akan memiliki banyak kesempatan untuk membuat kreasi buatan sendiri yang belum pernah mereka lihat atau gunakan berkat ini. Mereka juga dapat mengubah hal-hal yang sudah ada. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, anak-anak secara alami memiliki imajinasi. Kapasitas seseorang untuk berpikir secara berbeda tanpa kendala, seluas mungkin, dan dari banyak perspektif—dalam menanggapi suatu stimulus adalah apa yang dimaksud ketika membahas cara-cara untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Anak dapat berkembang tanpa dibatasi oleh realita atau kenyataan sehari-hari melalui imajinasi, intelek, dan kreativitas.

Salah satu metode untuk mendorong kreativitas pada anak usia dini adalah eksplorasi. Hal ini karena eksplorasi memberi anak kesempatan untuk melihat, memahami, merasakan, dan akhirnya menciptakan sesuatu yang menarik minat mereka. Selain mengeksplorasi, eksperimen adalah pilihan lain untuk mendorong kreativitas pada anak kecil. Agar sesuatu yang bermanfaat keluar dari kegiatan ini, percobaan dirancang untuk membantu anak-anak belajar bagaimana atau proses sesuatu terjadi, mengapa sesuatu bisa terjadi, dan bagaimana menemukan jawaban atas kesulitan yang mereka hadapi.

¹¹ Op.Cit, Hal. 52

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui penggunaan musik dan bahasa. Penciptaan alam penuh dengan seluk-beluk dan ritme musik. Manusia dan suara-suara yang didengarnya setiap detik, yang jenis, frekuensi, panjang, tempo, dan iramanya berbeda-beda, tidak dapat dipisahkan. Masing-masing memiliki keanehan melodi khas yang muncul secara alami. Melalui irama suara alam, alam mengajarkan kita tentang harmoni, keseimbangan, simetri, sistematika, dan rasa kebersamaan dan persatuan. Karena aktivitas musik dapat menggabungkan proses analitis dan kreatif pada saat yang sama, diperkirakan melibatkan belahan otak kiri dan kanan. Di sisi lain, tidak diragukan lagi adalah sesuatu yang digunakan setiap hari karena berfungsi sebagai alat komunikasi. Anak-anak sering berbicara untuk mengekspresikan pikiran mereka. Pola pikir ini mempromosikan penggunaan bahasa yang lebih tinggi dan interaksi sosial. Mereka menggunakan kata-kata untuk mengekspresikan emosi mereka, antara lain. Karena bahasa memungkinkan anak untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya, hal itu diyakini sebagai salah satu taktik untuk menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini.¹²

Tujuh strategi yang digariskan oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati membentuk *Media Loose Parts*. Melalui proyek-proyek, *Loose Parts* mendorong anak-anak untuk menggunakan kreativitas, eksplorasi, dan eksperimen mereka untuk membuat sesuatu (mahakarya). Selain itu, bagian yang lepas dapat dibuat menjadi alat musik. Saat menggunakan media *Loose Parts*, bahasa juga dimasukkan melalui interaktivitas di antara anak-anak.

¹² *Ibid*, Hal 53-65

Menurut Amabile dalam Aris Priyanto, konvergensi kemampuan domain anak, keterampilan berpikir, dan aktivitas kreatif, serta motivasi intrinsik atau motivasi dari dalam, itulah yang membuat kreativitas berhasil. Teori persinggungan kreativitas adalah persinggungan kreativitas (*Creativity Intersection*).¹³

5. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Jika kreativitas seseorang tidak dipupuk, ia tidak dapat tumbuh dan bahkan bisa menjadi stagnan. Dengan meningkatkan kapasitas kognitif, emosional, dan psikomotor anak secara seimbang dan tahan lama, kreativitas dapat dipupuk sejak usia dini.¹⁴ Menurut Munandar dalam Diana Vidya Fakhriyani, ada empat alasan mengapa penting untuk menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini: membantu mereka mengenali potensi mereka sendiri, membantu mereka menemukan solusi segar untuk masalah, membuat mereka lebih bahagia, dan meningkatkan kualitas hidup mereka.¹⁵ Sudut pandang ini membuatnya sangat jelas betapa pentingnya untuk menumbuhkan kreativitas. Kreativitas dapat membantu anak-anak mengembangkan berbagai keterampilan yang sudah mereka miliki di dalamnya, serta meningkatkan banyak elemen perkembangan secara holistik dan integratif.

¹³ Aris Priyanto, “*Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Kreativitas Bermain*”, Jurnal Ilmiah Guru “COPE”, No. 2, 2014, Hal. 44.

¹⁴ Luluk Asmawati, “*Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak*”, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 11, 2017, Hal. 146-53.

¹⁵ Nurlita, “*Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Percaya Diri Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*”, Educhild, Vol. 01, 2012, Hal. 9.

B. Loose Parts

1. Definisi Loose Parts

Istilah *Loose Parts* berasal dari bahasa Inggris yang jika diartikan berarti bagian yang longgar atau lepasan. Disebut *Loose Parts* karena material yang digunakan adalah bagian atau bagian yang mudah dilepas dan dipasang, dapat digunakan sendiri atau digabungkan dengan barang lain menjadi satu kesatuan, dan dapat dikembalikan ke keadaan dan fungsi semula setelah tidak digunakan. Karena unsur-unsurnya dapat digabungkan dan kemudian dilepaskan sekali lagi, ini disebut sebagai "*Loose Parts*". Ungkapan ini pertama kali muncul di media cetak pada tahun 1971, dengan publikasi "*How Not to Fool Children: The Theory of Loose Parts*" oleh arsitek kelahiran London Simon Nicholson. Karena unsur-unsurnya dapat digabungkan dan kemudian dilepaskan sekali lagi, ini disebut sebagai "*Loose Parts*". Ungkapan ini pertama kali digunakan pada tahun 1971, dengan terbitnya buku Simon Nicholson "*How Not to Fool Children: The Theory of Loose Pieces*", yang menegaskan bahwa lingkungan harus menjadi ruang partisipatif bagi anak-anak. Nicholson adalah seorang arsitek kelahiran London.

Sally Haugheuy menjelaskan bahwa *Loose Parts* diartikan sebagai bahan terbuka yang dapat dibawa, digabungkan, diposisikan, dipindahkan, dipisahkan, disatukan kembali, digunakan sendiri atau dikombinasikan dengan bahan lain. *Loose Parts* biasanya berupa benda-benda alam maupun sintetis. Sejalan dengan pemaparan Sally Haugheuy, *Loose Parts*, menurut Maria Melita Rahardjo, adalah komponen yang dapat dipindahkan, digabungkan, didesain ulang, dilepas, dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Bagian yang lepas dapat digunakan dalam berbagai cara dan dapat dipindahkan di sekitar ruang baik di dalam maupun di luar, menurut Maria Melita Rahardjo.¹⁶

Merujuk pada berbagai pemaparan tersebut, *Loose Parts* dapat dimaknai sebagai bahan alami atau sintetis yang dapat disatukan, dipindahkan, dibelah, dan kemudian dilepaskan kembali dapat digunakan baik di dalam maupun di luar dengan berbagai cara.

2. Pentingnya Loose Parts

Loose parts terdiri dari berbagai barang yang mudah ditemukan yang sering ditemukan di sekitar anak muda. Namun ada faktor-faktor lain yang berkontribusi pada pentingnya penggunaan Bagian Lepas untuk perkembangan anak usia dini. Secara umum, *Loose Parts* memberi anak lebih banyak kesempatan untuk bereksperimen dan mengekspresikan diri. Caileigh Flannigan mencatat bahwa bagian yang longgar memberi anak-anak kemampuan untuk menciptakan pengalaman bermain berdasarkan konsep dan

¹⁶ Maria Melita Rahardjo, "How To Use Loose Parts in STEAM", Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 13, 2019, Hal. 312.

tujuan mereka sendiri (*Loose Parts give children the freedom to develop their play experience based on their ideas and goals*).¹⁷

Anak-anak mengeksplorasi segala sesuatu dalam bermain melalui bermain, baik secara sosial maupun emosional, dan mereka tumbuh dalam imajinasi, kreativitas, dan kemampuan kognitif. Oleh karena itu anak-anak memiliki target sendiri-sendiri terhadap konsep dan tujuan yang akan mereka capai dari permainan yang mereka mainkan karena mereka bermain permainan berdasarkan apa yang telah mereka alami.

Selain itu, Yuliati juga menjelaskan beberapa alasan penggunaan *Loose Parts* sebagai pembelajaran anak seperti *Loose Parts* kaya dengan nutrisi sensorial yang mana anak-anak masih mengetahui berbagai hal secara konkret

melalui alat sensorinya, dapat digunakan dalam berbagai cara sesuai dengan preferensi anak, dapat dimodifikasi dan digunakan dalam berbagai cara untuk mengembangkan pemikiran, kreativitas, dan imajinasi anak, membantu mereka mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi, dapat digunakan dalam berbagai cara sesuai dengan kemampuan anak ide, dapat dikombinasikan dengan bahan lain untuk mendukung imajinasi anak, dan dapat menumbuhkan pembelajaran terbuka.¹⁰¹⁸

¹⁷ Caileigh Flannigan dan Beverlie Dietze, “*Children, Outdoor Play, and Loose Parts*”, *Journal of Childhood Studies*, Vol. 42, 2017, Hal. 54.

¹⁸ *Loc.cit*, Hal 16-21

3. Komponen Media Loose Parts

Media Loose parts merupakan benda atau barang-barang terbuka yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Barang-barang tersebut pada umumnya terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba dan dirasakan oleh anak dengan tekstur yang berbeda-beda, juga bentuk dan warna yang berbeda-beda pula. Adapun 7 komponen media loose parts yaitu sebagai berikut:

1. Bahan Alam Bahan alam merupakan bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam. Contohnya: batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, buu, potongan kayu, dsb.
2. Plastik Barang-barang yang terbuat dari plastik. Contohnya: aneka bentuk, warna dan ukuran material seperti sedotan, botol-botol plastik, gelas-gelas plastik, tutup-tutup botol, pipa praon, selang, ember, corong, ember, corong, keranjang, dsb.
3. Logam Barang-barang yang terbuat dari logam. Contohnya: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, plat mobil/motor, kunci, drum, dsb.
4. Kayu dan Bambu Barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan. Contohnya: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle, kursi, bangku, bilah bambu, papan, dsb.
5. Kaca dan Keramik Barang-barang terbuat dari kaca dan keramik. Contohnya: botol kaca, gelas kaca, cermin, manikmanik, kelereng, ubin keramik, kacamata, dsb.
6. Benang dan Kain Barang-barang yang terbuat dari serat. Contohnya: aneka jenis kain dengan tekstur yang berbeda, aneka jenis tali dengan aneka ukuran yang berbeda, benang, kapas, kain perca, pita, karet, dsb.

7. Bekas Kemasan. Barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan. Contohnya: kardus, gulungan tisu, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur, dsb.¹⁹

4. Manfaat Loose Parts

Loose parts adalah material yang sangat magic. Loose parts sangat lentur mengikuti ide anak, bisa menjadi apa saja yang diinginkan anak. Ada empat manfaat utama apabila anak bermain dengan loose parts, yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan inkuiri.

