

**PENGARUH MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP  
PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK  
USIA 4-5 TAHUN DI TK GUSNITA LOSUNGBATU  
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh**

**GUSNITA SARI HARAHAHAP**

NIM.1920600029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PENGARUH MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP  
PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK  
USIA 4-5 TAHUN DI TK GUSNITA LOSUNG BATU  
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh**

**GUSNITA SARI HARAHAP**

NIM.1920600029



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**PEMBIMBING I**

**Dr. Erna Ikawati, M.Pd.**  
NIP.197912052008012012

**PEMBIMBING II**

**Sakinah Siregar, M.Pd.**  
NIP.199301052020122010

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

2024

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: *Skripsi*

**an. Gusnita Sari Harahap**

Padangsidempuan, 10 Januari 2024

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

di-

Padangsidempuan

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Gusnita Sari Harahap yang berjudul ***"Pengaruh Media Loose Parts terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan"***, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

PEMBIMBING I



**Dr. Erna Ikawati, M.Pd.**  
**NIP.197912052008012012**

PEMBIMBING II



**Sakinah Siregar, M.Pd.**  
**NIP.199301052020122010**

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gusnita Sari Harahap  
NIM : 1920600029  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi/Tesis : Pengaruh Media *Loose Parts* terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 28 November 2023  
Saya yang Menyatakan,



Gusnita Sari Harahap  
NIM.1920600029

---

---

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

---

---

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gusnita Sari Harahap  
NIM : 1920600029  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **Pengaruh Media Loose Parts terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan**. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan  
Pada Tanggal : 28 November 2023  
Saya yang Menyatakan,



Gusnita Sari Harahap  
NIM. 1920600029

## SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gusnita Sari Harahap  
NIM : 1920600029  
Semester : IX (Sembilan )  
Program Studi : S1- Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Alamat : Jalan Ompu Toga Langit Lk. I No.57 Kelurahan Losung Batu  
Kecamatan Padangsidimpunan Utara Kota Padangsidimpunan.

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidimpunan, 10 Januari 2024



**Gusnita Sari Harahap**  
**1920600029**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Gusnita Sari Harahap  
NIM : 1920600029  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Loose Parts* terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan

Ketua

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.  
NIP. 197912052008012012

Sekretaris

Sakinah Siregar, M.Pd.  
NIP. 199301052020122010

Anggota

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.  
NIP. 197912052008012012

Sakinah Siregar, M.Pd.  
NIP. 199301052020122010

Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi.  
NIP. 198808092019032006

Anita Angraini Lubis, M.Hum.  
NIP. 199310202020122011

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Sidang Munaqasyah Prodi PIAUD  
Tanggal : 24 Januari 2024  
Pukul : 09.00 WIB s/d Selesai  
Hasil/Nilai : Lulus, 84,25 (A)  
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,80  
Predikat : Cukup/Baik/Amat Baik/Cumlaude



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733 Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**PENGESAHAN**

**JUDUL SKRIPSI** : Pengaruh Media *Loose Parts* terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan

**NAMA** : Gusnita Sari Harahap

**NIM** : 1920600029

**PRODI** : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah dapat diterima untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidimpuan, 10 Januari 2024  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Lely Hilda, M.Si.  
NIP. 19720920 200003 2 002

## ABSTRAK

Nama : **Gusnita Sari Harahap**  
Nim : **1920600029**  
Judul Skripsi : **Pengaruh Media *Loose Parts* terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yaitu terdapat 12 dari 20 anak kreativitasnya masih rendah, dimana ditandai dengan anak yang belum bisa menciptakan karya sederhana seperti menuangkan pengalaman dalam bentuk gambar, membuat bentuk-bentuk dari berbagai macam media pembelajaran dan anak juga belum bisa membuat suatu karya sederhana yang sesuai dengan imajinasinya sendiri, karena anak lebih mencontoh hasil karya yang telah dibuat guru dan temannya. Sehingga kemampuan kreativitas anak tidak berkembang dengan maksimal, padahal anak itu memiliki rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, dan mandiri dan anak senang bertanya dan media yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak hanya terpaut pada kegiatan menggambar dan mewarnai. Berdasarkan latar belakang di atas, maka alternatif yang digunakan peneliti dalam memecahkan masalah ini dengan menggunakan media *loose parts*. Melalui media *loose parts* anak akan menjadi kreatif, karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan ajar sesuai dengan imajinasi mereka.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh media *Loose Parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan yang berjumlah 20 anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis tindakan diterima yakni ada pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan rumus uji t yang dilakukan bahwa diperoleh  $T_{hitung} = 4,416 > T_{tabel} = 1.72913$  dengan taraf signifikan 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak Usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

**Kata Kunci** : Pengembangan Kreativitas; *Loose Parts*; Anak Usia Dini.

## ABSTRACT

**Nama** : Gusnita Sari Harahap  
**Nim** : 1920600029  
**Department** : Early Childhood Islamic Education  
**Title** : **The Influence of *Loose-Parts* Media on the Children's development Creativity Aged 4-5 Years at Gusnita Kindergarten Losung Batu Padangsidimpuan**

This research is motivated by the problem that there are 12 out of 20 children whose creativity is still low, which is characterized by children who have not been able to create simple works such as pouring experiences in the form of pictures or making forms of various kinds of learning media, and children also cannot make a simple work that suits their own imagination because children are more imitating the work that has been made by teachers and friends, moreover the media used to develop children's creativity is only adrift on drawing and colouring activities. So that the child's creative ability does not develop optimally, even though the child has great curiosity, confidence, and independence, and like to ask questions. Based on the background above, the alternative used by researchers to solve this problem is using Loose-Parts media. Through Loose Parts, children will become creative because they are free to be creative in installing teaching materials according to their imagination.

The formulation of the problem in this study is whether there is an influence of *loose parts* media on the development of creativity of children aged 4-5 years in Gusnita Kindergarten Losung Batu Padangsidimpuan. This research is a quantitative research using experimental methods. Data collection technique used observation, interviews, and documentation. This study included 20 children aged 4-5 years from Gusnita Kindergarten Losung Batu Padangsidimpuan.

The results of this research show that the action hypothesis is accepted where there is an influence of *loose-parts* media on the development of creativity of children aged 4-5 years. This proved by the results of the calculation of the t test formula obtained that  $T_{count} = 4.416 > T_{table} = 1.72913$  with a significant level of 5%. So it can be concluded that there is a significant influence of using *loose-parts* media on the development of children's creativity aged 4-5 years in Gusnita Kindergarten Losung Batu Padangsidimpuan.

**Keywords** : *Creativity Development; Loose Parts; Early Childhood.*

## خلاصة

الاسم: جوسنيتا ساري هارهاب

الرقم: ١٩٢٠٦٠٠٢٩

عنوان الأطروحة: تأثير الأجزاء الفضفاضة من وسائل الإعلام على التنمية

إبداع الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة جوسنيتا لوسونج باتو، مدينة بادانجسيديمبوان

يحفز هذا البحث مشكلة أن هناك ١٢ من أصل ٢٠ طفلاً لا يزال الإبداع لديهم منخفضاً، وهو ما يتميز به الأطفال الذين لا يستطيعون إنشاء أعمال بسيطة مثل التعبير عن التجارب على شكل صور، وصنع الأشكال من مختلف أنواع وسائل التعلم وكما أن الأطفال غير قادرين بعد على ابتكار أعمال بسيطة تناسب خيالهم، لأن الأطفال يفضلون تقليد الأعمال التي قام بها معلمهم وأصدقائهم. حتى لا تتطور قدرات الأطفال الإبداعية بالشكل الأمثل، رغم أن الأطفال لديهم فضول كبير وثقة بالنفس واستقلالية ويحب الأطفال طرح الأسئلة، والوسائط المستخدمة لتنمية الإبداع لدى الأطفال تتعلق فقط بأنشطة الرسم والتلوين. بناءً على الخلفية السابقة، فإن البديل الذي يستخدمه الباحثون لحل هذه المشكلة هو استخدام الوسائط ذات الأجزاء السائبة. من خلال الوسائط ذات الأجزاء السائبة، سيصبح الأطفال مبدعين، لأنهم أحرار في إنشاء وتجميع المواد التعليمية وفقاً لخيالهم.

صياغة المشكلة في هذا البحث هي ما إذا كان هناك تأثير لوسائل الإعلام الفضفاضة على تنمية الإبداع لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة جوسنيتا لوسونج باتو، مدينة بادانجسيديمبوان. هذا البحث هو بحث كمي باستخدام الأساليب التجريبية. تستخدم تقنيات جمع البيانات الاختبارات والملاحظة والمقابلات والوثائق. كان المشاركون في هذا البحث هم الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة جوسنيتا لوسونج باتو، بمدينة بادانجسيديمبوان، ويبلغ عددهم ٢٠ طفلاً

وتشير نتائج هذا البحث إلى قبول فرضية الفعل وهي أن هناك تأثير لأجزاء الوسائط السائبة على تنمية الإبداع لدى التي تم إجراؤها والتي ت الأطفال بعمر ٤-٥ سنوات. تم إثبات ذلك من خلال نتائج حساب معادلة اختبار بمستوى دلالة ٥% لذلك يمكن استنتاج وجود تأثير = ١٠٧٢٩١٣ جدول ت = ٤٠٤١٦ < ت أظهرت أن عدد معنوي باستخدام الأجزاء السائبة وسائل الإعلام حول تنمية الإبداع لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات السنة في روضة جوسنيتا لوسونج باتو، مدينة بادانجسيديمبوان

الكلمات المفتاحية: تنمية الإبداع؛ أجزاء فضفاضة؛ الطفولة المبكرة

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalaamu ‘alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah-nya yang tiada henti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul penelitian “Pengaruh Media Loose Parts terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan”. Serta tidak lupa juga shalawat dan salam senantiasa dicurahkan kepada Nabi Besar Muhammad Saw, seorang pemimpin umat yang patut dicontoh dan diteladani kepribadiannya dan yang senantiasa dinantikan syafaatnya di akhir.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang sangat terbatas dan amat jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu :

1. Ibu Dr. Erna Ikawati, M.Pd., selaku Pembimbing I dan Ibu Sakinah Siregar, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah menyediakan waktunya untuk memberikan pengarahan, bimbingan dan ilmu yang sangat berharga bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Bapak/Ibu dosen staf di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan ilmu pengetahuan, dorongan dan masukan kepada peneliti dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Kepala sekolah, Guru-Guru, serta anak-anak TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.
6. Teristimewa keluarga tercinta (Ayahanda Agus Sukur Harahap, Ibunda Sari Repelitawati Siregar, S.Pd., serta Saudara Zul Fadly Harahap, S.H., Saudara Muhammad Hatta Harahap, S.E dan Kakak Ipar Suci Rahmayani, S.Pd., yang paling berjasa dalam hidup peneliti. Doa dan usahanya yang tidak mengenal lelah memberikan dukungan dan harapan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah nantinya dapat membalas perjuangan mereka dengan surga firdaus-nya.
7. Untuk sahabat peneliti Dinta Ismayana Kurinci, S.Pd., Widadari Nasution, S.Pd., Putri Husnul Khotimah, S.Pd., Karmila Hipa Dewi Siregar, Dewi Wahyu Rohati, Nidaun Nabila, S.Pd., Susi Hairani Manullang, S.Pd., Dewita Rosanti Siregar, S.Pd., Afrilia Nasution., Irmayani Rambe.

8. Teman-teman PIAUD angkatan 19 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti selama proses perkuliahan dan penyusunan penulisan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan studi dan melakukan penelitian sejak awal hingga selesainya skripsi ini.

Semoga Allah Swt senantiasa memberikan balasan yang jauh lebih baik atas amal kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Akhirnya peneliti mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah Swt, karena atas karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Harapan peneliti semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan peneliti. Amin yarabbalamin.

Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada diri peneliti. Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Padangsidempuan, 4 Desember 2023  
Peneliti

Gusnita Sari Harahap  
Nim. 1920600029

## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Defenisi Operasional Variabel .....	9
E. Rumusan Masalah .....	10
F. Tujuan Penelitian.....	10
G. Manfaat Penelitian.....	10
H. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
A. Kajian Teori .....	13
I. Media Loose Parts.....	13
a. Pengertian Media Loose Parts.....	13

b. Karakteristik Loose Parts .....	15
c. Manfaat Loose Parts .....	18
2. Kreativitas.....	22
a. Pengertian Kreativitas.....	22
b. Karakteristik Kreativitas .....	25
c. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....	28
d. Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak.....	30
e. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak .....	32
B. Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Berpikir .....	36
D. Hipotesis .....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
B. Jenis Penelitian .....	40
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	41
D. Instrumen Penelitian .....	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data .....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN .....	50
A. Deskripsi Data .....	50
B. Pengujian Persyaratan Analisis .....	56
C. Uji Hipotesis.....	58
D. Pembahasan Hasil.....	59
E. Keterbatasan Penelitian.....	80
BAB V PENTUP .....	82
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Deskriptif Ketuntasan Belajar .....	51
Tabel 4.2 Hasil Nilai Awal (Pretest) sebelum dilakukan Treatment.....	52
Tabel 4.3 Deskripsi Nilai Awal (Pretest) pada kelas eksperimen.....	53
Tabel 4.4 Hasil Nilai Akhir (Postest) Setelah dilakukan Treatment.....	54
Tabel 4.5 Deskripsi Nilai Akhir (Postest) Pada Eksperimen.....	55
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Pretest.....	56
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Pretest .....	57
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Postest .....	57
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Postest.....	58
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis.....	59

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebuah lembaga yang memberikan pembinaan terhadap anak usia sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan masa emas (*golden age*) yang artinya bahwa pada masa itu anak cepat menerima rangsangan dengan cara memberikan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak usia dini. Anak usia dini merupakan masa fondasi, yaitu masa yang paling bagus untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak, seperti kreativitas. Tetapi masih banyak orang tua yang minim pengetahuan untuk mengembangkan kreativitas anak sehingga perkembangan anak hanya terfokus pada bagaimana anak dapat membaca, menulis dan berhitung. Padahal bukan itu inti utama dari pendidikan anak usia dini. Belum lagi ada peraturan bahwa membaca, menulis dan berhitung menjadi syarat utama memasuki jenjang Sekolah Dasar (SD). Sehingga aspek perkembangan dianggap sebagai hal yang tidak begitu penting.

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini sangat berperan penting dalam mengembangkan kreativitas dan aspek perkembangan anak.