Anak-anak secara alami memiliki rasa ingin tahu. Komponen kunci dalam mengembangkan keterampilan inkuiri adalah rasa ingin tahu. Anak-anak perlu mampu berpikir kritis untuk mendapatkan informasi, menganalisisnya, dan menciptakan opini. Anak-anak akan didorong untuk mengembangkan keterampilan inkuiri ini dengan bermain dengan komponen lepas.

2. Mengajarkan anak untuk bertanya.

Kegiatan pembelajaran yang terbuka akan membuat anak berpikir, ingin tahu dan bertanya. Anak akan menguji ide-idenya dan mempertanyakan apa yang terjadi jika....; jika saya tambahkan sesuatu maka.....; dsb.

3. Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Stimulasi terhadap semua aspek perkembangan anak muncul ketika anak bermain dengan *loose parts*. Seiring dengan bakat ilmiah dan matematika, keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan risiko adalah yang paling penting. Ketika seorang anak secara aktif mencari barang-barang yang dia butuhkan atau menggunakan imajinasinya untuk

¹⁹ Yulianti Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, Hal. 23

membangun sesuatu dengan jari-jarinya, dia juga akan mengembangkan keterampilan fisik. Ketika anak-anak berkomunikasi dan berkolaborasi, keterampilan sosial-emosional mereka distimulasi secara aktif. Mereka juga merasa tertantang ketika instruktur mendorong mereka dan bangga ketika mereka mencapai tujuan mereka. Anak-anak belajar berkomunikasi secara aktif dan bernegosiasi ketika mereka memainkan peran yang longgar. Rasa seni anak juga terasah ketika ia berkreasi untuk menciptakan sesuatu sesuai imajinasinya. Selain itu, ketika berdekatan dengan alam, anak juga dapat lebih mengena Pencipta alam ini.

4. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas.

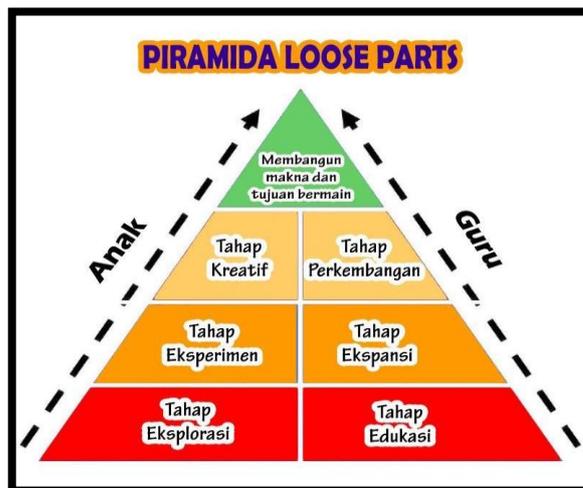
Ketika anak bermain dalam suasana yang terbuka maka anak akan mengikuti imajinasi dan minat sehingga permainan akan mengalir ke segala arah sesuai dengan kreativitas yang muncul secara spontan.²⁰

C. Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

1. Strategi Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak

Penggunaan media *Loose Parts* juga melewati beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut diimbangi dengan peran guru yang juga dilakukan secara bertahap. Sebagaimana dilihat pada gambar tersebut:

²⁰ Ibid Hal. 41-42

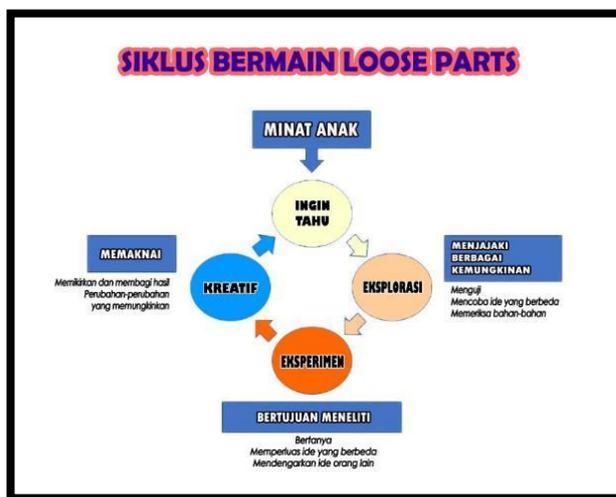


Gambar 2.1 Piramida Loose Parts²¹

Tahap eksplorasi merupakan tahap pertama. Anak muda memeriksa lingkungan sekitar pada usia ini. Untuk mengenalkan teknik bermain, bersih-bersih, dan penyimpanan kepada anak-anak saat masih dalam tahap eksplorasi, guru mengemban fungsi tahap pendidikan. Anak-anak menginvestigasi benda-benda dengan tekstur, warna, bentuk, dan ukuran yang bervariasi untuk memuaskan keingintahuan alami mereka, menurut Yulianti Siantajani, yang menambahkan bahwa selama tahap eksplorasi, anak-anak mulai mengenal bagian-bagian Lepas. Tahap kedua yang sering disebut dengan tahap eksperimen adalah ketika anak muda mencoba untuk menciptakan sesuatu berdasarkan ide yang dimilikinya. Tahapan ini disebut juga dengan tahap perluasan yaitu guru melakukan ajakan dan provokasi. Setelah anak menyelesaikan tahap penemuan, menurut Yulianti Siantajani, anak mulai bereksperimen menciptakan sesuatu setelah muncul ide. Pada tahap ini, imajinasi anak mulai berkembang. Sementara itu, guru mengajak dan mendorong siswa yang telah berkesempatan bereksplorasi dengan berbagai Loose Parts untuk berpikir lebih luas. Tahap ketiga adalah tahap kreatif, di mana anak-anak menciptakan berbagai barang seni. Fungsi guru memasuki tahap perkembangan pada titik ini, ketika aktivitas murid dicatat dan dievaluasi

²¹ *Ibid*, Hal. 79

oleh guru. Membangun makna dan tujuan bermain adalah puncak atau langkah terakhir ketika tujuan guru untuk memfasilitasi anak telah terpenuhi dan anak dapat memahami dunia di sekitar mereka melalui permainan. Pada tahap ini, baik kemampuan anak maupun peran guru berada pada puncaknya. Guru dapat melihat bagaimana anak-anak berkembang dan bagaimana mereka menggunakan permainan mereka untuk memahami dunia di sekitar mereka. Bermain telah memenuhi fungsinya, yang menunjukkan bahwa tujuan guru untuk mendorong tumbuh kembang anak yang optimal juga telah tercapai.²² Tahapan-tahapan tersebut terus berputar membentuk siklus pembelajaran *Loose Parts*. Siklus tersebut digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.2 Siklus Bermain Loose Parts²³

Pada tahap satu, saat anak melakukan eksplorasi, guru berperan memberikan edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beresberes dan menyimpan mainan kepada anak. Untuk mengenalkan strategi bermain kepada anak, dapat dilakukan dengan cara berikut:²⁴

- 1) Kenalkan satu jenis benda dalam jumlah yang terbatas. Seiring waktu, tambahkan beberapa *Loose Parts*.
- 2) Taruh dalam tempat yang menarik anak.

²² Loc.Cit, Hal. 79

²³ Op.Cit, Hal. 82

²⁴ *Ibid*, Hal. 91

- 3) Bangun rasa ingin tahu anak.
- 4) Izinkan anak untuk bereksplorasi.
- 5) Minta anak untuk menunjukkan atau mengeluarkan imajinasinya.
- 6) Hargai apapun yang anak buat.
- 7) Dengarkan penjelasan anak, dan berikan provokasi sederhana.
- 8) Apabila ingin menambahkan *Loose Parts*, usulkan *Loose Parts* tertentu pada anak.

Anak-anak perlu belajar bagaimana menjaga lingkungan mereka dengan diajarkan untuk membersihkan diri mereka sendiri dan mengembalikan barang-barang yang telah mereka gunakan ke tempat asalnya. Anak-anak harus diajarkan untuk menghormati dan menjaga lingkungan mereka dan hal-hal yang mereka gunakan. Karena itu, penyimpanan *Loose Parts* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus dilatihkan kepada anak. Untuk mengenalkan beres-beres kepada anak, dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:²⁵

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

²⁵ Loc.Cit, Hal. 93

Sementara itu, dalam menyimpan *Loose Parts* dapat dilakukan melalui cara sebagai berikut:²⁶

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

Setelah masa eksplorasi, anak tersebut melanjutkan ke tahap percobaan. Selain itu, tugas guru selama fase percobaan adalah menantang dan mengajak siswa (tahap ekspansi). Provokasi dan undangan tidak diragukan lagi adalah dua hal yang berbeda. Dalam Yuliati Siantajani, Cooper mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan provokasi adalah usaha gigih guru untuk mendorong kecenderungan bawaan anak untuk mencari makna dengan mengajukan pertanyaan dan menawarkan penjelasan atas fenomena. Provokasi, menurut Yuliati, adalah sesuatu yang mengajak individu untuk berproses dengan memunculkan reaksi atau tindakan. Provokasi digunakan untuk mengembangkan atau memperluas teori, minat, dan gagasan asli anak-anak. Provokasi dikembangkan melalui pengamatan mendalam terhadap perilaku anak-anak, berdasarkan rasa ingin tahu dan gagasan

²⁶ *Ibid*, Hal. 94

mereka. Anak-anak dapat mengejar ide, minat, dan teori dengan diprovokasi, yang akan memaparkan mereka pada interaksi dan pengalaman baru. Provokasi memaksa anak untuk berpikir lebih kritis.²⁷ Sedangkan ajakan adalah pemilihan, pengorganisasian, atau tampilan materi yang mengajak anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Anak diberi kesempatan untuk belajar melalui pemeriksaan berbagai objek fisik yang akan memberi mereka kesempatan belajar. Anak-anak akan memiliki pilihan tentang cara mendekati dunia pengetahuan berkat barang-barang yang dipamerkan. Dengan kata lain, provokasi menggunakan bahasa, sedangkan ajakan menggunakan pengaturan. Inilah cara menulis dengan cara yang provokatif.²⁸

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

²⁷ Loc.Cit, Hal. 97

²⁸ Ibid, Hal. 102-107

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menata undangan adalah sebagai berikut:²⁹

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

2. *Loose Parts* dan Kreativitas

Carl Rogers sudah memaparkan bahwa kreativitas muncul dari interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.³⁰ Sejalan dengan hal tersebut, Simon Nicolson memaparkan bahwa lingkungan merupakan tempat interaktif bagi anak.³¹ Kedua teori tersebut menunjukkan bagaimana hubungan seseorang dengan lingkungannya dapat membantunya menjadi lebih kreatif. Bahan berbeda yang disebut bagian lepas dapat ditemukan di sekitar anak-anak. baik berupa zat organik, plastik, logam, dan lain sebagainya. Loose Parts

²⁹ Ibid, Hal. 108

³⁰ Dr.Masganti Sit, M.Ag, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*.(Medan: Perdana Publishing,2016). Hal. 33.

³¹ Yulianti Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, Hal.

menawarkan kepada anak-anak berbagai pilihan untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan meningkatkan bagian lain dari perkembangan mereka dengan berbagai cara.

Media Loose Parts digunakan melalui 4 tahapan bermain yang terdiri dari tahapan guru dan tahapan anak yang saling berkaitan. Tahap instruksional, tahap perluasan, tahap pengembangan, dan tahap pengembangan makna dan tujuan bermain adalah beberapa tahap yang dilalui guru. Sementara seorang anak melewati berbagai tahap perkembangan, di antaranya adalah tahap eksplorasi, eksperimentasi, kreativitas, dan mengembangkan pemahaman tentang makna dan tujuan bermain.³² Kegiatan pembelajaran tahap awal dengan media Loose Parts for Kids adalah eksplorasi. Minat seorang anak dapat dirangsang melalui eksplorasi. Dari keingintahuan alami anak-anak, yang dapat menginspirasi kreativitas.

Loose Parts sendiri memiliki 2 buah strategi khusus dalam penggunaannya, yaitu strategi bermain serta strategi beres-beres dan menyimpan barang.³³ Kedua pendekatan ini dianggap mampu menumbuhkan kreativitas anak usia dini. Anak diajarkan bagaimana memanfaatkan waktu dengan bijak melalui pembelajaran berbasis permainan (berkreasi berbagi dan menggunakan waktu untuk bermain sesuai keinginan anak sehingga selesai tepat waktu). Anak-anak diajarkan untuk kreatif dalam mengatur banyak komponen yang telah digunakan agar tetap rapi di loker penyimpanan yang dapat diakses melalui cara-cara membersihkan dan menyimpan barang.

³² Ibid, Hal. 78

³³ Ibid, Hal. 89

Kreativitas sendiri dapat dikembangkan melalui tujuh strategi yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan juga bahasa.³⁴ Melalui penggunaan media Loose Parts, semua taktik ini dapat diakses. Dengan Loose Parts, anak-anak diberi alat yang mereka butuhkan untuk menghasilkan berbagai karya seni, membayangkan, mengekspresikan, dan mengaktualisasikan imajinasi mereka, menjelajahi lingkungan sekitar dan melakukan eksperimen, membuat proyek, membuat musik, dan menggunakan bahasa reseptif dan ekspresif.

D. Penelitian Relevan

Tinjauan pustaka ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan. Beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian sebelumnya terkait penggunaan media Loose Parts untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini diantaranya sebagai berikut:

- a. Penelitian Indri Dwi Isnaini dan Mira Pradipta Ariyanti yang berjudul “Analisis Penerapan Metode *Loose Parts* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Terbit di JCE (*Journal of Childhood Education*). Indri Dwi Isnaini dan Mira Pradipta Ariyanti berkesimpulan bahwa penggunaan permainan loose parts sebagai solusi kegiatan bermain yang mengandung konsep pengembangan pengetahuan dan lebih percaya diri dalam mengkreasi imajinasinya. Hal yang menjadi persamaan dari penelitian yang dilakukan Indri Dwi Isnaini dan Mira Pradipta Ariyanti dengan penulis adalah upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah jurnal Indri Dwi Isnaini dan Mira Pradipta Ariyanti meneliti tentang penerapan bermain loose parts agar anak mampu berkreasi tanpa ada tekanan

³⁴ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Hal. 52-65.

sehingga anak lebih percaya diri dalam mengkreasikan imajinasinya. sedangkan fokus peneliti terhadap bagaimana meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan media pembelajaran loose parst.³⁵

- b. Penelitian Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di TK Kota Bima”. Terbit di jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat. Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo berkesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media barang bekas dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas anak. Penelitian penulis dan penelitian Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo memiliki satu kesamaan: keduanya bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini. Sedangkan jenis media yang digunakan membuat perbedaan. Media bekas dari loose parts digunakan dalam penelitian oleh Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo, dan semua media loose parts digunakan oleh penulis.³⁶
- c. Penelitian Nadia Fauziah dengan judul “Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak”. Terbit di jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI. Nadia Fauziah menyimpulkan bahwa penggunaan media bahan alam membantu menumbuhkan kreativitas anak usia dini pada anak usia 5 sampai 6 tahun. Penelitian penulis dan penelitian Nadia Fauziah dibandingkan dalam pembahasan tentang pembinaan kreativitas anak. Sementara penulis menggunakan media Loose Parts secara keseluruhan, Nadia Fauziah lebih fokus pada penggunaan media material alam.³⁷

³⁵ Indri Dwi Isnaini dan Mira Pradipta Ariyanti, “Analisis Penerapan Metode Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Terbit di JCE (*Journal of Childhood Education*), Vol. 6 No. 1, 2022, Hal. 121

³⁶ Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di TK Kota Bima”, Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 2, 2015, Hal. 3-4.

³⁷ Nadia Fauziah, “Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak”, Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI, Vol. 8, 2013, Hal. 24.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*) mengacu pada model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), refleksi (*reflect*). Pada model Kemmis dan Mc Taggart tindakan (*act*) dan pengamatan (*observe*) dijadikan sebagai satu kesatuan karena kedua komponen tersebut merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.¹

Penelitian ini memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila dilakukan dengan baik dan benar, penelitian yang menggunakan suatu tindakan untuk mencegah masalah yang akan dan timbul di kelas dalam upaya untuk memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar (KBM) tersebut. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penerapan berbagai fakta yang ditemukan untuk memecahkan masalah dalam situasi sosial untuk meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan dengan melibatkan kolaborasi dan kerjasama para peneliti dan praktisi.²

¹ Novita Eka, Nurjanah. 2020. "*Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini.*" JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD, Hal. 26.

² Sanjaya. *Penelitian tindakan Kelas*. (Jakarta : Depatemen Pendidikan Nasional. 2003), 13.

Penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memecahkan masalah dalam kelas yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar ini semakin meningkat.

Penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri yaitu dengan cara merencanakan, melaksanakan, merefleksi tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.³

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

B. Setting Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian penggunaan media *Loose Parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dilakukan di RA Rabbi Radhiyya Air Rambai. RA Rabbi Radhiyyah berlokasi di Jl. Ahmad Marzuki No. 108 Air Rambai

2. Waktu

³ Wijaya Kusumah, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : PT Indeks, 2010), 9.

Penelitian ini akan dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan, mulai dari bulan 22 November 2022 s/d 13 Januari 2023, 1.5 bulan pengumpulan data dan 1.5 bulan proses pengelolaan data yang berbentuk penyajian

3. Subjek Penelitian

Subjek adalah sebagian objek yang akan diteliti. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa subjek atau informan adalah bagian dari seluruh objek penelitian yang dianggap dapat mewakili yang diteliti. Karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif maka diperlukan subjek penelitian, dan subjek tersebut adalah benda hal atau orang tempat data untuk variabel yang dipermasalahkan. Maka subjek penelitian ini adalah hal yang penting karena merupakan keseluruhan atau elemen yang akan diteliti.¹¹

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak di kelas B (Jannatul Ma'wa) RA Rabby Radhiyya Air Rambai, Curup yang terdiri dari 29 anak pada tahun ajaran 2022/2023.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kualitatif dan R&D*, hal 3

C. Sumber Data Penelitian

Wawancara, observasi, dan dokumentasi merupakan dari dua sumber-sumber primer dan sumber sekunder digunakan untuk memperoleh data. Sumber sekunder adalah sumber yang memberikan data kepada pengumpul data (peneliti) setelah sumber primer memberikan data secara langsung (peneliti).¹² Wawancara dan observasi dapat digunakan untuk mendapatkan data primer. perolehan data sekunder memerlukan dokumentasi (foto saat kegiatan pembelajaran dan surat atau dokumen tertulis yang diperlukan). Dengan demikian, maka sumber data penelitian yang digunakan selama pelaksanaan penelitian meliputi:

- a. Hasil wawancara dengan guru kelas menggunakan teknik wawancara terstruktur. yang mana peneliti menghasilkan poin-poin pertanyaan yang akan menjadi bahan wawancara atau tanya jawab dengan narasumber (pengajar) untuk mengumpulkan statistik atau gambaran umum penggunaan media *Loose Parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Rabbi Radhiyyah Kecamatan Air Rambai.
- b. Hasil observasi selama pelaksanaan penelitian. Hasil observasi dikumpulkan dari pemantauan peneliti terhadap proses pembelajaran di kelas. (Peneliti mengamati siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan guru kelas.) Observasi langsung digunakan untuk melakukan pengamatan, memusatkan perhatian pada subjek atau objek yang dilihat sambil mengesampingkan hal-hal lain. Penelitian penggunaan media *Loose Parts*

¹²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), Cet. 23, Hal. 308-309.

untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Rabbi Radhiyyah Kecamatan Air Rambai menggunakan teknik observasi untuk melakukan pengamatan saat pelaksanaan pembelajaran di RA Rabbi Radhiyyah Kecamatan Air Rambai

D. Teknik Pengumpulan Data

Kapasitas peneliti untuk memahami konteks sosial dari topik utama penelitian akan memainkan peran penting dalam keberhasilan pengumpulan data. Peneliti dapat mewawancarai peserta studi mereka, tetapi mereka juga harus dapat mengamati interaksi sosial dalam pengaturan alami mereka, merekam percakapan saat terjadi, dan memotret kejadian, tanda, dan simbol. Sebelum peneliti yakin bahwa data yang dikumpulkan dari berbagai sumber telah mampu menjawab tujuan penelitian, ia tidak akan mengakhiri tahap pengumpulan data.¹³

Pendekatan triangulasi digunakan untuk mengumpulkan data untuk kajian tentang cara mendorong kreativitas anak melalui media *Loose Parts*. Metode pengumpulan data yang berbeda dari sumber yang sama adalah pendekatan triangulasi. Peneliti secara simultan menggunakan dokumentasi, wawancara mendalam, dan observasi partisipatif untuk sumber data yang sama.¹⁴

a. Observasi

¹³Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2018), Cet. 4, Hal. 372.

¹⁴Loc.Cit, Hal. 241.

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.¹⁵ Pengamatan langsung digunakan untuk melakukan pengamatan, memusatkan perhatian pada subjek atau objek yang dilihat sambil mengesampingkan hal-hal lain. Penelitian penggunaan media *Loose Parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Rabbi Radhiyyah Kecamatan Air Rambai menggunakan teknik observasi untuk melakukan pengamatan saat pelaksanaan pembelajaran di RA Rabbi Radhiyyah Kecamatan Air Rambai

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan tatap muka antara pewawancara dengan sumber informasi dimana pewawancara bertanya langsung tentang suatu obyek yang diteliti dan telah direncanakan sebelumnya. Dapat juga dikatakan bahwa wawancara adalah suatu peristiwa atau proses interaksi antara pewawancara (*Interviewer*) dengan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (*Interviewee*) melalui komunikasi secara langsung..¹⁶

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.¹⁷ Untuk melengkapi informasi yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara, dilakukan dokumentasi. Foto-foto yang diambil selama penerapan pembelajaran digunakan sebagai dokumentasi, bersama dengan

15Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2013), Hal. 158

16Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, Hal. 372.

17Loc.Cit, Hal. 240.

banyak pernyataan tekstual yang mendukung temuan penelitian. Dokumentasi-dokumentasi berikut diperlukan untuk melengkapi data penelitian:

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian di sini dimaksudkan sebagai alat pengumpul data seperti tes pada penelitian kualitatif.¹⁸ Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendirilah yang menjadi instrumen. Jadi, peneliti sebagai alat juga harus “divalidasi” karena kesiapan peneliti memasuki subjek penelitian, baik secara akademis maupun logistik, meliputi pengetahuan tentang metodologi kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, dan kesiapan untuk melakukan penelitian.¹⁹

Alat yang digunakan menentukan apakah penelitian berhasil. Kisi-kisi instrumen penelitian harus terlebih dahulu disiapkan oleh peneliti sebelum memilih instrumen yang baik. Kisi-kisi instrumen yang peneliti kembangkan meliputi kisi-kisi instrumen observasi siswa yang didasarkan pada strategi penggunaan media *Loose Parts* untuk mengembangkan kreativitas anak (merujuk pada piramid *Loose Parts*) berupa tahapan penggunaan media *Loose Parts* serta kisi instrumen untuk wawancara dengan guru kelas. Keterlibatan guru dalam penggunaan media *Loose Parts* meliputi fase dan bagian untuk anak. Selain itu, kisi-kisi instrumen juga merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Catron dan Allen terkait 12 indikator kreatif anak usia dini. Kemudian, teori

¹⁸Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*: Edisi Revisi, Hal. 168.