Kreativitas merupakan salah satu potensi anak yang harus dikembangkan sejak dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif, bila ditinjau dari segi pendidikan bakat kreatif dapat dikembangkan, oleh karena itu perlu dipupuk sejak usia dini. Melalui aktivitas bermain yang sistematis dan disesuaikan dengan kelompok usia pertumbuhan dan perkembangan maka potensi kreativitas anak akan berkembang secara optimal.<sup>1</sup> Dalam kegiatan pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini, tentunya harus selalu diiringi dengan kegiatan bebas dalam bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.<sup>2</sup> Pada saat kegiatan bermain harus ada kemampuan yang dikembangkan diantaranya adalah kemampuan kreativitas. Anak usia dini memiliki kesanggupan kreatif dalam dirinya, dengan kesanggupan tersebut anak membutuhkan kegiatan yang bergantung pada ide-ide kreatif.<sup>3</sup>

Pengembangan kreativitas sebenarnya dapat meningkatkan prestasi akademik. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Yamamoto dalam Diana Vidya Fakhriyani (2018) bahwa sangat penting untuk mengembangkan kreativitas. Jadi ketika kreativitas dikembangkan, maka prestasi akademik

---

<sup>1</sup> Sakinah Siregar, Dewi Sahara Dalimunthe, "Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini", *Marpokat : Pengabdiaan Kepada Masyarakat*, Volume 1 no. 1 (2022), halaman 30.

<sup>2</sup> N Nabila and S Siregar, "Penerapan Sistem Bermain Sambil Belajar Dalam Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini Di Tk Gusnita", *Daganak: Jurnal PIAUD*, Volume 1.No.1 (2022), halaman 2.

<sup>3</sup> Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2019) halaman 31.

juga dapat meningkat. Namun yang saat ini terjadi adalah orang tua dan sekolah hanya mengedepankan peningkatan prestasi akademik dan mengesampingkan pengembangan kreativitas.<sup>4</sup> Kreativitas dirasa cukup dikembangkan melalui kegiatan menggambar dan mewarnai, karena kreativitas hanya seputar warna dan kreasi. Padahal kreativitas mencakup hal yang lebih luas dari itu misalnya, kreatif dalam membuat karya, kreatif dalam memecahkan masalah, kreatif dalam membuat keputusan dan lain sebagainya. Hal ini terkadang diabaikan dan akhirnya tidak berkembang. Untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dibutuhkan media dan strategi berbeda di luar menggambar serta mewarnai. Dalam hal ini, anak membutuhkan bimbingan dan dorongan dari orang-orang terdekatnya untuk membantu menciptakan lingkungan yang tumbuh kembang kreativitas anak. Semua anak mempunyai kemampuan kreativitas alami dan perlu diberi kesempatan untuk meningkatkan secara pasti. Kemampuan kreativitas anak akan terbentuk dengan cara anak diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya, dengan cara anak diberikan kebebasan, sehingga anak akan berani dalam mengeluarkan ide-ide yang didapatnya.<sup>5</sup>

Bermain dan permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan, di samping memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Melalui permainan,

---

<sup>4</sup> Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini" *Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 4 (2018), Halaman 193.

<sup>5</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulus PAUD*, (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020) halaman 9.

seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang. Mutiah dalam (Aisyah, 2017) berpendapat, permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak), artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat. Permainan juga dapat dimaknai sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak.<sup>6</sup> Lingkungan bermain anak sebenarnya kaya akan berbagai material yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, terlebih lagi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, baik material alam maupun material buatan. Namun banyak lembaga pendidikan yang tidak menyadari hal tersebut. Sehingga anak hanya diajarkan bagaimana menghasilkan karya sesuai dengan apa yang sudah dibuat oleh gurunya. Padahal anak dapat menghasilkan berbagai karya sendiri yang merupakan bentuk dari penglihatan dari imajinasi yang dimiliki dengan berbagai media yang ada dilingkungan sekitarnya.<sup>7</sup>

Salah satu alat yang dapat membantu guru dalam menstimulasi aspek perkembangan kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran yaitu media. Media pembelajaran merupakan sebuah jembatan komunikasi antara guru dengan anak. Media pembelajaran dapat membantu anak untuk memahami secara langsung materi yang diberikan oleh guru. Peran media sangat penting dilihat dari cara berpikir anak yang masih bersifat nyata

---

<sup>6</sup> Niken Farida, Sakinah Siregar, and Sardiana Tamba, "Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kenanga Raya", *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, volume 5.no.2 (2022),halaman 63.

<sup>7</sup> Yuliati Siantajani, *Material Lepas Otentik Stimulus Paud* (Semarang: sarang seratus aksara, 2020) halaman 18.

dengan alat bantu yang digunakan akan memberikan informasi yang lebih banyak kepada anak, anak belajar dari apa yang dia lihat, didengar dan dilakukan.<sup>8</sup> Pembuatan media pembelajaran bukanlah hal yang sulit dilakukan oleh guru. Guru dapat memanfaatkan barang-barang bekas maupun bahan alam yang ada di sekitar sekolah. Pemanfaatan bahan alam dan barang bekas secara kreatif dan unik dapat memberikan kemudahan biaya bagi guru dan lembaga pendidikan anak. Media pembelajaran anak usia dini tidak dikategorikan berdasarkan harga namun kemanfaatan, keamanan, dan tepat sasaran dalam menstimulus aspek-aspek perkembangan anak.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil observasi di TK Gusnita Losung Batu, bahwa media yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas hanya terpaut pada kegiatan menggambar dan mewarnai tetapi guru terkadang menggunakan beberapa media *loose parts* dalam pembelajaran seperti, balok-balok, bola, lego, plastisin, kancing baju, origami, krayon. Pada saat melakukan pengamatan di kelompok A TK Gusnita Losung Batu, terlihat bahwa anak-anak sangat senang, karena dapat membuat sebuah bentuk yang diberi contoh oleh gurunya yang sesuai dengan tema pembelajaran hari itu seperti tema diri sendiri, bahan dan alat yang disediakan terdiri dari plastisin, kancing baju, origami, *stik ice*, sendok plastik. Dari beberapa bahan *loose parts* tersebut, anak dapat membuat sebuah bentuk

---

<sup>8</sup> Sakinah Siregar, "Penggunaan Media Gambar Dalam Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Arafah Padangsidempuan" *Jurnal, Al-Abyadh*, Volume 4.No.2 (2021), halaman 96

<sup>9</sup> Sakinah Siregar, "Penggunaan Media Gambar Dalam Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Arafah Padangsidempuan" *Jurnal Al-Abdyah*, Volume 4 No.2 (2021) Halaman 96.

yang sesuai dengan pola atau contoh dari gurunya seperti, mengikuti pola huruf yang dibuat gurunya menggunakan kancing baju. Tetapi hasil yang didapatkan pada kelompok A diketahui bahwa 12 dari 20 anak kreativitasnya masih rendah, ditandai dengan anak yang belum bisa menciptakan karya sederhana seperti menuangkan pengalaman dalam bentuk gambar, membuat bentuk-bentuk dari berbagai macam media pembelajaran dan anak juga belum bisa membuat suatu karya sederhana yang sesuai dengan imajinasinya sendiri, karena anak lebih mencontoh hasil karya yang telah dibuat guru dan temannya. Sehingga kemampuan kreativitas anak tidak berkembang dengan maksimal, padahal anak itu memiliki rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, dan mandiri dan anak senang bertanya.<sup>10</sup>

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh “Maestri Sabrina yang berjudul “Pengaruh Media *Loose Part* Terhadap Pengembangan Kreativitas anak di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa kreativitas anak yang masih belum berkembang sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak yaitu anak masih kurang berani dalam berkreasi mengungkapkan pendapat atau idenya, anak kurang aktif dalam proses pembelajaran dan anak masih bingung memilih warna untuk mewarnai dan kurang kreatif dalam menciptakan suatu karya sederhana. Hal ini disebabkan karna kreativitas yang digunakan oleh guru adalah anak

---

<sup>10</sup> "Hasil Observasi Tanggal 21 November 2022 Di Tk Gusnita Losungbatu".

masih diajak untuk mengikuti arahan dan contoh karya yang diberikan oleh guru.<sup>11</sup>

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk membantu anak mengembangkan kreativitas, peneliti memilih menggunakan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak, yang mana setiap anak memiliki nilai kreativitas yang berbeda. *Loose parts* merupakan media yang bahan dasarnya mudah ditemukan di lingkungan sekitar atau lingkungan sekolah seperti, benda-benda alam (daun kering, ranting, biji, bunga), benda plastik (sedotan, corong, kancing baju), benda logam (kaleng bekas, sendok), badan kayu dan bambu (balok), kaca dan keramik (botol kaca, manik-manik), benang dan kain (kapas, kain perca), bekas kemasan (kardus bekas, bungkus makanan). *Loose part* merupakan alat belajar yang manfaatnya untuk pembelajaran tidak ada habisnya. Pembelajaran dengan bahan ajar *loose part* bertujuan supaya anak-anak akan menjadi kreatif, mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan ajar sesuai dengan imajinasi mereka. Anak-anak juga akan belajar menghargai bahan-bahan atau benda-benda yang ada di sekeliling mereka seperti bahan *loose parts*. Anak-anak juga akan dapat ikut memelihara lingkungan ketika mereka memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dijadikan

---

<sup>11</sup> Maestri Sabrina, 'Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 Tk Bina Anak Di Kelompok B2 Tk Bina Anak Bangsa Palu *Skripsi*, 2021,

sebagai bahan untuk bermain dan berkreasi membentuk sebuah barang yang berguna dan mengembangkan sikap ekonomis anak.<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media *Loose Part* terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu**”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas hanya terpaut pada kegiatan menggambar dan mewarnai.
2. Kreatifitas anak usia 4-5 tahun belum dapat menciptakan karya sederhana seperti menuangkan pengalaman dalam bentuk gambar, membuat bentuk-bentuk dari berbagai macam media pembelajaran dan anak juga belum dapat membuat suatu karya sederhana yang sesuai dengan imajinasinya.
3. Pembelajaran masih terfokus pada perintah guru dalam menciptakan sebuah karya sederhana seperti mengikuti pola huruf yang dibuat guru menggunakan plastisin.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada pengaruh media *loose*

---

<sup>12</sup> Prihatin, *Loose Part : Solusi Bermain Atraktif Di PAUD* (Tangerang Sealatan: Indocamp, 2021).

*part* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel adalah aspek penelitian yang memberikan informasi kepada kita terkait bagaimana cara mengukur variabel. Adapun definisi variabel dalam penelitian ini, yaitu:

##### **1. Media *Loose Part***

*Media loose part* adalah media yang berasal dari bahan alam, Menurut Yukanda dikatakan bahan alam karena berasal dan tersedia di lingkungan sekitar kita dan dapat dimanfaatkan untuk membantu kegiatan pembelajaran. Bahan alam yang dimaksud di sini dapat berupa daun-daun, batu-batuan, ranting, biji-bijian, daun kering, pelepah pisang, bambu dan lain sebagainya.<sup>13</sup>

*Media loose part* juga tidak membutuhkan biaya yang mahal, kita hanya memanfaatkan dan mengumpulkan bahan-bahan tersebut dari lingkungan sekitar kita dan kita juga dapat membantu mengurangi sampah dan mengolahnya menjadi sebuah media yang bermanfaat atau bernilai.

##### **2. Kreativitas**

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau menciptakan sebuah bentuk yang baru. Kreativitas

---

<sup>13</sup> Lenny Nuraeni and Sharina, "Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Reggio Emilia Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Konteks Merdeka Belajar Di Taman Kanak-Kanak Kota Cimahi Pada Masa Pandemi Covid 19", *Jurnal Tunas Siliwangi*, Volume 6. No.2 (2020), 51–62.

merupakan suatu hal yang perlu ditumbuhkan pada diri anak dengan berkembangnya kreativitas anak maka seiring pertumbuhannya juga aspek-aspek yang lain berkembang. Semua anak terlahir dengan mempunyai kreativitas dan senang mencoba hal baru, tetapi tingkat kreativitasnya berbeda-beda sesuai dengan rangsangan yang diberikan kepada anak di awal perkembangannya.<sup>14</sup>

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah, yaitu: Apakah ada pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak di kelompok A usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu ?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media *loose part* terhadap perkembangan kreativitas anak di kelompok A usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu

#### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan peneliti antara lain yaitu:

##### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan pada bidang ilmu pendidikan, terkhusus pada bidang

---

<sup>14</sup> Oktavia Lestari dkk, "Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Tunas Harapan", *Jurnal Family Education*, Volume 2.No. 3 (2022), Halaman 271-79 .

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang mengenai pengembangan kreativitas anak melalui media *loose part*.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi:

- a. Bagi anak didik, yaitu mengembangkan kreativitas anak dalam bermain dan mampu menciptakan sesuatu dari imajinasi anak dengan media *loose parts*.
- b. Bagi guru, yaitu menambah wawasan pengetahuan dan bahan referensi untuk mengembangkan kreativitas anak dengan media *loose parts*.
- c. Bagi Peneliti, yaitu penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan mengenai penerapan pembelajaran pengaruh media *loose parts* terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun.

## H. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis maka penulis perlu menyusun sistematika dengan sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Untuk itu penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut.

1. Bab pertama, yaitu bagian pendahuluan yang di dalamnya terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, defenisi

operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

2. Bab kedua, yaitu membahas tentang landasan teori yang berupa kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis.
3. Bab ketiga, yaitu membahas tentang metode penelitian yang dipakai oleh peneliti yang berisi lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, , dan teknik pengumpulan data dan analisis data.
4. Bab keempat, yaitu membahas tentang gambaran umum objek penelitian, deskripsi data penelitian, analisis data, pembahasan hasil penelitian, keterbatasan penelitian.
5. Bab kelima, yaitu membahas tentang kesimpulan, implikasi hasil penelitian, dan saran

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media *Loose Parts***

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

Istilah *loose parts* mulai digunakan pada tahun 1971 oleh seorang arsitek kelahiran London yang bernama Simon Nicholas. Setelah menerbitkan karyanya tentang “*How not to Cheat Children- the Theory of Loose Parts*”, yang menyatakan bahwa lingkungan adalah tempat yang dapat mempengaruhi anak, yang mana hubungan anak dengan lingkungan akan terlihat kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak bisa menjadi penemu yang kreatif.<sup>15</sup> Dikatakan *loose parts* karena bahan yang digunakan merupakan bagian atau potongan yang mudah untuk dilepas dan disatukan, dapat digunakan sendiri atau dapat pula digabungkan dengan benda-benda lainnya dan setelah tidak digunakan bisa dilepaskan kembali pada kondisi awal.<sup>16</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *loose parts* dikemukakan oleh seorang arsitek kelahiran London yang bernama Simon Nicholas, yang dalam karyanya mengatakan bahwa lingkungan adalah tempat yang dapat mempengaruhi anak.

---

<sup>15</sup> Yuliatii Siantajani, *Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulus Paud* ( Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020) halaman 12.

<sup>16</sup> Desi Traningsih, "Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Part* di Tk Harniatun", *Jurnal Assabiqun*, Volume 4.No.5 (2022), Halaman 1107-1118.

Dikatakan *loose parts* karena bahan yang digunakan mudah digunakan, dilepas dan disatukan kembali.