¹⁹Loc.Cit, Hal.305

tersebut diturunkan menjadi indikator kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 : Kisi-kisi Instrumen penelitian dengan Guru Kelas RA Rabbi

Radhiyyah Air Rambai

Pedoman Wawancara

No	Indikator	Sub Indikator	Pertanyaan	Sumber Data
1.	Tahapan penggunaan media <i>Loose Parts</i>	1. Tahap eksplorasi 2. Tahap eksperimen 3. Tahap kreatif 4. Tahap edukasi 5. Tahap ekspansi 6. Tahap membangun makna dan tujuan bermain	1. Bagaimana anak-anak saat berada pada tahap eksplorasi dalam pembelajaran? 2. Bagaimana anak-anak saat berada pada tahap eksperimen dalam pembelajaran? 3. Bagaimana anak-anak saat berada pada tahap kreatif dalam pembelajaran? 4. Bagaimana Ibu melakukan tahap edukasi dalam pembelajaran?	Guru

			<p>5. Bagaimana Ibu melakukan tahap ekspansi dalam pembelajaran?</p> <p>6. Bagaimana Ibu dan anak-anak saat berada pada tahap membangun makna dan tujuan bermain?</p>	
2.	Strategi Penggunaan media <i>Loose Parts</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. strategi bermain <i>Loose Parts</i> 2. strategi beres-beres dan menyimpan mainan 3. memberikan invitasi kepada anak 4. memberikan provokasi kepada anak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Ibu mengenalkan strategi bermain <i>Loose Parts</i> kepada anak ? 2. Bagaimana Ibu mengenalkan strategi beres-beres dan menyimpan barang kepada anak? 3. Bagaimana Ibu memberikan invitasi kepada anak terkait penggunaan media <i>Loose Parts</i> dalam 	Guru

			pembelajaran?	
			4. Bagaimana Ibu	
			memberikan	
			provokasi kepada	
			anak terkait	
			penggunaan media	
			<i>Loose Parts</i> dalam	
			pembelajaran?	

F. Analisis Data

Bogdan dan Biklen dalam Muri Yusuf menyatakan bahwa ntuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang data yang telah dikumpulkan dan memungkinkan temuan penelitian untuk disajikan dan dibagikan kepada orang lain, analisis data adalah proses sistematis mencari dan mengatur transkrip wawancara serta pengamatan.²⁰ Dalam Sugiyono, Miles dan Huberman merekomendasikan agar analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif, berkesinambungan hingga data jenuh. Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah beberapa kegiatan data tersebut.²¹

²⁰Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, Hal. 400- 401.

1. Pengumpulan data, dilakukan dengan menggunakan berbagai metode, antara lain observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, atau gabungan dari ketiganya (triangulasi).
2. Reduksi data yang berarti merangkum, Untuk menciptakan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk melakukan lebih banyak koleksi dan mencarinya seperlunya, mengidentifikasi hal-hal yang esensial, berkonsentrasi pada hal-hal yang signifikan, dan mencari tema dan pola.
3. Display data atau penyajian data. Ringkasan singkat, bagan, hubungan antar kategori, bagan alur, dan representasi visual lainnya dapat digunakan untuk menampilkan data yang telah dikumpulkan dan dipadatkan. Menurut Miles dan Huberman, teks naratif adalah format yang paling sering digunakan penelitian kualitatif.
4. Kesimpulan atau verifikasi merupakan temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori semuanya dapat digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu objek.²²

G. Keabsahaan Data Penelitian

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbaharui dari konsep keahlian (validitas) dan keterandalan (reliabilitas). Penelitian ini merupakan kerja ilmiah, untuk melakukan ini mutlak dituntut secara objektivitas, untuk memenuhi kriteria ini dalam penelitian dan kesahihan (validitas) dan keterandalan

²²Ibid, Hal. 133-142.

(reliabilitas) harus dipenuhi kalau tidak maka proses penelitian ini perlu dipertanyakan keilmiahannya.

Peneliti memilih melakukan pemeriksaan keabsahan data agar hasil penelitian dapat dipercaya. Pengecekan kredibilitas atau derajat kepercayaan data perlu dilakukan untuk membuktikan apakah yang diamati oleh peneliti benar-benar telah sesuai dengan apa yang sesungguhnya terjadi secara wajar di lapangan.

Pengecekan keabsahan data atau validitas data merupakan pembentukan bahwa apa yang telah diamati oleh peneliti sesuai dengan apa yang sesungguhnya ada di dunia kenyataan untuk mengetahui keabsahan data maka teknik yang digunakan adalah triangulasi.

Triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu, dengan demikian peneliti menggunakan yang triangulasi sumber.

a. Triangulasi Sumber

Peneliti dengan menggunakan triangulasi sumber yaitu dapat menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Misalnya, selain melalui wawancara dan observasi, peneliti juga bisa menggunakan observasi terlibat, dokumen sejarah, catatan atau tulisan pribadi dan gambar atau foto. Tentu masing-masing cara itu akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda, yang selanjutnya akan memberikan pandangan yang berbeda pula mengenai fenomena yang diteliti. Maka dari itu berbagai

pandangan itu akan mengetahui keluasan pengetahuan untuk memperoleh kebenaran.

b. Triangulasi Teknik

Peneliti menggunakan triangulasi teknik yaitu peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Dalam penelitian ini akan digunakan gabungan dari triangulasi teknik dan sumber. Triangulasi sumber digunakan untuk mengecek kevalidan data dengan membandingkan beberapa sumber yang diperoleh. Sedangkan triangulasi teknik digunakan peneliti dalam membandingkan data observasi dan wawancara.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Sejarah singkat RA Rabbi Radhiyyah

Berdirinya TK Rabbi Radhiyya, berawal dari berkumpulnya beberapa orang yang mayoritas guru-guru STM Negeri Rejang Lebong, diantaranya: Drs Sulardi, Santoso, SH. M.SI, Edi Panca Warman dan Drs. Yulius Eminansi. Mereka inilah yang mendirikan Yayasan Al Ishlah Curup.²³

Berangkat dari keprihatinan melihat kondisi pada saat itu, murid-murid STM yang pada umumnya beragama Islam, namun sedikit sekali yang bisa membaca Al-qur'an, hal inilah yang melatar belakangi para pengurus yayasan tergerak unyuk membuka pendidikan non formal yakni TK Al-qur'an dengan harapan agar anak-anak generasi muda dapat membaca Al-qur'an dan penanaman Akhlak Karimah sejak usia dini, dengan tujuan utama adalah membumikan Al-qur'an khususnya di tanah Rejang Lebong ini.

Sebelum Tk Al-qur'an ini berdiri, pada tahun 1990 dilaksanakan studi banding ke bandung, yang berangkat pada periode pertama yakni Drs, Edi Pancawarman dan Drs. Yulius Eminansi. Berikut pada periode kedua pada tahun 1991, yang berangkat mewakili Yayasan adalah Drs Saheruddin. Dengan berbekal dari hasil study banding tersebut, pada bulan februari tahun 1992 didirikanlah TK Al-qur'an Rabbi Radhiyya Curup di bawah

²³ Dikutip dari dokumen RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 12 desember 2022.

Yayasan Al Ishlah Curup.

Nama Rabbi Radhiyya memiliki makna generasi yang diredhoi Allah, dengan harapan semoga semua yang tergabungkan dalam keluarga besar TK Al-qur'an Rabbi Radhiyya selalu mendapatkan rhido dari Allah SWT. TK Al-qur'an Rabbi Radhiyya pertama kali dibuka pada tahun ajaran 1992-1993 diresmikan oleh Diknas. Pada tahun 1996, TK Al-qur'an Rabbi Radhiyya memiliki surat keputusan atau pendirian yang disahkan oleh kantor Dapertemen Agama dengan nomor : Mg-4/5 PP.004/2329/1996. Kemudian pada tahun 2006 TK Al-qur'an Rabbi Radhiya berubah nama menjadi Raudhatul Athfal (RA) Rabbi Radhiyya Curup.

Pada tahun 2008 RA Rabbi Radhiyya Curup terakreditasi dengan nilai 'B'. dan pada tahun 2016 RA Rabbi Radhiyya Curup terakreditasi dengan memperoleh nilai 'B'. sejak berdirinya RA Rabbi Radhiyya ini telah dipimpin 5 orang kepala sekolah, yaitu :

1. Drs. Edi Pancawarman (1992-1998)
2. Drs. Ainur Rojik (1998-2004)
3. Drs. Saheruddin (2004-2019)
4. Mohammad Sujud, S.Pd.I (2019-2021)
5. Lina Lidia Wati, S.Pd.I (2021-)

2. Visi Misi dan Tujuan RA Rabbi Radhiyyah

1. Visi RA Rabbi Radhiyyah

Membentuk generasi yang Qur'ani.

2. Misi RA Rabbi Radhiyyah

Mendidik santri berusia prasekolah menjadi insan yang berakhlaqul karimah

3. Tujuan RA Rabbi Radhiyyah

1. Melahirkan SDM yang unggul dan berkualitas.
2. Kegiatan pembelajaran yang efektif yang mampu mengarahkan dan mengoptimalkan potensi anak.
3. Terbentuknya murid yang berkarakter :
 - Aqidah yang bersih
 - Akhlak anak mulya/akhlakul karimah
 - Amal yang ikhlas
 - Tubuh yang sehat
 - Akal yang cerdas

3. Profil RA Rabby Radhiyyah

Nama sekolah : RA Rabbi Radhiyya

NPSN : 69731577

Akreditasi Sekolah : B

Alamat : Jl. Ahmad Marzuki No. 108 Air Rambai

Kelurahan : Air rambai

Kecamatan : Curup Kota

Kabupaten : RejangLebong

Provinsi : Bengkulu

Telepon/ Fax : (0732) 22124

Email : RA.RabbyRadhiyya24@gmail.com

Facebook : RA rabbi radhiyya

Status sekolah : Yayasan Al-Ishlah

4. Data Siswa RA Rabbi Radhiyyah Tahun Ajaran 2022-2023

Tabel 4.1 Data Siswa²⁴

NO	Kelas	Jumlah Siswa			Data Usia Siswa		
		L	P	JML	4TH	5TH	6TH
1.	Jannatul Na'im	-	22	22	22	-	-
2.	Firdaus	20	-	20	20		-
3.	Darul Muqomah	-	30	30	-	25	5
4.	Al-Maqomul amin	27	-	27	-	24	3
5.	Qadama Sidiq	-	27	27	-	25	2
6.	Jannatul Ma'wa	-	29	29	-	25	4
7.	Jannatul A'dn	30	-	30	-	28	2
8.	Jannatul khuld	26	-	26	-	22	4
9.	Darussalam	-	28	28	-	25	3
	Jumlah	103	136	239	42	174	21

5. Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Daftar tenaga pendidik dan tenaga kependidikan RA Rabbi Radhiyyah adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Tenaga Pendidik dan Kependidikan²⁵

No	Nama	NIP	Jenis	Jabatan
----	------	-----	-------	---------

²⁴ Dikutip dari dokumen data peserta didik RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 12 desember 2023.