Sally Haughey dalam buku Yuliatii Siantajani (2020) menjelaskan bahwa "*loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisahkan, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri maupun digabungkan dengan bahan lainnya. Dapat berupa benda alam ataupun sintesis".<sup>17</sup> Sejalan dengan pemaparan Sally Haughey, Malia Melita Rahardjo (2019) menjelaskan bahwa "*loose parts* merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabung, dirancang kembali, dipisahkan dan digabungkan kembali dengan berbagai cara dan bentuk".<sup>18</sup> Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *loose parts* merupakan media yang bahannya mudah didapatkan, dipisahkan, digabungkan, dipindahkan, dan digunakan sendiri maupun digabungkan dengan media lainnya.

Maria Melita Rahardjo menambahkan bahwa *loose parts* dapat dipindahkan ke seluruh ruangan baik di dalam maupun di luar ruangan, dan digunakan dengan berbagai cara tanpa batas.<sup>19</sup> Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa

---

<sup>17</sup> Yuliatii Siantajani., *Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulus Paud*. (Semarang : Sanggar Aksara,2020).

<sup>18</sup> Maria Melita Rahardjo, "How To Use *Loose-Parts In STEAM*" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 2 (2019)*.halaman 310-24

<sup>19</sup> Maria Melita Rahardjo, "How to Use *Loose-Parts in STEAM*" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 2 (2019)*.halaman 310-324

*loose parts* merupakan bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisahkan, dapat disatukan kembali, mudah dibawa, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan-bahan lain. *loose parts* merupakan bahan yang mudah untuk dimainkan anak, dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang, dan benda buatan pabrik.

#### **b. Karakteristik *Loose Parts***

Material *loose parts* merupakan bagian dari alat dan bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini, seperti yang diketahui bahwa pembelajaran anak usia dini identik dengan bermain. Maka *loose parts* sebagai bahan dan alat dalam proses kegiatan bermain yang mempunyai karakteristik sebagai berikut:

##### 1) Menarik

*Loose parts* itu seperti magnet bagi anak yang mempunyai rasa ingin tahu dan ketertarikan yang tinggi. Bahan-bahan seperti batu, potongan kayu, serta daun kering sehingga akan membuat anak tertantang untuk berkreasi sesuai dengan kemauan dirinya sendiri yang secara tidak langsung *loose parts* menanamkan kecakapan anak dalam berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) yang ditandai dengan munculnya kemampuan untuk berpikir kritis dan kreativitas.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Siti Maryam Hadiyanti, Elan Elan, And Taopik Rahman, "Analisis Media *Loose Part* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini", *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume10. No2 (2021), Halaman 337–47.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* akan menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap media yang baru mereka coba, selain itu, dikarenakan bahan yang mudah ditemukan maka anak akan menghargai bahan yang ada dilingkungan sekitarnya.

## 2) Terbuka

*Loose parts* memungkinkan aktivitas bermain tanpa ada batasnya. Bahan *loose parts* tidak hanya menawarkan satu jenis permainan, karena tidak ada serangkaian arahan khusus untuk penggunaan *loose parts*. Hasil dari pemakaian bahan *loose parts* tidak sendiri, tetapi bervariasi tergantung pada kreativitas dan imajinasinya yang berbeda-beda. Bahan media *loose parts* bisa terbuat dari potongan kayu yang dibentuk menjadi rumah, kereta api, dan lain-lain. Dalam hal ini anak dapat menuangkan ide dan gagasannya ke berbagai bentuk karya, mereka bebas untuk membuat sebuah karya sederhana yang sesuai dengan imajinasinya.

## 3) Dapat dipindahkan

Bahan *loose parts* sangat mudah untuk dipindahkan oleh anak dari lokasi satu ke tempat yang lain. Misalnya potongan

kayu bisa dipindahkan ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan atau di sisi lainnya menjadi tangga.<sup>21</sup>

Berikut macam-macam bahan *loose parts* menurut Imamah yang dapat digunakan untuk media pembelajaran anak:

- a) Bahan dasar alam, bahan yang dapat ditemukan di alam. Seperti, daun kering, ranting, biji, bunga, bulu, potongan kayu, batu, tanah, pasir, air
- b) Bahan dasar plastik, barang-barang yang terbuat dari plastik. Seperti, sedotan, botol-botol plastik, tutup botol, ember, corong, kancing baju.
- c) Bahan dari kayu dan bambu, barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan lagi. Seperti, tongkat, balok, kepingan puzzle
- d) Bahan dari benang dan kain, adalah barang yang terbuat dari serat, Seperti, kapas, kain perca, tali, pita, karet
- e) Bekas kemasan, adalah barang atau wadah yang sudah tidak digunakan lagi seperti, kardus, gulungan tissue dan benang, bungkus makanan, karton telur.<sup>22</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik *loose parts* yaitu menarik bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, terbuka dengan kegiatan main tanpa batas, dan dapat dipindahkan dari satu lokasi ke tempat yang lain seperti, bahan dasar alam, plastik, logam dan bambu, kaca dan keramik, benang dan kain dan bahan kemasan. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti mengambil beberapa bahan *loose parts* yaitu bahan alam seperti biji karet, biji buah salak, batu air, batu kerikil dan pasir. Bahan plastik seperti sedotan, botol plastik, tutup

---

<sup>21</sup> Widia Ayu Puspita, "Penggunaan *Loose Parts* Dalam Pembelajaran Dengan Muatan *Steam*", *Pendidikan Non Formal*, Vol.21 No.2 (2020), Halaman 19–20.

<sup>22</sup> Maestri Sabrina, "Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak di Kelompok B2 Tk Bina Anak Di Kelompok B2 Tk Bina Anak Bangsa Palu Oleh ':", *Skripsi*, 2021, 1–131.

botol, kancing baju. Bahan kayu dan bambu (pabrik) seperti balok dan kepingan *puzzle*.

**c. Manfaat *Loose Parts***

*Loose parts* merupakan media bahan ajar yang pemakaiannya dalam pembelajaran tidak ada habisnya, serta dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek. Pembelajaran menggunakan media *loose parts* bisa meningkatkan kreativitas anak, mendorong anak untuk aktif sehingga perkembangan fisik motorik, kemandirian anak dan melatih kemampuan anak untuk bekerja sama serta membangun rasa percaya diri pada anak. Penggunaan *loose parts* memberikan stimulus terhadap seluruh aspek perkembangan anak, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya karena telah mencapai kompetensi dasar sesuai dengan perkembangan usianya.<sup>23</sup> Berdasarkan pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat *loose parts* bisa meningkatkan kreativitas anak untuk mendorong anak menjadi lebih aktif, sehingga perkembangan fisik dan motorik anak lebih meningkat, dengan menggunakan *loose parts* aspek perkembangan anak berkembang sesuai tahap usia anak.

Menurut Pemaparan Sherly Smith dan Glman bahwa ada empat manfaat utama apabila anak bermain dengan *loose parts*, antara lain:

---

<sup>23</sup> Fajri Dwiyama And Satma Awaliana, 'Pengelolaan Pembelajaran Berbasis *Loose Parts* Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar', *Adaara*, Volume 11. No.2 (2021), Halaman 45–54.

### 1) Mengembangkan keterampilan inkuiri

Inkuiri adalah model pembelajaran yang merangsang dan mengajarkan, dan mengajak anak usia dini untuk berpikir kritis, menjabarkan dalam menemukan jawaban secara mandiri dari masalah yang dilihat termasuk rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu adalah hal yang biasa muncul dari anak. Rasa ingin tahu ini merupakan unsur yang penting untuk membentuk kemampuan berpikir inkuiri. Kemampuan tersebut dibutuhkan anak untuk memperoleh informasi, menganalisis dan mendorong anak mengembangkan keterampilan inkuiri ini.

### 2) Mengajarkan anak untuk bertanya

Bertanya akan menjadi kegiatan yang selalu ada dalam suatu komunikasi, termasuk komunikasi pembelajaran. Tanpa adanya pertanyaan, interaksi antara guru dan anak tidak akan terbangun. Kegiatan pembelajaran yang terbuka akan membuat anak berpikir, ingin tahu dan bertanya. Anak akan menguji idenya serta mempertanyakan seperti apa yang terjadi jika saya tambahkan se suatu, dan lain sebagainya. Karena itu, saat anak bermain perlu ada orang dewasa (guru) yang dapat merespon pertanyaan anak, selain itu orang dewasa pun (guru) bisa memancing anak dengan pertanyaan-pertanyaan lainnya sebagai respon terhadap rasa ingin tahu anak.

### 3) Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak

Beberapa aspek perkembangan anak usia dini menurut para ahli yaitu perkembangan nilai agama dan moral, fisik–motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Stimulasi terhadap semua aspek perkembangan anak muncul ketika anak bermain dengan *loose parts*. Salah satu yang paling penting adalah kemampuan memecahkan masalah dan mengambil resiko, selain kemampuan dalam bidang matematika dan sains, anak juga akan mengembangkan kemampuan fisik, pada saat anak aktif mencari benda yang mereka perlukan maupun berkreasi dengan jari-jari tangannya untuk menciptakan sesuatu bentuk karya. Sementara itu, kemampuan sosial emosional anak tersimulasi secara aktif saat anak berinteraksi dan bekerja sama dan muncul perasaan tertantang ketika di lomba oleh guru serta bangga setelah mendapatkan hasil yang dicapainya. Saat bermain *loose parts* anak akan belajar untuk berkomunikasi dan bernegosiasi secara aktif. Kemampuan seni pada anak juga terasa ketika mereka berkreasi untuk menciptakan sesuatu yang sesuai dengan imajinasi mereka.

### 4) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya, anak dapat bereksprimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat

bermain atau tidak menggunakan alat bermain. Ketika anak bermain dengan suasana yang terbuka maka anak akan mengikuti imajinasi dan minat sehingga permainan akan berjalan ke segala arah sesuai dengan kreativitas yang muncul secara spontan. *loose parts* juga dapat meningkatkan proses belajar aktif, memperdalam kemampuan berpikir kritis, dan kreatif, mendukung seluruh perkembangan anak secara inklusif, meningkatkan keragaman dan keluasan kegiatan bermain, mendukung guru menyediakan alat dan bahan yang ekonomis, mendukung pengembangan kurikulum, serta mendorong beragam aspek perkembangan.<sup>24</sup>

Penggunaan *loose parts* bisa memberikan berbagai macam manfaat untuk anak, yang secara garis besar membuka kesempatan untuk beresplorasi, berkreasi dan belajar dengan cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas. Selain itu, karena kegiatan dan sumber bahannya yang beragam dan mudah didapatkan, anak memiliki kesempatan untuk membuat pilihan dan memutuskan bagaimana akan menggunakan bahan tersebut.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Maestri Sabrina, 'Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 Tk Bina Anak Di Kelompok B2 Tk Bina Anak Bangsa Palu Oleh ', *Skripsi*, 2021, 1–131..

<sup>25</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulus PAUD*, (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020) halaman 23.

## 2. Kreativitas

### a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi dan unsur-unsur yang ada. Menurut Masganti kreativitas (2016) adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan suatu ide atau hasil karya baru yang memiliki nilai kegunaan, hasil dari ide tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis.<sup>26</sup> Kreativitas menurut Dominika Dhapa (2022) adalah suatu proses individu yang melahirkan ide, metode, proses atau kecepatan dalam membuat hasil karya ataupun produk baru yang efektif bersifat imajinatif, estetis, dan fleksibel, integrasi, sukseksi, diskontinuitas, dan difensiasi yang berdaya guna dalam berbagi bidang untuk memecahkan masalah.<sup>27</sup> Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menciptakan suatu ide atau hasil karya baru yang memiliki nilai kegunaan dalam berkarya, dan kecepatan dalam membuat sebuah karya yang dalam proses tersebut bersifat imajinasi, estetis, sukseksi yang berdaya guna dalam memecahkan masalah.

---

<sup>26</sup> Masganti Sit dan teman-teman, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik, *Perdana Publishing*, 2016.

<sup>27</sup> Dominika Dhapa, *Gagasan Dan Ide Support Sistem*, (Tulungagung : Akademi Pustaka 2022) halaman 39.

Menurut Hasdiana (2023) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau ide apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak ada yang membuatnya.<sup>28</sup> Sedangkan menurut Rifda Eliyasni (2020) kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.<sup>29</sup> Nurjannah dan Wahyuseptiana (2022) berpendapat bahwa kreativitas memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide yang baru dan menceritakan hasil karya yang dibuat. Kreativitas berkembang ketika anak-anak berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan gerakan, permainan dramatis dan seni visual.<sup>30</sup>

Kreativitas merupakan kemampuan-kemampuan seseorang yang dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide baru yang belum pernah ada, dan melihat

---

<sup>28</sup> Lillyan Hadjaratie, Abd Kadim Masaong, and Abdul Haris Panai, "Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia 2045 Menghadapi Bonus Demografi Melalui Pembelajaran Berbasis Kreatifitas", *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, Vol 9.No 2 (2023), halaman 58.

<sup>29</sup> Rifda Eliyasni, "Perkembangan Belajar Peserta Didik", (Malang: Literasi Nusantara 2020), halaman 62.

<sup>30</sup> Linawati -, 'Pengembangan Kreativitas Dalam Sentra Persiapan Di Ta-Tk Al Azhar Syifa Budi Solo : *BUANA GENDER : Jurnal Studi Gender Dan Anak*, Vol 3 No. .2 (2022) halaman 123.

adanya berbagai kemungkinan yang akan terjadi.<sup>31</sup> Kreativitas yang berkembang dalam diri anak akan menjadi suatu pembentukan dan melahirkan pola pikir yang baik bagi anak dalam menemukan idenya. Kreativitas juga suatu pengembangan kepribadian sejalan dalam diri anak, apabila sudah berkembang dengan baik maka akan membaik pula perkembangan kepribadian yang sehat seperti anak terbiasa mandiri, percaya diri dan produktif. Tetapi sebaliknya, jika kreativitas kurang berkembang maka anak akan tergantung pada orang tua, guru maupun lingkungannya. Kreativitas anak sangat diperlukan adanya perkembangan yang bisa mempengaruhi otak kanan dan otak kirinya, dan di usia anak sejak dini merupakan masa yang penting mengembangkan kreativitasnya melalui lingkungan belajar maupun cara perkembangan berpikir anak. Pembelajaran di lingkungan sekolah yang tidak memperhatikan aspek perkembangan kreativitas, anak akan mudah bosan dan frustrasi terhadap pembelajaran yang guru ajarkan.<sup>32</sup> Menurut Carl Rogers (2016) Kreativitas dalam diri seseorang muncul melalui proses interaksi seseorang dengan lingkungannya yang berarti

---

<sup>31</sup> Diana Vidya Fakhriyani, 'Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini', *Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 4 (2018), Halaman 193.

<sup>32</sup> Juli Afrita Uli Afrita, 'Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini', *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 5. No 1 (2021), halaman75–95.

keaktivitas diperoleh pengalaman langsung yang dialami seseorang dan merupakan proses belajar dari lingkungan sekitarnya.<sup>33</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk menciptakan suatu ide atau hasil karya baru yang memiliki nilai kegunaan dalam berkarya dan kecepatan dalam membuat sebuah karya, dan menceritakan hasil karya yang dibuat.

#### **b. Karakteristik Kreativitas**

Kreativitas memiliki pengertian yang banyak, definisi kreativitas tergantung pada dasar teori yang menjadi acuan para pakar. Menurut Guilford menyatakan bahwa kreativitas merujuk pada kemampuan yang menandai ciri-ciri anak kreatif. Guilford mengemukakan ciri-ciri kreativitas dibedakan menjadi dua yaitu *aptitude* dan *non-aptitude*. Ciri-ciri *aptitude* merupakan ciri yang berhubungan dengan kognitif atau kemampuan berpikir, diantaranya:

- 1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kesigapan, kelancaran, untuk menghasilkan banyak gagasan atau karya secara cepat. Kelancaran berpikir yang ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas.

---

<sup>33</sup> Masganti Sit and others, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik", *Perdana Publishing*, 2016 halaman 33-34.

- 2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Anak dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.
- 3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli
- 4) *Elaborasi*, yaitu kemampuan untuk melakukan hal yang detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.<sup>34</sup>

Berdasarkan uraian yang telah diberikan, maka dapat diberi kesimpulan bahwa karakteristik kreativitas *appititude* terdiri dari *fluency* yaitu kelancaran berpikir, *flexibility* yaitu kemampuan dalam mengatasi masalah, *originality* dan laborasi yaitu kemampuan untuk melakukan sesuatu yang detail dan menarik.

Ciri-ciri kreativitas *non-aptitude*, yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari

---

<sup>34</sup> Zulkifli Sidiq, "Konsep Dan Pengukuran Kreativitas", *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, Vol 19 No.67, 2016, halaman 1–10.

dalam diri untuk berbuat sesuatu. Ciri-ciri kreativitas menurut Fakhriyani antara lain, mempunyai daya imajinasi yang kuat, senang mencari pengalaman baru, memiliki inisiatif, mempunyai minat yang luas, selalu ingin tahu, mempunyai kebebasan dalam berpikir, mempunyai kepercayaan diri yang kuat, mempunyai rasa humor, penuh semangat, berwawasan masa depan dan berani mengambil risiko.<sup>35</sup> Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas *non aptitude* berkaitan dengan sikap dan perasaan, motivasi dan dorongan pada diri anak dalam melakukan sesuatu dan mempunyai rasa percaya diri yang kuat dan semangat dalam mengambil keputusan. Proses berpikir kreatif adalah gambaran mengenai bagaimana dan kapan proses kreatif sedang berjalan sangat abstrak untuk dijelaskan. Proses kreatif berjalan bersifat misterius, personal dan subjektif. Menurut Priyanto ada empat tahap dalam proses kreatif yaitu:

- 1) Persiapan, yaitu tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini terjadi percobaan atas dasar berbagai pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang dihadapinya.
- 2) Prasadar, yaitu tahap ini berlangsung dalam waktu tidak menentu, bisa lama dan bisa juga sebentar. Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses pelupaan terhadap konteksnya, dan

---

<sup>35</sup> Difana Leli Anggraini dkk, "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka", *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial (JIPSI)*, Vol 1.No.3,2022, 2829–2723.

akan teringat lagi pada saat berakhirnya tahap pengeraman dan munculnya masa berikutnya.

- 3) Iluminasi, yaitu tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Pada tahap ini muncul bentuk-bentuk cetusan spontan.
- 4) Verifikasi yaitu tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan kritis, yang sudah mulai di cocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi realita.<sup>36</sup>

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri kreativitas berkaitan dengan proses berpikir yaitu lancar dalam menghasilkan suatu gagasan dengan cepat, kemampuan untuk menggunakan berbagai macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang unik dan memiliki kemampuan untuk melakukan hal yang detail dari suatu objek. Selain itu, ciri kreativitas berkaitan dengan sikap atau perasaan yaitu mempunyai imajinasi yang kuat, senang mencari pengalaman yang baru, memiliki inisiatif, mempunyai minat yang luas, selalu ingin tahu, mempunyai kebebasan dalam berpikir, mempunyai kepercayaan diri yang kuat, mempunyai rasa humor, penuh semangat, berwawasan masa depan dan berani mengambil risiko.

---

<sup>36</sup> Fauziyyah Alimuddin, Tjang Daniel Chandra, and Rustanto Rahardi, "Kreativitas Dan Proses Berpikir Kreatif Siswa Field Independent Dalam Pemecahan Masalah Matematika", *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, Vol 4.No 11,2019, halaman 52 .

### c. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Perilaku kreatif pada anak usia dini mungkin tidak akan dihasilkan jika anak takut untuk berpikir tentang hal-hal yang baru atau ketidakinginan menjadi kreatif karena kurangnya apresiasi dari orang tua, guru dan lingkungannya. Menurut Munandar ada empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak yaitu:

- 1) Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia.
- 2) Kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dapat memecahkan masalah.
- 3) Bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain balok–balok atau permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat permainannya sehingga sering kali lupa terhadap hal-hal lainnya.
- 4) Kreativitaslah yang memungkinkan anak untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas anak terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan–penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Anggraini and others, "Peran Guru dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka", *Jurnal Ilmu Pendidikan dan sosial (JIPSI)*, Volume 1 No.3 (2022) halaman 28.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pentingnya pengembangan kreativitas anak memiliki alasan dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya sebagai kebutuhan pokok manusia, membentuk anak untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah dan berguna untuk meningkatkan kualitas taraf hidupnya.

#### **d. Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak**

Anak usia dini perlu diberikan berbagai kegiatan yang bervariasi untuk memupuk rasa percaya diri dan menumbuhkan kemampuan kreativitas dan imajinasi anak yang merupakan bagian dari perkembangan mental anak, karena hal tersebut dapat membangun rasa ingin tahu anak dan membuat anak memperlihatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Menurut Houser *loose parts* memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk meningkatkan kreativitas, perilaku kerja sama mereka, dan fungsi kognitif. Pertimbangan penting dalam *loose parts* adalah bahan terbuka, tidak terstruktur, dan anak-anak dapat memilih menggunakan bahan-bahan dengan bebas. Bermain *loose parts* bersifat eksploratori dan bersifat terbuka, selain itu dapat mempengaruhi aspek dasar yang terkait dengan literasi fisik, termasuk kompetensi gerakan, kepercayaan diri dan motivasi, dan

perilaku sehari-hari.<sup>38</sup> Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak, merupakan kesempatan bagi anak untuk bervariasi dan percaya diri dalam mengasah keterampilan kreativitasnya dalam membangun rasa ingin tahu anak dan mengasuh mentalnya juga dalam memanfaatkan bermain *loose parts* dengan bermain bebas terhadap benda yang bersifat eksploratif dan terbuka.

Menurut Azizah (2020) menyatakan bahwa potensi menciptakan dapat muncul melalui penataan ruangan yang kreatif dan menarik, baik di dalam maupun di luar rumah akan merangsang semua aspek kreativitas dan beri efek positif dalam menciptakan prakarsa, karena pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang melibatkan benda-benda untuk digunakan anak bermain sambil belajar.<sup>39</sup> Menurut Nugraheni (2020) *loose parts* merupakan istilah yang dikemukakan oleh arsitek Simon Nicholson berdasarkan kemauan untuk memberi ruang anak dalam bereksplorasi dan menuangkan kreativitas dengan menggunakan material yang dapat diubah, dimanipulasi, dan diciptakan kembali. Berdasarkan uraian

---

<sup>38</sup> Natalie E. Houser and others, "A *Loose Parts* Randomized Controlled Trial to Promote Active Outdoor Play in Preschool-Aged Children: Physical Literacy in the Early Years (Pley) Project", *Methods and Protocols*, Vol 2.No.2 2019, halaman 1–14.

<sup>39</sup> Siti Nur Azizah, Muniroh Munawar, and Anita Chandra Ds, "Analisis Metaphorming Melalui Media *Loose Parts* Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang", *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 9. No1 2020, halaman 57–71.

yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak yaitu sebagai bahan untuk meningkatkan kreativitas imajinasi anak, karena anak bisa memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar anak dan bereksplorasi dalam menuangkan ide anak dengan menggunakan material yang bisa diubah dan diciptakan kembali.

#### e. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak

Kreativitas yang berkembang dalam diri seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Steinberg (2018) memaparkan bahwa kreativitas membutuhkan kerja sama dari kemampuan intelektual, pengetahuan, gaya berpikir, kepribadian, motivasi dan lingkungan.<sup>40</sup> Hurlock (2021) mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, antara lain.<sup>41</sup>

- 1) Waktu, Anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide/gagasan, konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau original.
- 2) Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya. Adakalanya anak tidak mau membaur dengan teman-teman yang lain karena sedang melakukan sesuatu yang menarik perhatiannya.

---

<sup>40</sup> Ratih Kusumawardhani, 'Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD Dan Dikmas*, Volume 3 (2018), halaman 12.

<sup>41</sup>Nining Suratiningih, *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Tangerang: INDOCAMP, 2021), hlm. 2..

- 3) Dorongan, terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif, bebas dari ejekan. Anak kreatif biasanya dianggap tidak sama dengan teman lain dan mungkin berbuat sesuatu yang aneh menurut orang dewasa dan membuat orang tua khawatir.
- 4) Sarana, sarana untuk bermain harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi anak yang merupakan penting dalam kreativitas.
- 5) Lingkungan yang kondusif, lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan kepada anak.
- 6) Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif, orang tua yang tidak terlalu mengekang anak akan mendorong untuk belajar mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi kreativitas anak yaitu waktu, kesempatan menyendiri, dorongan, saran, lingkungan, dan hubungan orang tua dengan anak yang tidak posesif.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti:

1. Nurjannah (2020), dalam judul “Pembelajaran STEAM berbasis *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini.” Tujuan dari penelitian untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran melalui STEAM berbasis *loose parts* yang dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Aisyiyah Sumber III Surakarta Tahun 2019. Subjek penelitian ini berjumlah 20 anak. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian itu terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* dan dapat dibuktikan dengan ketuntasan kreativitas pra-intervensi sebesar 20%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 55% dan siklus II sebesar 90%. Hubungan penelitian Nurjannah dengan peneliti terletak pada media yang digunakan yaitu media *loose parts*, Nurjannah melakukan penelitian di kelompok B Tk Aisyiyah sumber II Surakarta Tahun 2019 dan subjek penelitiannya berjumlah 20 anak. Sedangkan peneliti melakukan penelitian di kelompok A TK Gusnita Losungbatu Kota Padangsidempuan. Sedangkan perbedaannya yaitu metode penelitian, objek, dan waktu penelitian.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Novita Eka Nurjanah, " Pembelajaran Stem Berbasis *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, Volume 1. No.1 (2020), halaman 19–31.

2. Priyani (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Tepung Berwarna Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Darush Sholihin Lampung Barat” Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif quasi eksperimen dengan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen pada kelompok B1 yang berjumlah 15 anak dan kelas kontrol pada kelompok B2 yang berjumlah 15 anak. Data diambil dengan menggunakan teknik pedoman observasi instrumen penelitian perkembangan kreativitas anak. Hubungan penelitian Priyani dan peneliti terletak pada pengembangan kreativitas anak, sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan, *setting*, subjek penelitian, objek penelitian, dan waktu penelitian. Priyani melakukan penelitian di RA Darush Sholihin Lampung Barat dan subjek yang berjumlah 15 di kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kelompok B2 yang berjumlah 15 anak. Sedangkan peneliti melakukan penelitian di kelompok A Tk Gusnita Losung batu Kota Padangsidempuan dan subjek yang berjumlah 20 anak.<sup>43</sup>
3. Sheryl Smith dan Gilman (2018) dengan judul “*The Arts, Loose Parts and Conversations*”. Terbit di *Journal Of The Canadian Association For Curriculum Studies*. Sheryl Smith dan Gilman ini memaparkan terkait antara seni, *loose parts*, dan percakapan. *loose parts* dipercaya dapat mengaktifkan berbagai keterampilan pada anak. Hal yang menjadi persamaan dari penelitian yang dilakukan Sheryl Smith dan Gilman dengan penelitian terdapat pada penggunaan *loose parts* pada pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terdapat pada hal yang dikembangkan. Sheryl Smith dan Gilman berfokus pada seni,

---

<sup>43</sup> Septi Priyani, "Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Tepung Berwarna terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Ra Darush Sholihin Lampung Barat", *Journal of Chemical Information and Modeling*, Vol 53. No.9 (2019), halaman 99.

sedangkan penulis memiliki titik fokus yang terdapat seni di dalamnya, yaitu kreativitas.<sup>44</sup>

4. Rika Ina Wiri (2020) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung dan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media *Loose Parts* Pada Anak Kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu”. Dalam penelitian ini, fokus kajiannya yaitu penerapan media *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung dan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A RA Bina Amanah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rika menggunakan media *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan pada anak, sedangkan perbedaannya dengan peneliti yaitu titik fokusnya yaitu perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun sedangkan persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media *loose parts*.<sup>45</sup>

### C. Kerangka Berpikir

Peneliti melakukan observasi awal melihat keadaan langsung di TK Gusnita Losung Batu. Peneliti melihat bahwa anak belum bisa menciptakan karya sederhana seperti menuangkan pengalaman dalam bentuk gambar, membuat bentuk-bentuk dari berbagai macam media pembelajaran dan anak juga belum bisa membuat suatu karya sederhana

---

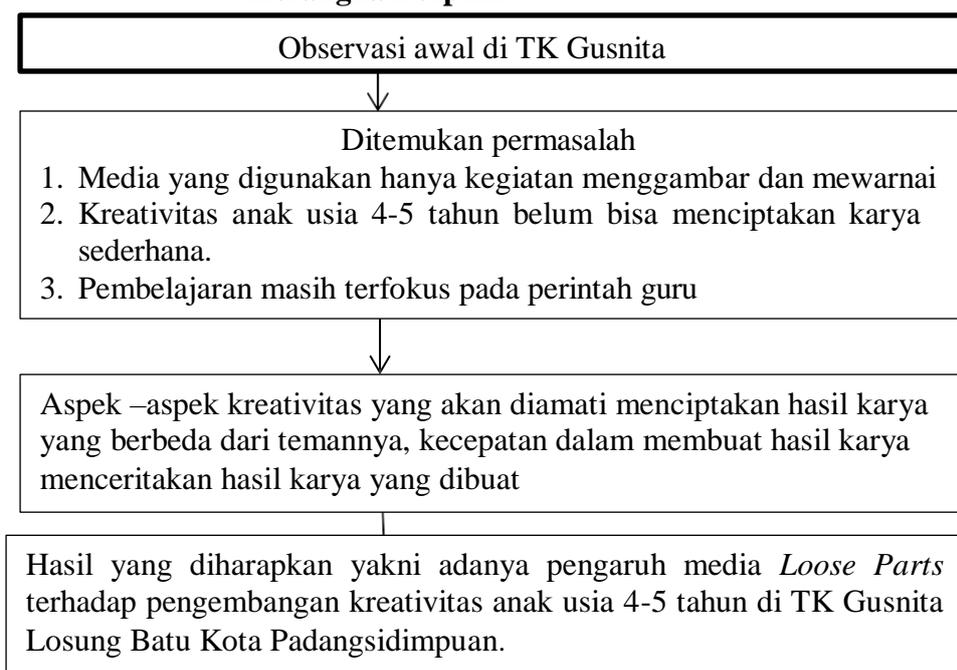
<sup>44</sup> Sherly Smith-Gilman, " The Arts, Loose Parts and Conversations", *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*, Volume 16. No.1 (2018), Halaman 90–103.