²⁵ Dikutip dari banner struktur organisasi dokumen RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 12 desember 2023.

			kelamin	
1.	Lina Lidia Wati, S.Pd.I	-	P	Kepala RA
2.	Nursani,S.Pd	-	P	Wakil kepala sekolah
3.	Tuti Dayani, S.Pd.I	-	P	Guru
4.	Rohimah,S.Pd.I	-	P	Guru
5.	Neti Herawati,S.Pd	-	P	Guru
6.	Saudah , S.Pd.I	-	P	Guru
7.	Fitri Damayanti,S.Pd	-	P	Guru
8.	Reni Martike,A.Ma	-	P	Guru
9.	Nelsi Zahara,S.Pd	-	P	Guru
10	Murliati	-	P	Guru
11	Liza Mitri ,S.Pd.I	-	P	Guru
12	Suparti,S.Pd.Aud	-	P	Guru
13	Elva Susanti,S.Pd	-	P	Guru
14	Yusmiarti , S.Pd	-	P	Guru
15	Santi Marlia, S.Pd	-	P	Guru
16	Novi Eka Putri , S.Pd	-	P	Guru
17	Riza Laini, S.Pd	-	P	Guru
18	Suryanti, S.pd	-	P	Guru
19	Desi Linasari,S.Pd	-	P	Guru
20	Cicih	-	P	Guru
21	Robiyanti	-	P	Guru
22	Tuti Dayani, S.Pd.I	-	P	Guru
23	Juminem , S.Pd	-	P	Guru
24	Een Triana , S.Pd.I	-	P	Guru
25	Chandra Dewi , S.Pd	-	P	Guru
26	Desi Aryani , S.Pd	-	P	Guru
27	Ayi Yoyoh karmilah, S.Pd	-	P	Guru
28	Umi Yustati, S.Pd	-	P	Guru
29	Rina Puspitasari , S.Sos	-	P	Guru
30	Linda Heriyinsih S.Pd		P	Bendahara Tabungan
31	Shinta Oktavia Lestari, A.Md.Keb		P	Bendahara Pengeluaran
32	Ummi Hidayati S.Pd		P	Bendahara Pemasukan
33	Rika Ismalinda, S.Pd		P	Tata Usaha
34	Nurul Hasanah, S.Pd		P	Operator Sekolah
35	Shinta Oktavia Lestari, A.Md.Keb		P	Pembina Uks

6. Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana RA Rabbi Radhiyyah dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana²⁶

NO	URAIAN	JUMLAH	KONDISI
1	Tanah		
2	Ruang Kelas	10	Baik
3	Ruang Kantor	3	Baik
4	Kamar Mandi	6	Baik
5	Gudang Penyimpanan	1	Baik
6	Papan Daftar Siswa	10 Pcs	Baik
7	Papan Struktur Organisasi	1 Pcs	Baik
8	Papan Daftar Tenaga Pendidik dan Kependidikan	1 Pcs	Baik
9	Papan Visi, Misi dan Tujuan Sekolah	1 Pcs	Baik
10	APE Luar		
	Ayunan	2 Pcs	Baik
	Jungkitan	2 Pcs	Baik
	Perosotan	2 Pcs	Baik

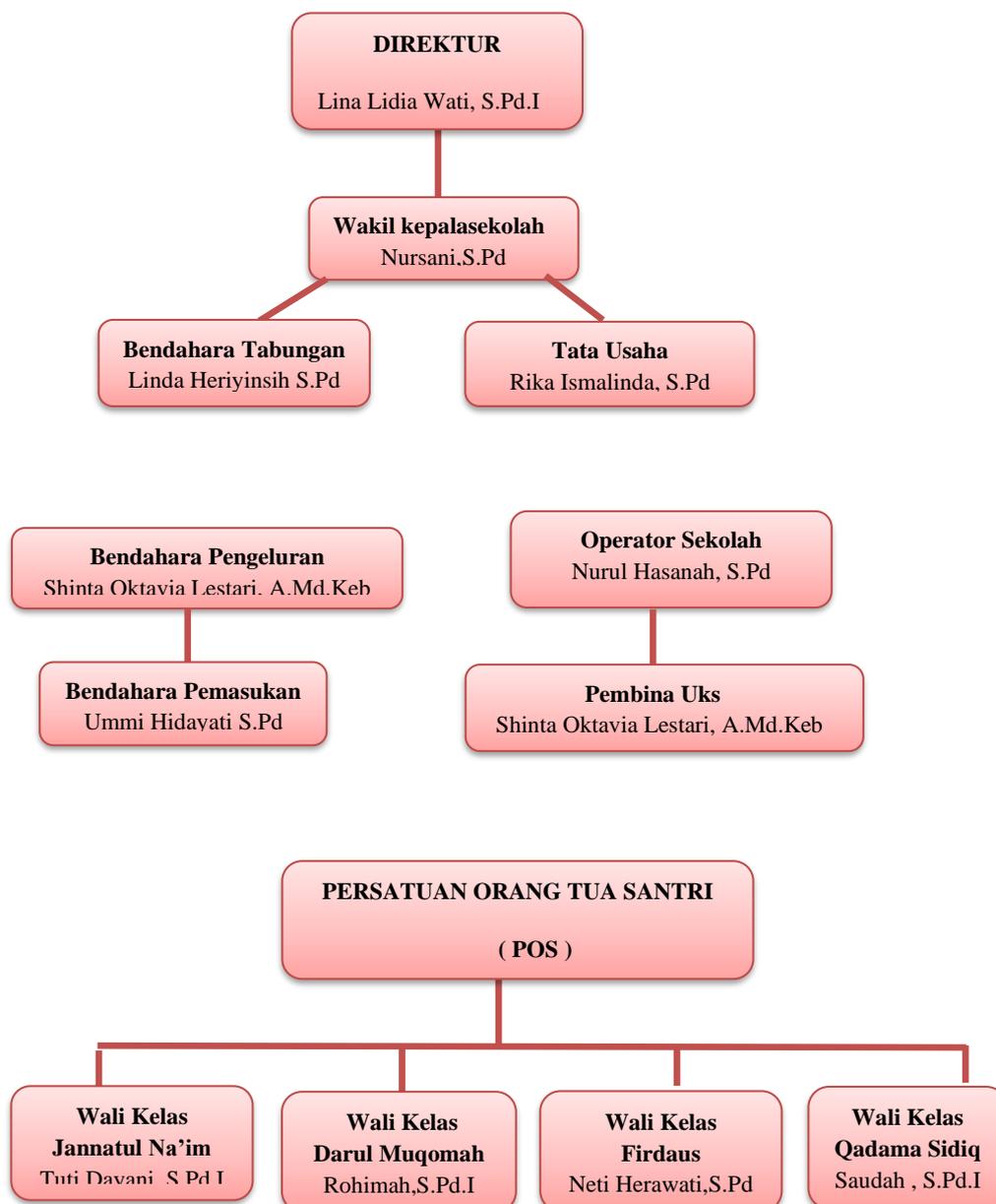
²⁶ Dikutip dari dokumen data sarana dan prasarana RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 12 desember 2023.

	Tangga Lingkaran	2 Pcs	Baik
	Tangga Persegi	2 Pcs	Baik
11	APE Dalam		
	Balok	7 Set	Baik
	Lego	8 Set	Baik
	Bola Warna	8 Set	Sedang
	Alat Peraga Abjad	10 Set	Baik
12	Poster	10 Set	Baik
13	Buku Cerita	55 Pcs	Baik
14	Papan Tulis	10 Pcs	Baik
15	Lemari	10 Pcs	Baik
16	Rak Sepatu	10 Pcs	Baik
17	Rak Tas	10 Pcs	Baik
18	Rak Buku	10 Pcs	Baik
19	Kotak P3k	10 Pcs	Baik
20	Aneka <i>Loose Parts</i>	8 Loker	Baik
21	Wadah <i>Loose Parts</i> Kecil dan Sedang	10 Set	Baik

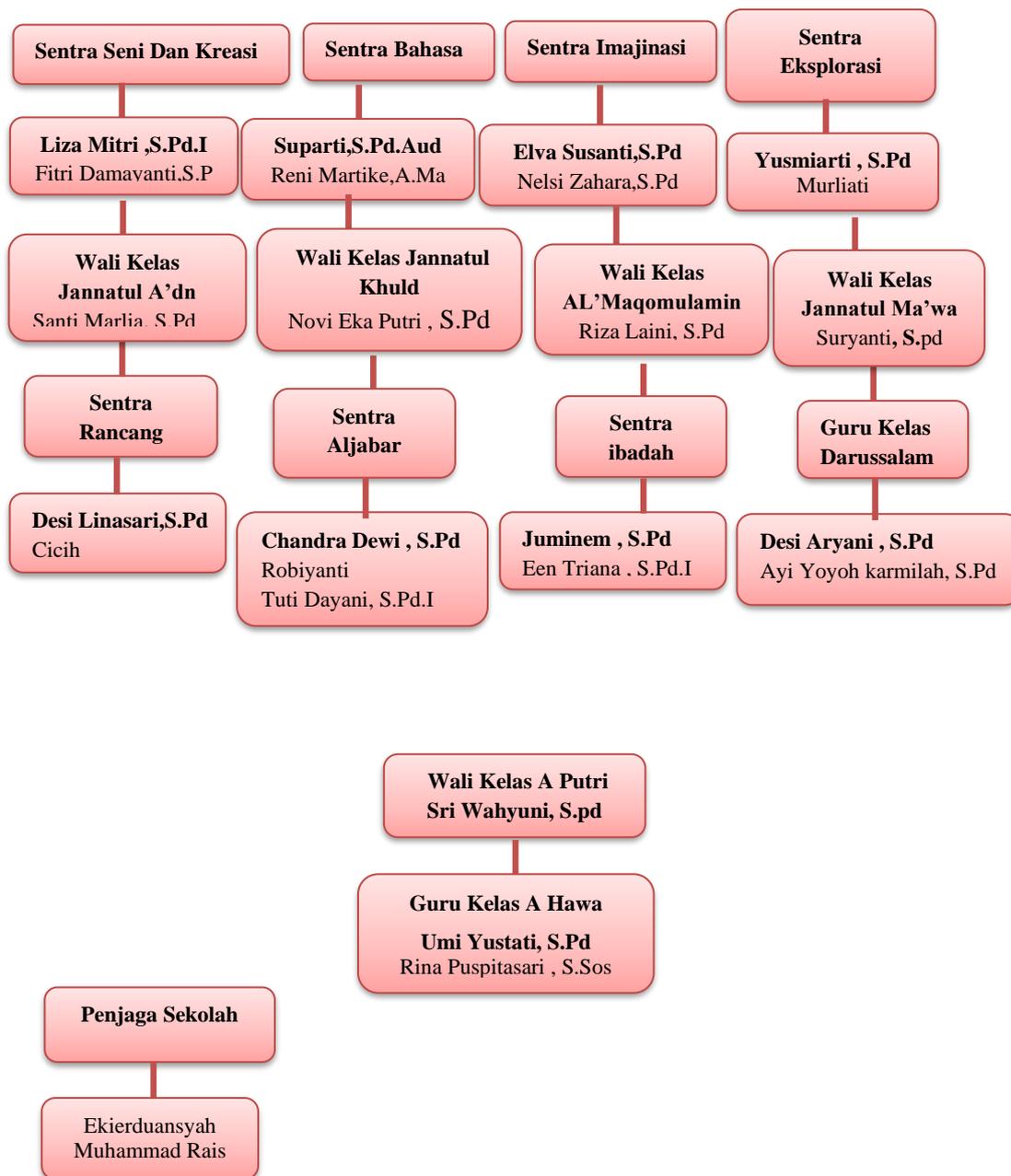
7. Struktur Organisasi

Struktur kepengurusan atau struktur organisasi RA Rabbi Radhiyyah

adalah sebagai berikut :²⁷



²⁷ Dikutip dari banner struktur organisasi dokumen RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 12 desember 2022.