<sup>45</sup> Rika Ina Witri, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Dan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media *Loose Parts* Pada Anak Kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 2. No. 2 (2020), halaman 9.

yang sesuai dengan imajinasinya karena pembelajaran masih terfokus pada perintah guru dalam menciptakan sebuah karya sederhana. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti memilih media *loose parts*. Media *loose parts* merupakan media yang menarik untuk anak membuat kreasi sesuai keinginannya, sehingga anak dapat menghasilkan suatu ide baru yang memiliki nilai kegunaan, dan hasil dari ide tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis. Aspek yang akan diamati dari peneliti adalah aspek menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya, aspek kecepatan dalam membuat hasil karya, aspek menceritakan hasil karya yang dibuat, yang nantinya guru dapat melihat perkembangan kreativitas anak melalui media *loose parts* yang akan dilaksanakan. Berdasarkan uraian di atas, dapat dibuat bagan alur kerangka pemikiran, yaitu

## Bagan 2.1

### Kerangka Berpikir



#### D. Hipotesis

Berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan hipotesis penelitian, yaitu ada pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak di TK Gusnita Losung Batu usia 4-5 Tahun.

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak di TK Gusnita Losung Batu usia 4-5 tahun .

$H_1$  =Terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak di TK Gusnita Losung Batu Us ia 4-5 tahun.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di TK Gusnita Losung Batu, Kota Padangsidempuan. Peneliti memilih lokasi tersebut karena peneliti melihat masih banyak anak di kelompok A usia 4-5 tahun yang kreativitasnya masih kurang, ditandai dengan anak yang belum bisa menciptakan karya sederhana seperti menuangkan pengalaman dalam bentuk gambar, membuat bentuk-bentuk dari berbagai macam media pembelajaran dan anak juga belum bisa membuat suatu karya sederhana yang sesuai dengan imajinasinya sendiri karena anak lebih mencontoh hasil karya yang telah dibuat guru dan temannya. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober-30 November 2023.

**Tabel 3.1**  
**Agenda/ Perencanaan Penyusunan Skripsi**

No	Kegiatan	Tahun 2023											
		Bulan											
		Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	
1	Pengesahan Judul	✓											
2	Studi Pendahuluan	✓											
3	Penyusunan Proposal		✓										
4	Revisi Proposal			✓	✓	✓	✓	✓					
5	Penelitian Lapangan								✓	✓			
6	Menyusun Hasil									✓	✓		
7	Revisi Hasil Penelitian												✓

## B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen (*quasi experiment research*). Metode penelitian semu (*quasi experiment research*) adalah penelitian yang sifatnya mendekati penelitian eksperimen, tidak dapat dikatakan benar-benar eksperimen, karena subjek penelitiannya adalah manusia yang berarti subjek tidak dapat dimanipulasi dan dikontrol secara insentif. Jenis Penelitian ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan atau bidang lainnya yang melibatkan manusia sebagai subjek penelitian.<sup>46</sup> Tujuan dari penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan dari informasi yang dapat diperoleh dari eksperimen yang sesungguhnya dengan keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan.<sup>47</sup> Rumus penelitian yang digunakan adalah *one-grup pretest-postest design*. Rancangan Sugiono ini akan sesuai dengan subjek penelitian yaitu anak TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan, maka rancangan penelitiannya sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Rumus Rancangan Penelitian**

$O_1 X O_2$
-------------

Keterangan :

$O_1$  : Observasi sebelum perlakuan

X : Perlakuan yang diberikan

$O_2$  : Observasi setelah diberikan perlakuan

---

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&d* (Bandung: alfabeta, 2018) halaman 77.

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&d* (Bandung: Alfabeta, 2018) halaman 78.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi penelitian

Populasi penelitian ini terdiri dari sekelompok anak usia 4-5 tahun yang mempunyai sasaran gejala yang ingin diteliti. Arikunto mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian, yang terdiri dari semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.<sup>48</sup>

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang ada di kelompok A TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan, yang berjumlah 20 anak.

### 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sekumpulan kasus yang ditarik atau dipilih dari populasi kasus yang lebih besar, biasanya dengan tujuan memperkirakan karakteristik dari populasi yang lebih besar.<sup>49</sup> Untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel. Pengertian *purposive sampling* menurut Sugiyono adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan pada penelitian ini dilakukan untuk

---

<sup>48</sup> Ulfa Hermaeny, *Populasi Dan Sampel* (Bandung: Cv. Media Sains Indonesia, (2021).

<sup>49</sup> Ketut Swajana, *Populasi-Sampel, Teknik Sampling Dan Bias Dalam Penelitian* (Bandung: Cita Pustaka Media, 2022).

memperoleh data, keterangan, dan informasi yang dapat dipercaya dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan untuk memperoleh data dengan beberapa cara yaitu melalui kegiatan wawancara, observasi dan dokumentasi.<sup>50</sup> Adapun sampel dalam penelitian ini berdasarkan pada *purposive sampling* adalah sebanyak satu kelas yaitu kelas A yang terdiri dari 20 anak di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan. Alasannya karena kelas tersebut sesuai dengan kelompok usia dalam penelitian yaitu 4-5 tahun. Selain itu, peneliti melihat kurangnya kreativitas anak.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Adapun instrumen penilaian yang dilakukan adalah lembar observasi anak, rubrik penilaian, panduan wawancara. Pada penelitian kuantitatif data yang didapatkan harus jelas dan umum. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara terkonsep mengenai pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Adapun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah observasi yang terdiri atas daftar jenis perlakuan yang mungkin terjadi dan diamati.

---

<sup>50</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: cipta pustaka media, 2016).

Tugas observer memberikan tanda ceklis pada nilai yang didapat melalui pedoman observasi yang dibuat berdasarkan observasi yang dilakukan.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Observasi yaitu suatu metode penelitian dilakukan secara sistematis melalui pengamatan, termasuk kegiatan menggunakan seluruh indra untuk memusatkan perhatian pada suatu objek atau fenomena yang ada.<sup>51</sup> Peneliti melakukan observasi di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan terkait Pengaruh media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini. Peneliti melakukan observasi seperti proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, evaluasi setelah pembelajaran kemudian mengamati bagaimana perkembangan anak setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media *loose parts*.

### **2. Wawancara**

Merupakan cara pengkajian atau himpunan data dengan memeriksa informasi secara langsung dari subjek penelitian (narasumber). Cara ini memiliki kelebihan tertentu daripada teknik lainnya, antara lain informasi diperoleh berdasarkan kejadian sesungguhnya, tanpa adanya dugaan yang

---

<sup>51</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

salah.<sup>52</sup> Susan Stainback (2018) mengemukakan bahwa, melalui wawancara maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi.<sup>53</sup>

Wawancara dilakukan peneliti termasuk dalam wawancara terstruktur yang mana peneliti mempersiapkan poin-poin pertanyaan yang akan menjadi bahan wawancara atau tanya jawab dengan narasumber (guru) untuk memperoleh data atau gambaran. Adapun wawancara yang saya lakukan pada tanggal 26 November 2023 di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan kepada ibu Sari Repelitawati Siregar, S.Pd selaku kepala sekolah TK Gusnita Losung Batu dan ibu Suci Rahmayani, S.Pd selaku guru kelas di TK tersebut.

### 3. Dokumentasi

Dokumen yaitu catatan yang dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>54</sup> Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Adapun data yang diperoleh sebagai penunjang kelengkapan penelitian ini diantaranya yakni data profil TK Gusnita

---

<sup>52</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R& D* (Bandung : (Alpabeta,2018) Halaman 71

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R& D* (Alpabeta, 2018).

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R& D* (Alpabeta,2018) halaman 72

Kelurahan Losung Batu Kota Padangsidempuan, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

## **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dibagi menjadi dua analisis, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial.

### **1. Analisis Deskriptif**

Data yang diperoleh akan dikelola secara deskriptif untuk mendapatkan data dari lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengkategorikan kemampuan anak jika sudah berkembang melampaui harapan guru, maka diberikan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), jika sudah mencapai perkembangan sesuai dengan harapan maka di berikan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan anak yang masih dalam proses berkembang, diberi kategori Mulai Berkembang (MB) dan anak yang belum mampu sesuai harapan guru, maka dikategorikan Belum Berkembang (BB).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menggunakan skala *likert* sebagai pedoman untuk mengkategorikan kemampuan anak. Menurut Sugiono” dengan skala *likert*, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut

dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun bagian-bagian instrumen yang berupa pernyataan atau pertanyaan”.<sup>55</sup>

**Tabel 3.3**  
**Analisis Deskriptif**

BSB	4
BSH	3
MB	2
BB	1

Setelah mengetahui persentase atau rata-rata dari aspek yang sudah diamati, data diolah secara kuantitatif dengan menggunakan perhitungan berdasarkan persentase (%) sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Sujiono.

$$P = f \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah sampel

## 2. Analisis Inferensial

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan. Sesudah dilaksanakan kegiatan bermain menggunakan media *loose parts*

---

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R& D* (Alpabeta, 2018) halaman 72

dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui adakah perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan analisis statistik inferensial (uji-t) menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) dan menggunakan rumus uji-t, langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Pengujian normalitas ini harus dilakukan apabila belum ada teori yang menyatakan bahwa variabel yang diteliti :  $\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo_i - fe_i)^2}{fe_i}$  n ini menggunakan uji normalitas data .....us *chi kuadrat* ( $X^2$ ) berikut

Keterangan :

$X^2$  : Chi kuadrat

$fo_i$  : Frekuensi yang di observasi

$fe_i$  : Frekuensi yang diharapkan

Nilai  $X^2_{hitung}$  tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai  $X^2_{tabel}$  yang diambil dari tabel nilai *chikuadrat* dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1, dan kesalahan yang ditetapkan 5 %. Dimana “n” pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan  $X^2_{hitung}$  dengan  $X^2_{tabel}$  :

- 1) Jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ , maka distribusi data dinyatakan normal
- 2) Jika  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ , maka distribusi data dinyatakan tidak normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel mempunyai kesamaan varians (homogen) atau tidak (heterogen). Penguji yang akan dilakukan adalah membandingkan varians terbesar dan terkecil dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

Adapun rumusan homogenitas perbandingan varians :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Nilai  $F_{hitung}$  tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$  yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1. Dimana “n” pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$ .

- 1) Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima berarti varians tidak homogen
- 2) Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak berarti varians homogen

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak dengan melakukan Uji-t maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, dengan rumus uji t berikut:

$$t = \frac{\sum d_i}{\sqrt{\frac{N \sum d_i (2 - \sum d_i)^2}{N - 1}}}$$

Keterangan:

t : Nilai t

$d_i$  : Selisih nilai post test-pre test (nilai sesudah perlakuan-nilai sebelum perlakuan)

N : Jumlah Peserta Didik

Rumus di atas untuk menguji apakah ada pengaruh atau tidak pada penelitian ini. Apabila tingkat signifikansi lebih dari taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$  atau  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan . Sebaliknya jika tingkat signifikansi kurang dari taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Pada bab ini akan diuraikan data hasil penelitian dan pembahasan. Data dikumpul menggunakan instrumen observasi, wawancara dan dokumentasi yang sudah valid dan reliabel. Selanjutnya dideskripsikan data hasil penelitian.

##### **1. Kondisi Awal Anak Usia Dini**

Penelitian eksperimen ini dilakukan di TK Gusnita Jalan Ompu Toga Langit Lingkungan Satu Kelurahan Losung Batu Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan. Subjek atau partisipan peneliti dipilih secara random, setiap subjek memperoleh peluang sama untuk dijadikan subjek penelitian. Penelitian ini melibatkan satu kelas, yaitu kelas eksperimen. Proses penelitian ini dimulai dengan menemui kepala sekolah dan guru untuk meminta izin persetujuan melakukan penelitian dan menyampaikan tujuan pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan setelah itu, peneliti melakukan observasi awal berupa pengamatan selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan kreativitas anak usia 4-5 tahun pada media *loose parts*. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan ternyata sebagian besar kreativitas anak dalam kategori rendah, dimana ditandai dengan anak yang belum bisa menciptakan karya sederhana seperti menuangkan pengalaman dalam bentuk gambar, membuat bentuk-bentuk dari berbagai macam media

pembelajaran dan anak juga belum bisa membuat suatu karya sederhana yang sesuai dengan imajinasinya sendiri, karena anak lebih mencontoh hasil karya yang telah dibuat guru dan temannya. Sehingga kemampuan kreativitas anak tidak berkembang dengan maksimal, padahal anak itu memiliki rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, dan mandiri dan anak senang bertanya.

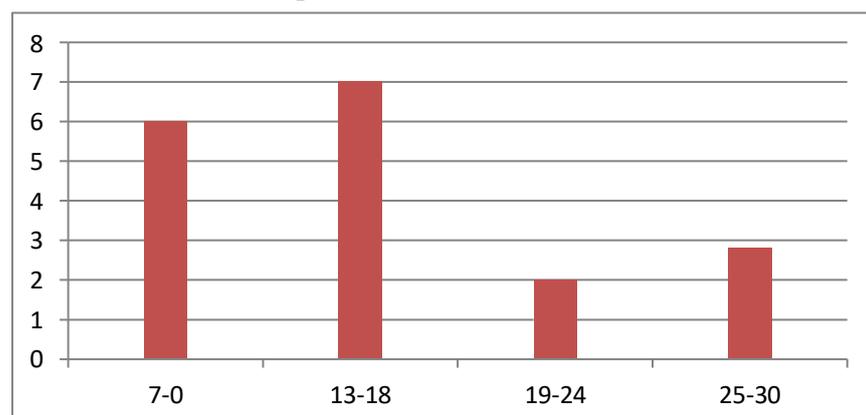
a. Data Hasil *Pretes*

Untuk melihat tingkat kategori kreativitas anak maka dikonsultasikanlah pada kategori penilaian sebagaimana tabel berikut:

**Tabel 4.1**  
**Deskriptif Ketuntasan Belajar**

Interval	Kategori
25-30	Berkembang Sangat Baik
19-24	Berkembang Sesuai Harapan
13-18	Mulai Berkembang
7-12	Belum Berkembang

Berikut ini deskripsi data untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik variabel penelitian.



**Gambar 4.1**  
**Diagram *Pretest* Kelas *Eksperimen***

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa data *pretest* kelas

eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) mengalami keadaan naik turun, kemudian kemampuan anak dalam *pretest* menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya, kecepatan dalam membuat karya, menceritakan hasil karya yang dibuat masih kurang baik, karena dari data diagram batang tersebut masih 5 anak yang mampu menciptakan hasil karya yang berbeda, kecepatan dalam membuat karya, dan menceritakan hasil karya yang dibuat dari 20 anak yang diajarkan sebagai sampel penelitian.

Adapun hasil pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan yaitu pada kelompok eksperimen sebelum perlakuan (*treatment*) dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.2**  
**Hasil Nilai awal (*pretest*) Sebelum dilakuakn *Treatment***

No	Inisial Nama Anak	Nialai	Keterangan
1	AS	30	BSH
2	RK	30	BSH
3	AZ	27	BSH
4	AR	27	BSH
5	ZH	30	BSH
6	UL	24	MB
7	NY	18	MB
8	CY	24	MB
9	KS	18	BB
10	PN	9	BB
11	CK	18	MB
12	ZD	18	MB
13	AF	18	BB
14	RN	9	BB
15	IM	18	MB
16	AF	18	MB
17	AP	9	BB
18	AZ	9	BB

19	AQ	9	BB
20	KZ	9	BB

Berdasarkan data di atas, dapat dideskripsikan untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik variabel penelitian. Deskripsi data tersebut antara lain skor tertinggi, skor terendah, banyak kelas, panjang kelas, mean, (rata-rata) persentase ketuntasan siswa, standar deviasi dan rentang data. Daftar distribusi frekuensi nilai awal *Pretest* kelas eksperimen yang dihitung menggunakan SPSS Versi 23, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.3**  
**Deskripsi Nilai Awal (*Pretest*) pada kelas eksperimen**

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1	Mean	18,600
2	Range	21
3	Std. Deviasi	7,7623
4	Varians	60,253
5	Nilai Minimum	9
6	Nilai Maksimum	30

Berdasarkan hasil deskripsi pada tabel di atas, nilai *pretest* di kelas eksperimen cenderung memusat ke angka rata-rata ditunjukkan bahwa diperoleh skor terendah 9, skor tertinggi 30, mean (rata-rata) 18,600 standar deviasi (simpangan baku) 7,7623, dari tabel diatas dapat dilihat bahwa mean merupakan ukuran pemusatan data (ukuran tendeksi sentral) dan standar deviasi merupakan ukuran penyebaran data (ukuran diferensi). Maka dari itu dibuat perlakuan khusus untuk kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan media *loose parts*.

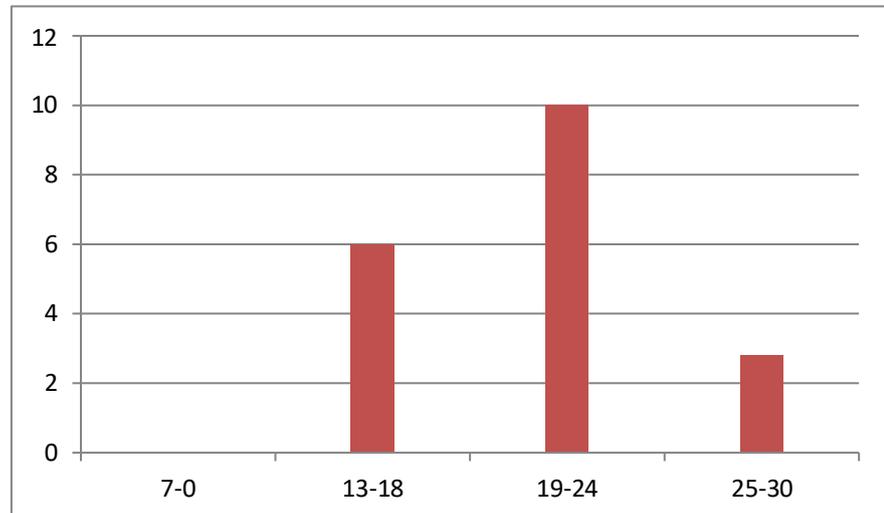
b. Deskripsi Data Nilai Hasil *Postest*

Setelah peneliti mendapatkan data awal dari kelas usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan. Peneliti selanjutnya menggunakan media *loose parts* pada kelas eksperimen. Data hasil nilai *postest* anak setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.4**  
**Hasil Nilai Akhir (*postest*) Setelah dilakuakn *Treatment***

No	Nama Anak	Nialai	Keterangan
1	AS	36	BSB
2	RK	36	BSB
3	AZ	36	BSB
4	AR	36	BSB
5	ZH	36	BSH
6	UL	30	BSH
7	NY	27	BSH
8	CY	30	BSH
9	KS	30	BSH
10	PN	18	MB
11	CK	30	BSH
12	ZD	30	BSH
13	AF	27	BSH
14	RN	18	MB
15	IM	27	BSH
16	AF	27	BSH
17	AP	21	MB
18	AZ	21	MB
19	AQ	18	MB
20	KZ	18	MB

Berikut ini deskripsi data untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik variabel penelitian.



**Gambar 4.2**  
**Diagram *Posttest* Kelas Eksperimen**

Berdasarkan diagram data *posttest* kelas eksperimen di atas menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun lebih berkembang. Artinya pengembangan kreativitas usia 4-5 tahun lebih baik pada data *posttest* dibandingkan dengan *pretest* pada kelas eksperimen. Berikut ini deskripsi data untuk *posttest* kelas eksperimen dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 23, yang disajikan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.5**  
**Deskripsi Nilai Akhir (*Posttest*) Pada Eksperimen**

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1	Mean	27,900
2	Range	18
3	Std. Deviasi	6,8202
4	Varians	46,512
5	Nilai Minimum	18
6	Nilai Maksimum	36

Berdasarkan hasil deskripsi pada tabel di atas, nilai *postest* di kelas eksperimen cenderung memusat ke angka rata-rata 27,900. Standar deviasi sebesar 6,8202. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *postest* eksperimen mengalami perubahan dengan meningkat dengan baik.

## B. Pengujian Persyaratan Analisis

Untuk menarik kesimpulan dari data yang diperoleh maka digunakan statistik inferensial yang menyediakan aturan atau cara yang dipergunakan sebagai alat dalam menarik kesimpulan sebagai berikut :

### 1. Uji Persyaratan Data Nilai Awal (*pretest*)

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari kelas eksperimen masih berdistribusi normal. Perhitungan hasil data *Pretest* uji normalitas dengan menggunakan rumus *Chi Kuadrat* dapat dilihat pada tabel berikut .

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Normalitas *Pretest***

Kelas	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel}$
Eksperimen	7,203	12,59

Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika  $X_{hitung} < X_{tabel}$  dengan  $dk = 6$  dan taraf signifikansi 0,05. dari data di atas dapat dilihat bahwa  $X_{hitung} = 7,203 < X_{tabel} 12,59$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis sampel ini berasal dari distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai awal sampel mempunyai variansi yang homogen (sama), di bawah ini adalah hasil perhitungan uji homogenitas dengan nilai tabelnya

**Tabel 4.7**  
**Uji Homogenitas *Pretest*.**

Kelas	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$
Eksperimen	1,44	2,168

$F_{hitung}$  diperoleh dengan membandingkan variansi terbesar dengan variansi terkecil. Data dikatakan homogen apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , sehingga diperoleh  $F_{hitung} = 1,44 < F_{tabel} = 2,168$  dengan  $dk_{penyebut}$  dan  $dk_{pembilang} = 19$ , artinya pada kelas eksperimen mempunyai variansi yang homogen.

**2. Uji Persyaratan Nilai Akhir (*Postest*)**

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari kelas eksperimen masih berdistribusi normal sebelum diberikan media *loose parts* pada kelas eksperimen. Perhitungan hasil data *pretest* uji normalitas dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat dapat dilihat pada tabel berikut .

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Normalitas *Postes***

Kelas	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel}$
Eksperimen	2,87	12,59

Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  dengan  $dk = 6$  dan taraf signifikansi 0,05, dari data di atas dapat dilihat bahwa  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ , artinya dapat disimpulkan bahwa hipotesis sampel ini berasal dari distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai awal sampel mempunyai variansi yang homogen (sama), di bawah ini adalah hasil perhitungan uji homogenitas dengan nilai tabelnya.

**Tabel 4.9**  
**Uji Homogenitas *Posttest***

Kelas	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$
Eksperimen	1,44	2,168

$F_{hitung}$  diperoleh dengan membandingkan variansi terbesar dengan variansi terkecil. Data dikatakan homogen apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , sehingga diperoleh  $F_{hitung} = 1,44 < F_{tabel} = 2,168$  dengan  $dk_{penyebut}$  dan  $dk_{pembilang} = 19$ , artinya pada kelas eksperimen mempunyai variansi yang homogen.

**C. Uji Hipotesis**

Hasil penelitian yang dilakukan pada awal *pretest* dikelas eksperimen menunjukkan bahwa kondisi yang diperoleh sama, kemudian setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen.

Adapun hasil uji persyaratan *posttest* yang telah dilakukan bahwa kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka untuk menguji

hipotesis digunakan aplikasi SPSS Versi 23 dengan menggunakan rumus uji t, di bawah ini adalah hasil perhitungan uji t dengan nilai tabelnya.

**Tabel 4.10**  
**Hasil Uji Hipotesis**

Kelas	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$
Eksperimen	4,416	1,72913

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t , diperoleh nilai  $t_{hitung}$  4,416 dimana nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Sehingga nilai  $t_{hitung}$  4,416 > 1,72913 dengan taraf signifikansi 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat **“Pengaruh Media *Loose Parts* terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan”**.

#### **D. Pembahasan Hasil**

Pada saat sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti meminta izin kepada kepala sekolah melalui surat izin riset penelitian. Kemudian peneliti berdiskusi dengan guru kelas tentang rencana penelitian yang akan dilakukan untuk ikut serta membantu dalam penelitian ini. Peneliti bersama guru kelas merancang pembelajaran dan mempersiapkan alat-alat dan bahan pembelajaran sebagai media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan media *loose parts*, terlebih dahulu diberikan *pretest* sebagai gambaran awal kondisi anak. setelah

peneliti mendapatkan hasil bahwa masih ada anak usia 4-5 tahun yang kreativitasnya belum berkembang, maka tindakan selanjutnya adalah peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) yaitu dengan menggunakan media *loose parts*.

Setelah diberikan perlakuan, guru mengisi lembar observasi anak (*postest*). Proses kegiatan menggunakan media *loose parts* dilakukan di dalam kelas, selama proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan awal, inti dan penutup dengan tiga aspek yang diamati yaitu aspek menciptakan hasil karya yang berbeda, kecepatan dalam membuat karya, menceritakan hasil karya yang dibuat. Penggunaan media *loose parts* dengan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar yang ditata menarik, baik yang bersifat bekas ataupun masih dipakai, baik yang berasal dari bahan alam maupun bahan plastik/pabrik dapat digunakan sebagai media bermain dan belajar anak guna merangsang daya kreativitasnya. Peneliti menyiapkan media *loose parts* dari bahan alam seperti batu air, batu kerikil warna, biji karet, biji salak dan pasir. Bahan plastik seperti tutup botol, sedotan, botol plastik. Bahan kayu dan bambu seperti balok-balok, kepingan *puzzle* dan lidi. Bahan benang dan kain seperti kain perca dan kapas. Peneliti mengamati pengembangan kreativitas anak ketika anak diberi kebebasan untuk membuat apa saja yang mereka inginkan dari media yang disediakan melalui proses berpikir dalam menghasilkan suatu gagasan atau hasil karya, guru tidak memberikan contoh kepada

anak tetapi hanya memberikan kalimat motivasi atau gambaran-gambaran kepada anak mengenai apa yang sebaiknya dibuat anak, ternyata dari beberapa bahan yang digunakan peneliti, bahan yang berasal dari plastik seperti tutup botol, sedotan, botol plastik yang paling berpengaruh terhadap kreativitas anak, karena anak lebih menyukai sebuah tantangan sehingga muncul rasa ingin tahu anak terhadap bahan tersebut.

Kesimpulan dari penelitian ini setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *loose parts* sehingga diperoleh peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan, dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun tentang aspek menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya, aspek kecepatan dalam membuat karya, aspek menceritakan hasil karya yang dibuat.

Pertemuan pertama dengan tema tanaman, sub-tema tanaman hias, dan topiknya bunga, kegiatan pembukaan dilakukan di luar kelas yaitu anak-anak berbaris di depan kelas, melakukan gerakan fisik-motorik, mengucapkan salam, kemudian masuk ke dalam kelas dan membentuk duduk berlingkar, kemudian guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, kegiatan absensi, membaca doa,

melakukan *ice breaking*, membaca hadis, membaca surah-surah pendek, dan bernyanyi bersama. Kemudian setelah kegiatan pembukaan dilaksanakan, seterusnya masuk pada kegiatan inti, guru mulai menjelaskan tema yang akan dipelajari dan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan main, kemudian menyiapkan kegiatan main dan memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, membangun pengalaman main yang bermakna dengan pendekatan saintifik dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasinya. Seterusnya guru mengenalkan macam-macam bahan *loose parts* yang akan digunakan, kemudian guru membuat 3 macam jenis bermain dan anak memilih kegiatan sesuai minat dan gagasannya dengan bahan *loose parts*.

Setelah selesai bermain menggunakan media *loose parts* guru meminta anak-anak untuk merapikan alat main yang digunakan dan mengembalikan bahan-bahan yang telah digunakan ke tempat semula, kemudian guru mengajak anak untuk mencuci tangan dan mengambil makanan bekal yang dibawa anak-anak dari rumah. Sebelum makan anak terlebih dahulu bernyanyi dan dilanjutkan dengan membaca do'a bersama-sama. Selesai makan anak-anak merapikan alat makannya dan masuk ke ruang kelas dan guru memandu untuk membaca doa selesai makan. Pada kegiatan akhir, guru menanyakan kepada anak tentang perasaannya pada hari ini setelah melakukan kegiatan, kemudian guru meminta 3 anak untuk menceritakan proses bermainnya hari ini, guru

memberikan tanggapan, apresiasi kepada anak yang berani menceritakan proses bermainnya hari ini, dan guru juga memberikan apresiasi dan motivasi kepada anak-anak yang sudah mengikuti pembelajaran hari ini, kemudian guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok harinya, dan dilanjut dengan bernyanyi lagu “mari pulang”, seterusnya membaca doa selesai belajar.