Gambar 4.1 Struktur Organisasi RA Rabbi Radhiyyah

8. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian penggunaan media Loose Parts untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Rabbi Radhiyyah terdiri dari 29 orang siswa kelas B Jannatul Ma'wah dan 3 orang Guru RA yaitu

ummi Suryati sebagai wali kelas ummi Elva dan Reni selaku guru di kelas Jannatul Ma'wah. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik yang terdiri dari wawancara, observasi dan dokumentasi.

B. Hasil Penelitian

Dalam bagian ini akan dipaparkan analisa data yang telah diperoleh dilapangan sesuai dengan variabel masing-masing. Adapun variabel yang datanya akan dianalisa dalam bagian ini adalah Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Rabbi Radhiyyah Air Rambai Curup.

Bagaimana Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Rabbi Radhiyyah Air Rambai Curup. Akan segera di jawab melalui analisa data yang penulis sajikan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data penelitian yang bersifat kualitatif, data yang ditampilkan bersifat narasi dan dijabarkan melalui dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan.

Dalam proses wawancara yang dilakukan oleh peneliti, pertanyaan tersebut di ajukan kepada guru kelas B Jannatul Ma'wa RA Rabbi Radhiyyah. Adapun hasil dari keseluruhan wawancara baik itu pertanyaan maupun jawaban dari setiap responden beserta analisisnya dituangkan dalam deskripsi.

Berikut ini peneliti paparkan hasil wawancara dengan guru kelas B Jannatul Ma'wa mengenai Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Rabbi Radhiyyah Air

Rambai Curup yang mengacu pada teori yang dikemukakan pada bab sebelumnya sebagai berikut.

3. Media *Loose Parts* dalam Mengembangkan Kreativitas di RA Rabbi Radhiyyah, Air Rambai Curup

Media *Loose Parts* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Rabbi Radhiyya dengan cara melakukan seluruh tahapan penggunaan media *Loose Parts*. Tahapan baik dalam perkembangan anak maupun guru sebagai fungsinya. Saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *Loose Parts*, anak menjadi cukup tertarik untuk mengamati berbagai komponen yang ada di sekitarnya.

Berikut hasil wawancara pada guru kelas mengenai Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini.

a. Menggunakan Tahap Ekplorasi

Tahap eksplorasi ini adalah tahap pertama anak dalam menggunakan media *Loose Parts* dan pada tahap ini juga anak menjelajahi benda-benda yang ada disekitarnya. Menurut umi Suryanti selaku wali kelas B Jannatul Ma'wa bahwa.²⁸

“Anak-anak sangat bersemangat dan senang menginvestigasi komponen atau objek yang disediakan ketika berada dalam tahap eksplorasi. Anak-anak muda menonton dan menganalisis elemen-elemen ini sendiri, setelah itu mereka memutuskan elemen mana yang akan digunakan dan apa yang akan dilakukan dengannya”.

²⁸ Wawancara dengan umi Suryanti selaku wali kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh umi Elva sebagai guru kelas B Jannatul Ma'wa mengatakan bahwa.²⁹

“Anak-anak sangat antusias dan bersemangat dalam menyelidiki berbagai komponen yang telah disiapkan saat melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Loose Parts*”.

Kemudian disampaikan juga oleh umi Reni sebagai guru kelas B Jannatul Ma'wa mengatakan bahwa.³⁰

“Dalam kegiatan pembelajaran, kami melakukan tahap edukasi dengan memberikan strategi bermain, metode bersih-bersih, dan strategi penyimpanan kepada anak-anak. Seringkali, instruktur membantu anak-anak membuat aturan sebelum mereka terlibat dalam aktivitas bermain”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa pada penggunaan media *Loose Parts* ini guru di RA Rabbi Radhiyya telah memberikan tahapan penggunaan media *Loose Parts* mulai dari tahap Eksplorasi dan edukasi yang mana anak berkenalan dengan *Loose Parts* sehingga rasa keingintahuan anak meningkat.

b. Menggunakan Tahap Eksperimen

Saat melakukan eksperimen dengan berbagai item atau komponen *Loose Parts* yang telah mereka selidiki sebelumnya, anak-anak juga sangat bersemangat dan tertarik. Terutama ketika guru telah merencanakan berbagai ajakan dan provokasi terkait yang meningkatkan minat dan konsentrasi anak saat melakukan tugas

²⁹ Wawancara dengan umi Elva selaku guru kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

³⁰ Wawancara dengan umi Reni selaku guru kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022

percobaan. Menurut umi Suryanti selaku wali kelas B Jannatul Ma'wa bahwa.³¹

“Guru memperluas sebelum percobaan anak-anak dengan menyiapkan undangan dan provokasi untuk kegiatan bermain yang ramah anak. Ajakan tersebut disusun dalam bentuk penataan lingkungan bermain berupa pengelompokan komponen-komponen yang telah ditentukan yang telah disiapkan dan dilengkapi dengan provokasi berupa kalimat-kalimat penuntun atau perintah yang dimaksudkan untuk memancing anak melakukan atau membuat sesuatu dengan berbagai komponen yang disediakan”.

Sama halnya dengan umi Elva sebagai guru kelas B Jannatul Ma'wa mengatakan bahwa.

“Anak-anak sangat bersemangat untuk melakukan berbagai percobaan atau percobaan dengan menggunakan berbagai komponen yang telah mereka lihat dan pelajari selama kegiatan eksplorasi ketika mereka berada di tahap percobaan. Saat melakukan eksperimen, anak muda sering menjalankan pengujian dengan setiap komponen yang mereka yakini sesuai untuk digunakan satu per satu”.

Pendapat ini juga sama dengan umi Reni sebagai guru kelas B Jannatul Ma'wa mengatakan bahwa.³²

“Dengan memberikan petunjuk verbal dan tekstual kepada anak-anak yang disesuaikan dengan subjek yang sedang dibahas untuk membuat mereka mengembangkan frasa mereka sendiri. Tujuan dari latihan ini adalah untuk mendorong anak-anak untuk menjadi ekspresif dan kreatif”.

Selanjutnya umi Suryanti sebagai wali kelas B Jannatul Ma'wa menyatakan bahwa.³³

“Pertanyaan itu sendiri menyesuaikan dengan subjek yang ada. Untuk membuat sesuatu, ide dan subtema yang sedang dibahas dikembangkan

³¹ Wawancara dengan umi Suryanti selaku wali kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

³² Wawancara dengan umi Reni selaku guru kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022

³³ Wawancara dengan umi Suryanti selaku wali kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

dan dituangkan dalam bentuk pertanyaan atau ajakan. Biasanya, kami mendorong anak-anak untuk mengekspresikan dan menunjukkan kreativitas, ide, dan gagasan mereka dengan menggunakan kata-kata "Bagaimana" dan "Ayo" ”.

Dilanjutkan oleh umi Elva sebagai guru kelas B Jannatul Ma'wa mengatakan bahwa.³⁴

“Invitasi biasanya berubah sebagai respons terhadap provokasi. Komponen atau bahan yang digunakan seringkali dicampur atau dipadukan dengan berbagai cara, termasuk penambahan bahan alami dengan plastik, kayu, atau kemasan daur ulang.”.

Dari wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa saat melakukan eksperimen yang berbeda, anak-anak sangat bersemangat dan percaya diri. Ketika eksperimen awal mereka tidak berjalan seperti yang mereka harapkan, anak-anak tetap mencoba berbagai hal dengan bahan-bahan yang ada di dekatnya.

Peneliti juga mengamati bahwa setiap ajakan mengandung provokasi yang dijelaskan oleh guru melalui latihan observasi. Yuliati Siantajani juga berbicara tentang hal ini, mendefinisikan provokasi sebagai sesuatu yang mengajak individu untuk maju dengan menimbulkan respon atau tindakan. Provokasi digunakan untuk mengembangkan atau memperluas teori, minat, dan gagasan asli anak-anak. Provokasi memaksa anak untuk berpikir lebih kritis.³⁵

Guru melaksanakan ajakan dengan mengatur unsur-unsur Loose Parts yang berbeda di setiap undangan. Yuliati Siantajani juga berbicara tentang hal ini, mendefinisikan undangan sebagai kumpulan materi

³⁴ Wawancara dengan umi Elva selaku guru kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

³⁵ Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, Hal.

yang dipilih dan ditempatkan (ditampilkan) dengan hati-hati yang menarik anak-anak untuk menggunakannya untuk belajar. Anak diberi kesempatan untuk belajar melalui pemeriksaan berbagai objek fisik yang akan memberi mereka kesempatan belajar. Anak-anak akan memiliki pilihan untuk memasuki dunia pengetahuan berkat barang-barang yang dipamerkan.³⁶

c. Menggunakan Tahap Kreatif

Anak-anak sangat termotivasi untuk menciptakan karya terbaik mereka karena mereka memiliki banyak pilihan untuk membuat berbagai karya atau menghasilkan berbagai produk berdasarkan apa yang mereka inginkan dengan menggunakan berbagai komponen yang mereka pilih berdasarkan eksperimen yang telah dilakukan. Menurut umi Suryanti sebagai wali kelas B Jannatul Ma'wa menyatakan bahwa.³⁷

“Anak-anak telah memilih pilihan pada tahap kreatif yang sudah diuji pada tingkat eksperimen. Anak-anak mulai mengembangkan atau mendesain berbagai barang dan membuatnya menggunakan komponen yang telah diuji. Anak-anak sangat bersemangat dan bekerja keras untuk menghasilkan sesuatu yang sebaik mungkin”.

Dilanjutkan oleh umi Elva sebagai guru kelas B Jannatul Ma'wa mengatakan bahwa.³⁸

“Sedangkan anak dalam tahap perkembangan kreatif, guru bekerja pada tahap tumbuh kembang anak dimana guru bekerja pada kegiatan

³⁶ *Ibid*, Hal. 102

³⁷ Wawancara dengan umi Suryanti selaku wali kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

³⁸ Wawancara dengan umi Elva selaku guru kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

pencatatan dan penilaian perkembangan anak sedangkan anak terfokus pada mencipta atau menghasilkan sesuatu. Penilaian yang dilakukan pada dasarnya sama dengan penilaian yang dilakukan oleh lembaga pendidikan anak usia dini pada umumnya, kecuali dilakukan untuk kegiatan atau indikator yang sama selama satu minggu”.