Pertemuan kedua dengan tema tanaman, sub-tema buah-buahan, dan topiknya buah pisang, kegiatan pembukaan dilakukan di luar kelas yaitu anak-anak berbaris di depan kelas, melakukan gerakan fisik-motorik, mengucapkan salam, kemudian masuk ke dalam kelas dan membentuk duduk berlingkar, kemudian guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, kegiatan absensi, membaca doa, melakukan *ice breaking*, membaca hadis, membaca surah-surah pendek, dan bernyanyi bersama tentang buah pisang, Kemudian setelah kegiatan pembukaan dilaksanakan, seterusnya masuk pada kegiatan inti, guru mulai menjelaskan tema yang akan dipelajari dimulai dari menjelaskan apa itu pisang sampai pada bagaimana bentuk, warna dan rasa buah pisang dan guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan main, kemudian menyiapkan kegiatan main dan memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, membangun pengalaman main yang bermakna dengan pendekatan saintifik dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasinya. Seterusnya guru

mengenalkan macam-macam bahan *loose parts* yang akan digunakan, kemudian guru membuat 3 macam jenis kegiatan main dan anak memilih kegiatan sesuai minat dan gagasannya dengan bahan *loose parts*.

Setelah selesai bermain menggunakan media *loose parts* guru meminta anak-anak untuk merapikan alat main yang digunakan dan mengembalikan bahan-bahan yang telah digunakan ke tempat semula, kemudian guru mengajak anak untuk mencuci tangan dan mengambil makanan bekal yang dibawa anak-anak dari rumah. Sebelum makan anak terlebih dahulu bernyanyi dan dilanjutkan dengan membaca do'a bersama-sama. Selesai makan anak-anak merapikan alat makannya dan masuk ke ruang kelas dan guru memandu untuk membaca doa selesai makan.

Pada kegiatan akhir, guru menanyakan kepada anak tentang perasaannya pada hari ini setelah melakukan kegiatan, kemudian guru meminta 3 anak untuk menceritakan proses bermainnya hari ini, guru memberikan tanggapan, apresiasi kepada anak yang berani menceritakan proses bermainnya hari ini, dan guru juga memberikan apresiasi dan motivasi kepada anak-anak yang sudah mengikuti pembelajaran hari ini, kemudian guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok harinya, dan dilanjut dengan bernyanyi lagu "mari pulang", seterusnya membaca doa selesai belajar.

Pertemuan ketiga dengan tema binatang, sub-tema macam-macam binatang ternak, dan topiknya kambing, kegiatan pembukaan dilakukan di luar kelas yaitu anak-anak berbaris di depan kelas, melakukan gerakan fisik-motorik, mengucapkan salam, kemudian masuk ke dalam kelas dan membentuk duduk berlingkar, kemudian guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, kegiatan absensi, membaca doa, melakukan *ice breaking*, membaca hadis, membaca surah-surah pendek, dan bernyanyi bersama. Kemudian setelah kegiatan pembukaan dilaksanakan, seterusnya masuk pada kegiatan inti, guru mulai menjelaskan tema yang akan dipelajari dimulai dari memperkenalkan apa itu kambing, bagaimana bentuknya, makanan kambing sampai pada bagaimana suara kambing dan guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan main, kemudian menyiapkan kegiatan main dan memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, membangun pengalaman main yang bermakna dengan pendekatan saintifik dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasinya. Seterusnya guru mengenalkan macam-macam bahan *loose parts* yang akan digunakan, kemudian guru membuat 3 macam jenis bermain dan anak memilih kegiatan sesuai minat dan gagasannya dengan bahan *loose parts*.

Setelah selesai bermain menggunakan media *loose parts* guru meminta anak-anak untuk merapikan alat main yang digunakan dan

mengembalikan bahan-bahan yang telah digunakan ke tempat semula, kemudian guru mengajak anak untuk mencuci tangan dan mengambil makanan bekal yang dibawa anak-anak dari rumah. Sebelum makan anak terlebih dahulu bernyanyi dan dilanjutkan dengan membaca do'a bersama-sama. Selesai makan anak-anak merapikan alat makannya dan masuk ke ruang kelas dan guru memandu untuk membaca doa selesai makan.

Pada kegiatan akhir, guru menanyakan kepada anak tentang perasaannya pada hari ini setelah melakukan kegiatan, kemudian guru meminta 3 anak untuk menceritakan proses bermainnya hari ini, guru memberikan tanggapan, apresiasi kepada anak yang berani menceritakan proses bermainnya hari ini, dan guru juga memberikan apresiasi dan motivasi kepada anak-anak yang sudah mengikuti pembelajaran hari ini, kemudian guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok harinya, dan dilanjut dengan bernyanyi lagu "mari pulang, seterusnya membaca doa selesai belajar.

Pertemuan keempat dengan tema binatang, sub-tema binatang yang hidup di air, dan topiknya ikan, kegiatan pembukaan dilakukan di luar kelas yaitu anak-anak berbaris di depan kelas, melakukan gerakan fisik-motorik, mengucapkan salam, kemudian masuk ke dalam kelas dan membentuk duduk berlingkar, kemudian guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, kegiatan absensi, membaca doa, melakukan *ice breaking*, membaca hadis, membaca surah-surah

pendek ,dan bernyanyi bersama. Kemudian setelah kegiatan pembukaan dilaksanakan, seterusnya masuk pada kegiatan inti, guru mulai menjelaskan tema yang akan dipelajari dan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan main, kemudian menyiapkan kegiatan main dan memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, membangun pengalaman main yang bermakna dengan pendekatan saintifik dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasinya. Seterusnya guru mengenalkan macam-macam bahan *loose parts* yang akan digunakan, kemudian guru membuat 3 macam jenis bermain dan anak memilih kegiatan sesuai minat dan gagasannya dengan bahan *loose parts*.

Setelah selesai bermain menggunakan media *loose parts* guru meminta anak-anak untuk merapikan alat main yang digunakan dan mengembalikan bahan-bahan yang telah digunakan ke tempat semula, kemudian guru mengajak anak untuk mencuci tangan dan mengambil makanan bekal yang dibawa anak-anak dari rumah. Sebelum makan anak terlebih dahulu bernyanyi dan dilanjutkan dengan membaca do'a bersama-sama. Selesai makan anak-anak merapikan alat makannya dan masuk ke ruang kelas dan guru memandu untuk membaca doa selesai makan.

Pada kegiatan akhir, guru menanyakan kepada anak tentang perasaannya pada hari ini setelah melakukan kegiatan, kemudian guru meminta 3 anak untuk menceritakan proses bermainnya hari ini, guru

memberikan tanggapan, apresiasi kepada anak yang berani menceritakan proses bermainnya hari ini, dan guru juga memberikan apresiasi dan motivasi kepada anak-anak yang sudah mengikuti pembelajaran hari ini, kemudian guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok harinya, dan dilanjut dengan bernyanyi lagu “mari pulang”, seterusnya membaca doa selesai belajar.

Pertemuan kelima dengan tema tanaman, sub-tema tanaman hias, dan topiknya bunga, kegiatan pembukaan dilakukan di luar kelas yaitu anak-anak berbaris di depan kelas, melakukan gerakan fisik-motorik, mengucapkan salam, kemudian masuk ke dalam kelas dan membentuk duduk berlingkar, kemudian guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, kegiatan absensi, membaca doa, melakukan *ice breaking*, membaca hadis, membaca surah-surah pendek, dan bernyanyi bersama. Kemudian setelah kegiatan pembukaan dilaksanakan, seterusnya masuk pada kegiatan inti, guru mulai menjelaskan tema yang akan dipelajari dan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan main, kemudian menyiapkan kegiatan main dan memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, membangun pengalaman main yang bermakna dengan pendekatan saintifik dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasinya. Seterusnya guru mengenalkan macam-macam bahan *loose parts* yang akan digunakan, kemudian guru membuat 3 macam jenis bermain dan anak memilih kegiatan

sesuai minat dan gagasannya dengan bahan *loose parts*.

Setelah selesai bermain menggunakan media *loose parts* guru meminta anak-anak untuk merapikan alat main yang digunakan dan mengembalikan bahan-bahan yang telah digunakan ke tempat semula, kemudian guru mengajak anak untuk mencuci tangan dan mengambil makanan bekal yang dibawa anak-anak dari rumah. Sebelum makan anak terlebih dahulu bernyanyi dan dilanjutkan dengan membaca do'a bersama-sama. Selesai makan anak-anak merapikan alat makannya dan masuk ke ruang kelas dan guru memandu untuk membaca doa selesai makan. Pada kegiatan akhir, guru menanyakan kepada anak tentang perasaannya pada hari ini setelah melakukan kegiatan, kemudian guru meminta 3 anak untuk menceritakan proses bermainnya hari ini, guru memberikan tanggapan, apresiasi kepada anak yang berani menceritakan proses bermainnya hari ini, dan guru juga memberikan apresiasi dan motivasi kepada anak-anak yang sudah mengikuti pembelajaran hari ini, kemudian guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok harinya, dan dilanjutkan dengan bernyanyi lagu "mari pulang", seterusnya membaca doa selesai belajar.

Pertemuan keenam dengan tema alat transportasi, sub-tema macam-macam alat transportasi, dan topiknya mobil, kegiatan pembukaan dilakukan di luar kelas yaitu anak-anak berbaris di depan kelas, melakukan gerakan fisik-motorik, mengucapkan salam, kemudian

masuk ke dalam kelas dan membentuk dudukan berlingkar, kemudian guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, kegiatan absensi, membaca doa, melakukan *ice breaking*, membaca hadis, membaca surah-surah pendek, dan bernyanyi bersama. Kemudian setelah kegiatan pembukaan dilaksanakan, seterusnya masuk pada kegiatan inti, guru mulai menjelaskan tema yang akan dipelajari dan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan main, kemudian menyiapkan kegiatan main dan memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, membangun pengalaman main yang bermakna dengan pendekatan saintifik dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasinya. Seterusnya guru mengenalkan macam-macam bahan *loose parts* yang akan digunakan, kemudian guru membuat 3 macam jenis bermain dan anak memilih kegiatan sesuai minat dan gagasannya dengan bahan *loose parts*.

Setelah selesai bermain menggunakan media *loose parts* guru meminta anak-anak untuk merapikan alat main yang digunakan dan mengembalikan bahan-bahan yang telah digunakan ke tempat semula, kemudian guru mengajak anak untuk mencuci tangan dan mengambil makanan bekal yang dibawa anak-anak dari rumah. Sebelum makan anak terlebih dahulu bernyanyi dan dilanjutkan dengan membaca do'a bersama-sama. Selesai makan anak-anak merapikan alat makannya dan masuk ke ruang kelas dan guru memandu untuk membaca doa selesai makan.

Pada kegiatan akhir, guru menanyakan kepada anak tentang perasaannya pada hari ini setelah melakukan kegiatan, kemudian guru meminta 3 anak untuk menceritakan proses bermainnya hari ini, guru memberikan tanggapan, apresiasi kepada anak yang berani menceritakan proses bermainnya hari ini, dan guru juga memberikan apresiasi dan motivasi kepada anak-anak yang sudah mengikuti pembelajaran hari ini, kemudian guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok harinya, dan dilanjut dengan bernyanyi lagu “mari pulang”, seterusnya membaca doa selesai belajar.

Pertemuan ketujuh dengan tema profesi sub-tema, macam-macam profesi, dan topiknya dokter, kegiatan pembukaan dilakukan di luar kelas yaitu anak-anak berbaris di depan kelas, melakukan gerakan fisik-motorik, mengucap salam, kemudian masuk ke dalam kelas dan membentuk dudukan berlingkar, kemudian guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, kegiatan absensi, membaca doa, melakukan *ice breaking*, membaca hadis, membaca surah-surah pendek, dan bernyanyi bersama. Kemudian setelah kegiatan pembukaan dilaksanakan, seterusnya masuk pada kegiatan inti, guru mulai menjelaskan tema yang akan dipelajari dan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan main, kemudian menyiapkan kegiatan main dan memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, membangun pengalaman main yang bermakna dengan pendekatan saintifik dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi,

menalar, dan mengkomunikasinya. Seterusnya guru mengenalkan macam-macam bahan *loose parts* yang akan digunakan, kemudian guru membuat 3 macam jenis bermain dan anak memilih kegiatan sesuai minat dan gagasannya dengan bahan *loose parts*.

Setelah selesai bermain menggunakan media *loose parts* guru meminta anak-anak untuk merapikan alat main yang digunakan dan mengembalikan bahan-bahan yang telah digunakan ke tempat semula, kemudian guru mengajak anak untuk mencuci tangan dan mengambil makanan bekal yang dibawa anak-anak dari rumah. Sebelum makan anak terlebih dahulu bernyanyi dan dilanjutkan dengan membaca do'a bersama-sama. Selesai makan anak-anak merapikan alat makannya dan masuk ke ruang kelas dan guru memandu untuk membaca doa selesai makan. Pada kegiatan akhir, guru menanyakan kepada anak tentang perasaannya pada hari ini setelah melakukan kegiatan, kemudian guru meminta 3 anak untuk menceritakan proses bermainnya hari ini, guru memberikan tanggapan, apresiasi kepada anak yang berani menceritakan proses bermainnya hari ini, dan guru juga memberikan apresiasi dan motivasi kepada anak-anak yang sudah mengikuti pembelajaran hari ini, kemudian guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok harinya, dan dilanjut dengan bernyanyi lagu "mari pulang", seterusnya membaca doa selesai belajar.

Pertemuan kedelapan dengan tema profesi, sub-tema macam-macam profesi, dan topiknya petani, kegiatan pembukaan dilakukan di

luar kelas yaitu anak-anak berbaris di depan kelas, melakukan gerakan fisik-motorik, mengucapkan salam, kemudian masuk ke dalam kelas dan membentuk dudukan berlingkar, kemudian guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, kegiatan absensi, membaca doa, melakukan *ice breaking*, membaca hadis, membaca surah-surah pendek, dan bernyanyi bersama. Kemudian setelah kegiatan pembukaan dilaksanakan, seterusnya masuk pada kegiatan inti, guru mulai menjelaskan tema yang akan dipelajari dan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan main, kemudian menyiapkan kegiatan main dan memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, membangun pengalaman main yang bermakna dengan pendekatan saintifik dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasinya. Seterusnya guru mengenalkan macam-macam bahan *loose parts* yang akan digunakan, kemudian guru membuat 3 macam jenis bermain dan anak memilih kegiatan sesuai minat dan gagasannya dengan bahan *loose parts*.

Setelah selesai bermain menggunakan media *loose parts* guru meminta anak-anak untuk merapikan alat main yang digunakan dan mengembalikan bahan-bahan yang telah digunakan ke tempat semula, kemudian guru mengajak anak untuk mencuci tangan dan mengambil makanan bekal yang dibawa anak-anak dari rumah. Sebelum makan anak terlebih dahulu bernyanyi dan dilanjutkan dengan membaca do'a bersama-sama. Selesai makan anak-anak merapikan alat makannya dan

masuk ke ruang kelas dan guru memandu untuk membaca doa selesai makan.

Pada kegiatan akhir, guru menanyakan kepada anak tentang perasaannya pada hari ini setelah melakukan kegiatan, kemudian guru meminta 3 anak untuk menceritakan proses bermainnya hari ini, guru memberikan tanggapan, apresiasi kepada anak yang berani menceritakan proses bermainnya hari ini, dan guru juga memberikan apresiasi dan motivasi kepada anak-anak yang sudah mengikuti pembelajaran hari ini, kemudian guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok harinya, dan dilanjut dengan bernyanyi lagu “mari pulang”, seterusnya membaca doa selesai belajar.