Dari hasil wawancara diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa anak sangat senang berusaha menghasilkan yang terbaik sesuai dengan kemampuan dan pemahamannya. Hal ini juga diungkapkan oleh Yuliati Siantajani yang mengindikasikan bahwa sebuah proses eksperimen yang penuh dengan imajinasi akan membawa anak ke tahap kreatif dimana anak membuat atau merancang berbagai benda kreatif sebagai hasil dari proses kreatif tersebut.³⁹

d. Tahap membereskan dan menyimpan mainan

Ketika anak selesai bermain, guru menginstruksikan mereka untuk segera membersihkan dan mengembalikan bagian atau potongan yang tidak perlu ke tempatnya semula. Anak-anak dengan gembira membantu satu sama lain dalam merapikan semua barang yang ada di sekitar mereka sebelum menyimpannya. Menurut umi Suryanti selaku wali kelas B Jannatul Ma’wa bahwa.⁴⁰

“Anak-anak harus diajari sejak dini bahwa segala sesuatu memiliki tempatnya sendiri dan membutuhkan bantuan untuk mengembalikannya ke tempatnya sehingga, setelah waktu bermain selesai, mereka dapat segera mulai membersihkan dan menyimpan barang-barang”.

³⁹ *Ibid*, Hal. 79

⁴⁰ Wawancara dengan umi Suryanti selaku wali kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa ketika guru memberi tahu anak bahwa waktu bermain sudah selesai, anak langsung mengambil semua yang ada di sekitarnya dan mengembalikannya ke tempatnya. Yuliati Siantajani juga menyampaikan hal ini, menyatakan bahwa anak-anak perlu belajar bagaimana menjaga lingkungan dan barang-barang yang mereka gunakan. Akibatnya, mengajari anak-anak cara mengatur dan membersihkan Bagian yang Lepas adalah bagian penting dari pendidikan mereka.⁴¹

e. Membangun Makna dan Tujuan Belajar

Anak-anak menanggapi dan memanfaatkan kesempatan ini sebaik-baiknya ketika guru membantu mereka menyampaikan apa yang telah mereka pelajari hari ini. Bersama-sama, guru dan siswa mengembangkan makna dan tujuan dari berbagai kegiatan bermain yang telah dilakukan. Menurut umi Suryanti selaku wali kelas B Jannatul Ma'wa bahwa.⁴²

“Guru meminta anak-anak untuk membagikan apa yang telah mereka lakukan hari ini secara bergiliran, satu per satu, setelah mereka selesai membersihkan dan memasukkan semuanya ke dalam loker penyimpanan. Guru kemudian membahas apa yang telah dipelajari anak-anak dari kegiatan mereka hari ini. anak lakukan”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa anak-anak menyadari apa yang mereka lakukan dan apa tujuan

⁴¹ *Ibid*, Hal. 92-93

⁴² Wawancara dengan umi Suryanti selaku wali kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

dari kegiatan mereka. Ketika diberi kesempatan untuk menceritakan kepada guru tentang apa yang dilakukan anak-anak mereka hari ini, anak-anak juga sangat bersemangat. Kemampuan tertinggi yang dicapai anak dan fungsi tertinggi yang dimainkan guru, menurut Yuliati Siantajani, adalah mengembangkan makna dan tujuan bermain. Ketika anak menggunakan permainan untuk memaknai lingkungannya dan tujuan guru untuk mendukung perkembangan optimal anak terpenuhi, guru dapat melihat bagaimana perkembangan perkembangan anak.⁴³

4. Strategi yang Digunakan untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini dengan Media *Loose Parts* di RA Rabbi Radhiyyah, Air Rambai Curup

Hasil wawancara dengan wali kelas dan guru kelas B Jannatul Ma'wa untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup dapat dikembangkan melalui penggunaan media *Loose Parts* dengan menggunakan berbagai strategi pengembangan, yaitu strategi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa.

a. Strategi Penciptaan Produk

Anak menjadi lebih kreatif untuk menciptakan berbagai hal ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Loose Parts*.

⁴³ *Ibid*, Hal. 79

Berdasarkan wawancara umi Suryanti selaku wali kelas B Jannatul Ma'wa bahwa.⁴⁴

“Memberi anak kesempatan untuk menuangkan atau membuat apa saja saat mereka berada dalam masa kreatif memungkinkan produksi produk yang unik sesuai dengan kemampuan dan preferensi masing-masing anak”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa anak-anak memiliki lebih banyak kesempatan untuk memilih bagian-bagian yang ingin mereka gunakan dan untuk apa bagian-bagian itu akan digunakan ketika media Bagian Lepas digunakan di dalam kelas.

b. Strategi Imajinasi

Imajinasi anak dapat dengan bebas diekspresikan pada pembelajaran menggunakan media *Loose Parts*. Berdasarkan wawancara kepada umi Suryanti bahwa.⁴⁵

“Anak-anak sebenarnya diwajibkan untuk menggunakan imajinasi mereka selama bermain atau belajar, bergerak dari tahap eksplorasi ke tahap kreatif. Bagi anak-anak untuk membuat atau menciptakan sesuatu, mereka harus menggunakan imajinasi mereka”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa guru memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk menggunakan imajinasi mereka sendiri dan untuk mengungkapkan atau menggambarkan imajinasi tersebut melalui banyak hal yang mereka ciptakan.

⁴⁴ Wawancara dengan umi Suryanti selaku wali kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

⁴⁵ Wawancara dengan umi Suryanti selaku wali kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

c. Strategi Eksplorasi

Ada banyak hal yang bisa di eksplorasi oleh anak ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan media *Loose Parts*. Menurut umi Suryanti sebagai wali kelas Jannatul Ma'wa, yaitu umi mengatakan bahwa.⁴⁶

“Jelas bahwa pendekatan eksplorasi baru saja dimulai dengan aktivitas. Hal ini dikarenakan penggunaan media *Loose Parts* diawali dengan eksplorasi. Oleh karena itu, anak-anak diberi kesempatan sebanyak mungkin untuk menyelidiki, mengamati, dan mempelajari berbagai elemen yang telah disediakan”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa anak-anak diberikan beberapa kesempatan oleh guru untuk menyelidiki berbagai objek di lingkungan mereka.

d. Strategi Eksperimen

Melihat anak-anak suka menjelajah dengan banyak objek di sekitar mereka karena media *Loose Parts* menawarkan berbagai kesempatan untuk eksperimen yang dipimpin oleh anak-anak. Menurut umi Suryanti sebagai wali kelas Jannatul Ma'wa, yaitu umi mengatakan bahwa.⁴⁷

“Anak distimulasi melalui ajakan dan provokasi yang telah direncanakan untuk mengarahkan percobaan anak dalam hal apa yang harus dilakukan atau apa tujuan akhir percobaan yang akan dilakukan anak, menjadikan percobaan menjadi kegiatan yang terarah”.

⁴⁶ Wawancara dengan umi Suryanti selaku wali kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

⁴⁷ Wawancara dengan umi Suryanti selaku wali kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa eksperimen juga berperan penting karena guru mengajak dan memprovokasi anak-anak untuk melakukan lebih banyak eksperimen.

e. Strategi Proyek

Proyek kegiatan dengan bantuan guru yang membuat enam hingga delapan kegiatan bermain selama satu minggu, anak-anak memiliki banyak kesempatan untuk menyelesaikan semua kegiatan dan memiliki beragam pilihan dalam satu kegiatan untuk menginspirasi mereka menyelesaikan proyek besar. Menurut umi Suryanti sebagai wali kelas Jannatul Ma'wa, yaitu umi mengatakan bahwa.⁴⁸

“Guru biasanya mengatur 6-8 kegiatan selama seminggu sebagai bagian dari strategi proyek. Untuk memberi anak berbagai pilihan tentang apa yang harus dilakukan, anak diberi kesempatan besar untuk menyelesaikan aktivitas bermain yang ditentukan selama satu minggu. Akibatnya, jika anak tidak puas dengan produk yang dihasilkannya, mereka dapat memperbaikinya atau melanjutkannya nanti”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa anak-anak sangat termotivasi untuk melaksanakan berbagai rencana kegiatan bermain yang telah mereka buat, dan mereka bertujuan untuk dapat bergiliran melaksanakan semua kegiatan yang telah direncanakan oleh guru.

f. Strategi Musik dan Bahasa

Anak menghasilkan berbagai suara dan nada yang berbeda-beda yang dihasilkan dari berbagai komponen yang ada di sekitarnya.

⁴⁸ Wawancara dengan umi Suryanti selaku wali kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

Menurut umi Suryanti sebagai wali kelas Jannatul Ma'wa, yaitu umi mengatakan bahwa.⁴⁹

“Saat mengajar dengan media *Loose Parts*, guru menggunakan taktik musik untuk membantu siswa belajar bagaimana setiap komponen dapat membuat bunyi atau nada baru, terutama ketika satu komponen dipasangkan dengan komponen lainnya”.

Pernyataan ini juga di kuatkan dengan wawancara umi Elva sebagai guru kelas B Jannatul Ma'wa mengatakan bahwa.⁵⁰

“Dari awal kegiatan bermain hingga kesimpulannya, taktik bahasa digunakan, seperti berbicara dengan anak-anak tentang kemajuan yang harus mereka capai untuk menyelesaikan suatu kegiatan. Anak tersebut kemudian diberi kesempatan untuk membagikan berbagai kegiatan bermain yang telah dilakukan dan apa yang telah dipelajari anak dari kegiatan tersebut di akhir kegiatan”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa anak-anak memiliki berbagai kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungannya melalui komunikasi, baik dengan teman atau guru atau melalui penggunaan bahasa reseptif atau ekspresif.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Media *Loose Parts* dalam Mengembangkan Kreativitas di RA Rabbi Radhiyyah, Air Rambai Curup

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan guru di kelas B Jannatul Ma'wa di RA Rabbi Radhiyya Air Rambai, Curup adalah Penggunaan Media *Loose Parts* dalam Mengembangkan Kreativitas yang memiliki beberapa tahapan perkembangan yaitu Eksplorasi, Eksperimen,

⁴⁹ Wawancara dengan umi Suryanti selaku wali kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

⁵⁰ Wawancara dengan umi Elva selaku guru kelas RA Rabbi Rhadiyyah Air Rambai Curup, pada tanggal 05 desember 2022.

Kreatif, Membereskan dan Menyimpam Mainan serta Membangun Mkn dan tujuan belajar.

Loose Parts dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, tidak habis setelah digunakan, dapat dibentuk menjadi alat dan bentuk yang berbeda, dapat merangsang perkembangan anak yang berbeda, dapat mendorong pikiran anak untuk lebih imajinatif dalam cara mereka menggunakan benda-benda di sekitar mereka, dan mereka dapat mendorong anak-anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Keragaman keterampilan, minat, dan bakat anak-anak dapat dirangsang oleh *Loose Parts*. Selain itu, suku cadang yang longgar lebih mudah diakses dan terjangkau. Anak-anak dapat terinspirasi untuk mencari informasi dan pengalaman baru dengan *Loose Parts*. *Loose parts* juga mempunyai kekurangan di samping kelebihan-kelebihannya. Kekurangan pada *Loose parts* ialah anak-anak mungkin belajar menjadi bosan saat bermain dengan bagian yang lepas jika dihadapkan pada media seperti itu. Selain itu, kesalahan yang dilakukan saat menggunakan ajakan dan provokasi dapat menyebabkan keterlambatan tumbuh kembang anak.

2. Strategi yang Digunakan untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini dengan Media *Loose Parts* di RA Rabbi Radhiyyah, Air Rambai Curup

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan guru di kelas B Jannatul Ma'wa di RA Rabbi Radhiyya Air Rambai, Curup. Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui penggunaan media *Loose Parts* dengan menggunakan beberapa teknik pengembangan yaitu penciptaan

produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimentasi, proyek, strategi musik dan bahasa. Saat belajar dengan media Loose Parts, anak-anak mengembangkan kreativitas yang lebih besar dalam penciptaan banyak objek. Hal ini didukung dengan penggunaan media Loose Parts dan pendekatan guru yang memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk membuat berbagai macam benda sesuai dengan keinginan dan bakatnya.

Strategi penciptaan produk yang sebenarnya mungkin melibatkan penciptaan sesuatu yang baru atau modifikasi produk atau komoditas yang sudah ada. Anak-anak akan memiliki kesempatan untuk membuat sendiri benda-benda buatan yang belum pernah mereka temui, atau mereka dapat memodifikasi benda-benda yang sudah ada, melalui kegiatan membuat, menyusun, atau membangun.⁵¹

Anak-anak sangat bersemangat untuk mencoba mengekspresikan diri dan mengubah ide mereka menjadi seni. Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati juga angkat bicara tentang hal ini, menjelaskan bahwa anak muda dapat mengembangkan imajinasinya tanpa terkendala oleh realisme atau realita sehari-hari. Ia memiliki kebebasan untuk membentuk opini berdasarkan pengalaman dan imajinasinya.⁵²

Anak-anak dapat belajar tentang benda-benda yang berbeda di sekitar mereka lebih sederhana melalui kegiatan eksplorasi. Hal ini juga digali oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang menjelaskan bahwa eksplorasi dapat memberikan kesempatan kepada anak muda

⁵¹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 53

⁵² *Ibid*, Hal. 54

untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membangun sesuatu yang menarik bagi mereka.⁵³

Anak-anak dapat memahami sebab dan akibat dalam lingkungan bermain mereka, serta tujuan dan pembenaran pilihan komponen, dengan menggunakan teknik eksperimental ini. Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati juga berbicara tentang hal ini, menjelaskan bahwa eksperimen dimaksudkan untuk membantu anak-anak mempelajari bagaimana sesuatu bekerja, bagaimana sesuatu terjadi, mengapa sesuatu terjadi, bagaimana menyelesaikan masalah yang sudah ada, dan bagaimana menciptakan sesuatu yang berharga pada akhirnya karena untuk tindakan ini.⁵⁴

Anak-anak lebih bersemangat untuk menciptakan banyak hal dari berbagai komponen yang disiapkan saat menggunakan teknik proyek ini. Selain itu, instruktur merencanakan banyak kegiatan untuk membantu anak-anak mengomunikasikan proses berpikir, kemampuan, dan keterampilan mereka. Metode proyek, menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan proses berpikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk menambah jumlah masalah yang dihadapi, memberikan kesempatan terbaik untuk tetap kreatif dan mengembangkan diri secara maksimal. sejauh mungkin.⁵⁵

⁵³ *Ibid*, Hal. 55

⁵⁴ *Ibid*, Hal. 59

⁵⁵ *Ibid*, Hal. 62

Anak-anak dapat menciptakan berbagai suara dari berbagai elemen yang ada di sekitarnya. Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati pun angkat bicara tentang hal ini, menyatakan bahwa alam diciptakan penuh dengan nuansa melodi dan irama. Manusia dan suara-suara yang didengarnya setiap detik, yang jenis, frekuensi, panjang, tempo, dan iramanya berbeda-beda, tidak dapat dipisahkan. Melalui ritme dan suaranya sendiri, alam mengajarkan manusia dalam harmoni, keseimbangan, simetri, sistematika, dan rasa kebersamaan dan persatuan.⁵⁶

Selain itu, melalui kegiatan observasi peneliti juga melihat bahwa kepada teman dan guru, anak-anak muda dapat secara terbuka mengungkapkan pikiran atau diri mereka sendiri. Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati juga membicarakan hal ini, menjelaskan bahwa anak-anak sering berbicara untuk mengomunikasikan apa yang ada di pikirannya. Pengungkapan perasaan melalui bahasa merupakan salah satu cara pendekatan ini mendorong manusia untuk memanfaatkan bahasa dan berinteraksi dengan orang lain.⁵⁷

⁵⁶ *Ibid*, Hal. 63

⁵⁷ *Ibid*, Hal. 65

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA Rabbi Radhiyyah terkait penggunaan media *Loose Parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Rabbi Radhiyyah, Air Rambai Curup dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Loose Parts* pada pembelajaran di RA Rabbi Radhiyyah dilaksanakan dengan menerapkan seluruh tahapan bermain *Loose Parts* dengan memperhatikan tahap Ekplorasi, Eksperimen, Kreatif, membereskan dan menyimpan mainan, Membangun Makna dan Tujuan Belajar.
2. Pembelajaran dilakukan dengan memadukan tujuh strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa.

B. Saran-saran

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Rabbi Radhiyyah, Air Rambai Curup”, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga

Peneliti mengharapkan RA Rabbi Radhiyyah mulai melibatkan anak dalam pengumpulan dan netralisasi komponen-komponen *Loose Parts* agar anak mengerti bagaimana jika menemukan komponen *Loose Parts* dalam keadaan kotor di luar pengawasan guru dan orang tua.

2. Bagi Guru

Peneliti menyarankan agar guru berpakaian dengan warna yang lebih semarak agar anak merasa tertarik saat pertama kali mulai belajar dan bisa lebih bersemangat mengikuti kegiatan pendidikan.

3. Bagi Peneliti

Selanjutnya Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan studi yang relevan untuk lebih selektif dalam literatur yang mereka manfaatkan dan kontribusikan, memungkinkan mereka untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang penggunaan media *Loose Parts* dalam menumbuhkan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2011 *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Asmawati Luluk. 2017 “*Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak*”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 11
- A.Q, & Rakhman, A, Auliyalloh. 2020. *Media Pembelajaran Steam Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan Loose Parts Di Kelompok B Tk Kasih Ibu*. *Jurnal Ceria*
- Besse, and Maestri Sabrina Nirmala. 2021 "PENGARUH MEDIA LOOSE PARTS TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK." *Jurnal : Bungamputi*
- Edutainment, M. Fadlillah. 2014 *Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Fauziah, Nadia. 2013 “*Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*”, *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, Vol. 8
- Suyadi. 2010. “*Psikologi Belajar PAUD*”, Yogyakarta : BiPA
- Novita Eka, Nurjanah. 2020. "Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD* 5.1
- Yasinta Maria, and Efrida Ita Fono. 2021 "Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanusa." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5.3
- M. Fadlillah. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan* Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Euis Kurniati, dan Yeni Rachmawati. 2010 *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana
- Mira Pradipta Ariyanti Indri Dwi Isnaini. 2022 *Analisis Penerapan Metode Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. *JCE (Journal of Childhood Education)*, Vol. 6 No. 1
- Mulyani Novi. 2019 *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* Bandung: Remaja Rosdakarya
- Vidya, Fakhriyani Diana. 2016 “*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*”, *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4

- Kurnia, Rita. 2012 *Konsepsi Bermain dalam Menumbuhkan Kreativitas pada Anak Usia Dini*”, Educhild, Vol. 01
- Hanafi dan Sujarwo, Sri Hardiningsih 2015 “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di TK Kota Bima*”, Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 2
- Kusumawardhani Ratih, dkk. 2018 “*Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*”, Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD dan Dikmas, Vol. 3
- Zarkasih, Putro Khamim. 2016 “*Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain*”, Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama, Vol. 16
- Montolalu dkk, B.E.F. 2009 *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Priyanto, Aris. 2014 “*Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Kreativitas Bermain*”, Jurnal Ilmiah Guru “COPE”, No. 2
- Nurlita. 2012 “*Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Percaya Diri Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*”, Educhild, Vol. 01
- Melita Rahardjo, Maria. 2019 “*How To Use Loose Parts in STEAM*”, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 13,
- Holis Ade. 2016 *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*”, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol. 9
- Shery Smith dan Gilman, l2018 “*The Arts, Loose Parts and Conversations*”, Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies, Vol. 16
- Nugraha Ali. 2008 *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*, Bandung: JILSI Foundation
- Hanafi dan Sujarwo, Sri Hardiningsih. 2015 “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di TK Kota Bima*”, Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 2
- Lexy J. Moleong,. 2017 *Metodologi Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Silalahi, Ulber. 2018 *Metode Penelitian Sosial*, Bandung: Refika Aditama, 2018
- Sukardi. 2009 *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara
- Margono. 2013 *Metodologi Penelitian Pendidikan* Jakarta:Rineka Cipta
- Suryabrata, Sumadi. 2013 *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono 2016 *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta Cet. 23
- Yusuf, Muri. 2018 *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana

Sugiyono. 2017 *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2020 *Metode Penelitian Kualitatif: untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta

L
A
M
P
I
R
A
N



**Penyerahan Surat Izin Penelitian Kepada KA. RA Rabbi Radhiyya
umi Lidia Wati, S.Pd.I**





Kegiatan wawancara dengan wali kelas B Jannatul Ma'wa



Kegiatan penyambutan siswa RA Rabbi Radhiyya



Kegiatan tahsin dan privat anak



Kegiatan pembukaan kelas B Jannatul Ma'wa



Kegiatan Inti dan Strategi bermain



Kegiatan Inti



Kegiatan beres-beres



Kegiatan penutupan



Kegiatan persiapan pulang dan penjemputan



Foto bersama umi kelas Jannatul Ma;wa RA Rabii Radhiyya



Foto bersama anak-anak kelas Jannatul Ma'wa

No	Nama anak	Usia
1.	Adonia Najma fauziah Aurin	5 Tahun
2.	Alehsa Nadhifa Queenera	5 Tahun
3.	Aliqa Dinara Syafina	5 Tahun
4.	Almeera Ibnatu Wahyu	5 Tahun
5.	Annisa Aulia Zahra	5 Tahun
6.	Aqilla Shaqeena Agsaina	5 Tahun
7.	Asheeqa Danish Mahven Prareja	5 Tahun
8.	Athalia Mounira Syahrizky	5 Tahun
9.	Azzahra Alinka Althafunnisa	6 Tahun
10.	Bianca Clarissa Parameswari	5 Tahun
11.	Cordelia Khansa Rafani Ervina	5 Tahun
12.	Diona Dite Sabila	5 Tahun
13.	Hana Safira	6 Tahun
14.	Haura Shafa El Hanin	6 Tahun
15.	Humaira Najwa Agatha	5 Tahun
16.	Inaya Abhera Syakilah	6 Tahun
17.	Lashira Haiyyin Jauhari	6 Tahun
18.	Misya Naifa Aqila	5 Tahun
19.	Mumtazah khoiruniswa	5 Tahun
20.	Nathania Shavira Haspa	5 Tahun
21.	Nayla Aqila Ufairah	6 Tahun
22.	Nazeefa Arsyila Syukron	5 Tahun
23.	Qailla Nazifa Zareena	6 Tahun
24.	Raniah Qanita	5 Tahun
25.	Reisa Dea Ananda	5 Tahun
26.	Senzel Zuhrah Syarafana	6 Tahun
27.	Shany Ade Shakira	5 Tahun
28.	Syafira Aldra Erista	5 Tahun

29.	Ufairah Ardani Syakib	5 Tahun
-----	-----------------------	---------