#### 1. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan usia dimana anak suka berfantasi dan berimajinasi. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Hal ini sesuai dengan pendapat Munandar yang mengatakan bahwa kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Seperti halnya yang dilakukan oleh

anak AZ, anak membuat hasil karya jalan raya melalui pengalamannya ketika diajak oleh orang tuanya jalan-jalan ke pasar mengelilingi kota Padangsidempuan. Semua anak memiliki kreativitas yang berbeda-beda dalam dirinya yang harus dikembangkan sejak dini.

Anak yang kreatif terlihat dari tindakannya dalam melakukan sesuatu, anak kreatif lebih berani mengambil keputusannya, seperti anak KS yang berani mengambil keputusan untuk mengkolase dengan terlebih dahulu izin kepada ibu guru. Menyukai tantangan seperti anak RK yang membuat bentuk mobil terbuka dari sedotan plastik kemudian menggunakan lidi dan tutup botol sebagai rodanya, tantangannya adalah sedotan yang susah untuk dipasangkan dengan lidi dan susah untuk menyatukan sedotan dengan rodanya tetapi anak tidak putus asa. Senang bereksplorasi seperti yang dilakukan oleh anak PN ketika anak membuat berbagai macam bentuk selalu dihancurkan oleh temannya anak selalu mencoba dan mencari cara menggunakan bahan lainnya untuk kembali membuat apa yang diinginkannya.

Dalam penelitian ini masalah yang diangkat peneliti di TK Gusnita Losung Batu adalah pengembangan kreativitas anak, dari beberapa pendapat ahli mengenai ciri-ciri kreativitas anak ada tiga aspek yang diamati peneliti dalam pengembangan kreativitas anak,

yaitu menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya, kecepatan dalam membuat karya, menceritakan hasil karya. Setelah melakukan penelitian, peneliti menjabarkan pembahasan dari data yang peneliti dapatkan saat meneliti yaitu sebagai berikut :

a. Aspek Menciptakan Hasil Karya yang Berbeda dari Temannya

Peneliti memilih aspek menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya untuk mengembangkan kreativitas anak. Salah satu faktor penting dalam berpikir kreatif menurut Guilford yaitu keaslian berpikir (*originality*) dimana kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli. Anak mampu menghasilkan sajian yang berbeda dari temannya sesuai dengan gagasan asli dari berpikir kreativitas anak. Aspek menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya terlihat pada catatan wawancara dengan anak semua anak mengatakan bahwa yang mereka lakukan berbeda-beda.

Hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan dalam aspek menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya dengan jumlah subjek 20 anak yaitu 6 anak (30,00%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), ada 4 anak (20,00%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), ada 10 anak (50,00%) dalam kategori Belum Berkembang (BB), dan tidak terdapat anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik

(BSB)

Sesudah diberikan perlakuan, hasil menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas anak. Terbukti dari hasil penelitian sesudah diberikan perlakuan terdapat 5 anak ( 25,00%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), ada 5 anak (25,00%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), ada 10 anak (50,00%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan tidak terdapat anak dalam kategori Belum Berkembang (BB). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak dalam aspek menciptakan hasil karya yang berbeda dari temanya.

b. Aspek Kecepatan dalam Membuat Hasil Karya

Aspek kedua yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kecepatan dalam membuat hasil karya. Guilford menyatakan bahwa “kelancaran berpikir (*fluency*) merupakan kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikirannya secara cepat, dalam kelancaran berpikir yang perlu ditetapkan adalah kuantitas bukan kualitas”.

Sebelum diberikan perlakuan pada aspek kecepatan dalam membuat hasil karya bahwa tidak terdapat anak dalam

kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), ada 6 anak (30,00) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), ada 4 anak (20,00%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan ada 10 anak (50,00%) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Sesudah diberikan perlakuan, hasil menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas anak. Terbukti dari hasil penelitian sesudah diberikan perlakuan terdapat 5 anak (25,00) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), ada 5 anak (25,00) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), ada 10 anak (50,00) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan tidak ada anak dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak dalam aspek kecepatan dalam membuat hasil karya.

c. Aspek Menceritakan Hasil Karya yang dibuat

Aspek kreativitas yang dijelaskan oleh Guilford “keluwesan berpikir (*flexibly*) merupakan kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. Orang kreatif adalah orang yang luwes berpikir”. Dengan demikian, anak mampu menceritakan hasil karyanya

menjadi salah satu aspek pengembangan kreativitas anak. Menurut Miranda anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami. Anak kreatif suka bercerita, bahkan kadang-kadang bercerita tidak ada habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet, padahal melalui aktivitasnya itu anak akan mengembangkan lebih lanjut khayalan imajinasinya sehingga akan memperkuat kreativitas anak.

Sebelum diberikan perlakuan pada aspek kecepatan dalam membuat hasil karya bahwa ada 3 anak (15,00%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), ada 3 anak (15,00%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), ada 4 anak (20,00%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), ada 10 anak (50,00%) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Sesudah diberikan perlakuan, hasil menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas anak. Terbukti dari hasil penelitian sesudah diberikan perlakuan terdapat 8 anak (40,00) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), ada 5 anak (25,00) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), ada 7 anak (35,00) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan tidak ada anak dalam kategori Belum Berkembang.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak dalam aspek menceritakan hasil karya yang dibuat.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Seluruh rangkaian penelitian telah dilakukan sesuai langkah-langkah metodologi penelitian, hal ini dimaksud untuk mendapatkan hasil yang baik serta sistematis. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh kehati-hatian dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen. Tetapi untuk mendapatkan hasil yang sempurna tidaklah mudah, oleh karena itu dalam melaksanakan penelitian ini ada beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut :

1. Keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian sehingga mengakibatkan peneliti tidak bisa mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Dalam pemberian *pretest* dan *posttest*, peneliti belum mampu mengendalikan kondisi kelas, sehingga proses bermain menggunakan media *loose parts* kurang kondusif.
3. Pada penelitian ini, hanya meneliti pengaruh media *loose parts*

terhadap pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun, sedangkan aspek yang lainnya belum diteliti.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media *Loose Parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil  $T_{hitung} = 4,416 > T_{tabel} = 1,72913$ . Dari hasil perhitungan tersebut terbukti bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh media *Loose Parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka ada beberapa saran dari peneliti dalam hal ini yaitu :

1. Bagi guru

Disarankan untuk menggunakan media *Loose Parts* untuk menciptakan pembelajaran yang unik dan kreatif, agar anak merasa senang dan semangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

2. Bagi Kepala Sekolah

Disarankan untuk selalu memberi masukan dan dorongan kepada guru dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif untuk pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

3. Bagi peneliti lain

Disarankan untuk menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam merancang penelitian yang sama atau berbeda, baik masalah, metode, teknik pengumpulan data, maupun analisisnya.

4. Bagi peneliti

Disarankan dapat menambah pengetahuan, pengalaman, keterampilan, tentang pentingnya pemberian penguatan dan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran terhadap motivasi belajar anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, J., (2021), Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Raudhatul Athfal : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 5 (1).
- Difana, L., dkk, (2022), Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka, *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial (Jipsi)*, Volume 1 (3).
- Dhapa, D., (2022), *Gagasan dan Ide Support Sistem*. Tuluganggung: akademi pustaka.
- Dwiyama, F., and Satma, A., Pengelolaan Pembelajaran Berbasis *Loose Parts* Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar, *Jurnal Adaara*, Volume 11 (2), hlm. 45.
- Eliyasni, R., (2020), *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Malang: Literasi Nusantara, hlm. 62.
- Fakhriyani, D., (2018), Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Volume 4, hlm. 193.
- Fauziah, A., dkk., (2019), Kreativitas dan Proses Berpikir Kreatif Siswa Field Independent Dalam Pemecahan Masalah Matematika, *Jurnal Pendidikan :Teori penelitian dan pengembangan*, Volume 4 (11), hlm. 52.
- Ganesha, dkk., Model Pengelolaan *Loose Parts* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini, *Journal of Education Social Studies*
- Hadiyanti, dkk., (2021), Analisis Media *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia, *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 10 (2), hlm. 47.
- Hadjrati, L., dkk., (2023), Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia 2045 Menghadapi Bonus Demografi Melalui Pembelajaran Berbasis Kreativitas, *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Non Formal* , Volume 9 (2), hlm. 58.
- Hasil Observasi* Tanggal 21 November 2022 di Tk Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan
- Heldanita, (2019), Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi, *Golden Age: jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Volume 3 (1), hlm. 64.

- Kusumawardhani, R., Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun, *Jurnal Ilmiah Visi PGTK Paud dan Dikmas*, Volume 3, hlm. 12.
- Linawati, (2022), Pengembangan Kreativitas Dalam Sentra Persiapan di TPA-TK Al Azhar Syifa Budi, Solo: Buana Gender : *Jurnal Studi Gender dan Anak*, Volume 3 (2), hlm. 123.
- Maharani, A., (2018), Pengaruh Penggunaan Pendekatan Eksplorasi Lingkungan Sekitar Terhadap Perkembangan Pemahaman Konsep Sains Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 4 (2), hlm. 12.
- Maryam, S, dkk., (2021), Analisis Media *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini, Paudia: *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 10 (2), hlm. 37.
- Masganti, S., dkk., (2016) Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini, Perdana Publishing.
- Natalie, E, H., and others, (2019), A Loose Parts Randomized Controlled Trial to Promote Active Outdoor Play in Preschool-Aged Children: Physical Literacy in the Early Years (Pley) Project", *Methods and Protocols*, Volume 2 (2), hlm. 14.
- Nidaun, N., and Sakinah S., (2022), Penerapan Sistem Bermain Sambil Belajar Dalam Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini Di Tk Gusnita, *Daganak: Jurnal PIAUD*, Volume 1 (1), hlm. 7.
- Niken Farida, Sakinah S., and Sardiana, T., (2022), Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kenanga Raya, *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, volume 5 (2), hlm. 63.
- Nining, S., (2021), *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Tangerang: INDOCAMP, hlm. 2
- Nuraeni, L., and S., (2020), Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Reggio Emilia Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Konteks Merdeka Belajar di Taman Kanak-Kanak Kota Cimahi Pada Masa Pandemi Covid 19, *Jurnal Tunas Siliwangi*, Volume 6 (2), hlm. 62.

- Nurani, Y., (2019), Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini, Bandung: Pt. Remaja Rosda Karya.
- Nurhalizah, M., and Hamdan Y., Penggunaan *Loose Parts* Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEAM, *Jurnal Pendidikan Non Formal*, Volume 21 (2).
- Nurjannah, N., (2022), Penggunaan Media *Loose Parts* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Paud Tunas Harapan, *Jurnal Family Education*, Volume 2 (3), hlm.79.
- Prihatin, (2021), *Loose Parts : Solusi Bermain Atraktif di Paud*, Tangerang Selatan : Indocamp.
- Rahardjo, Maria., (2019), How to Use *Loose Parts In Steam*” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 2, hlm. 24.
- Sabrina, M., (2021), Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak di Kelompok B2 Tk Bina Anak Bangsa Palu, *Skripsi*, hlm. 131.
- Sakinah, S., (2021), Penggunaan Media Gambar Dalam Menstimulus Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Arafah Padangsidimpuan. *Jurnal Al-Abdiyah*, Volume 4 (2), hlm. 96.
- Sakinah, S., Dewi, S., (2022), Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini", *Marpokat : Pengabdiaan Kepada Masyarakat*, Volume 1 (1), hlm. 30.
- Siantajani, Y., (2020), *Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulus Paud*, Semarang : Sarang Seratus Aksara.
- Siddiq, Z., (2016), Konsep dan Pengukuran Kreativitas, *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, Volume 19 (67), hlm. 10.
- Siti Nur, A., dkk , (2020), Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang, *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 9 (1), hlm. 71.
- Sugiyono, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.

- Swajana, K., (2022), *Populasi- Sampel, Teknik Sampling dan Bias Dalam Penelitian*, Bandung : Cita Pustaka Media.
- Tranigsih, D., (2022), Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Parts* di Tk Harniatun” *Jurnal Assabiqun*, volume 4 (2), hlm. 118.
- Widia, A., (2021), Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan Steam”*Pendidikan non Formal*, Volume 21 (2), hlm. 20.
- Yuliati, S., *Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulus Paud*, Semarang: Sarang Seratus Aksara, hlm. 12.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Pribadi

Nama : Gusnita Sari Harahap  
Nim : 1920600029  
Tempat/ Tgl lahir : Padangsidempuan, 09 Mei 2001  
Email/No.Hp : [gusnitasariharahap17@gmail.com](mailto:gusnitasariharahap17@gmail.com)/0823-1314-0433  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Jumlah Saudara : 2 (dua)  
Alamat : Jl. Ompu Toga Langit Lk.I No.57 Kelurahan  
Losung Batu Kecamatan padangsidempuan Utara  
Kota Padangsidempuan.

### B. Identitas Orangtua

Nama Ayah : Agus Sukur Harahap  
Pekerjaan : Wiraswasta  
Nama Ibu : Sari Repelitawati Siregar, S.Pd  
Pekerjaan : Guru

### C. Riwayat Pendidikan

SD : SDN 200120 Losung Batu  
SMP : SMPN 4 Padangsidempuan  
SMA : SMAN 6 Padangsidempuan

### Lampiran 1. Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

##### TK GUSNITA T.A 2022/2023

**Kelompok /Usia** : A/ 4- 5 Tahun  
**Semester/ Pertemuan** : II/  
**Tema/ Sub Tema /Topik** : **Tanaman / Tanaman Hias/ Bunga**  
**Hari/ Tanggal** : Selasa, 31 Oktober 2023

**Kompetensi Dasar**

: 1.1-2.2-2.3-2.4-2.6-2.8-2.9-2.10-2.13-3.1-3.6-3.7-3.10-3.11-4.1-4.2-4.5-4.10-4.11-4.13-4.15

Materi Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membaca doa sehari-hari</li><li>2. Gerakan untuk melatih motorik</li><li>3. Mau berbagi dengan sesama</li><li>4. Melakukan sesuatu yang diminta dengan beberapa perintah</li><li>5. Menjaga kerapihan diri</li><li>6. Tanya jawab tentang tanaman hias, yang menciptakan bunga, bunga yang ada dirumahnya, dan warna bunga</li></ol>
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Agar anak mampu menyebutkan macam-macam tanaman hias</li><li>2. Agar anak mengetahui cara merawat tanaman hias</li><li>3. Agar anak mengetahui manfaat tanaman hias</li><li>4. Agar anak mampu menceritakan pengalaman mereka dalam memelihara dan merawat tanaman hias</li></ol>
Metode Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Metode Bermain</li><li>2. Metode Tanya Jawab</li><li>3. Metode penugasan dan unjuk kerja</li></ol>
PEMBUKAAN (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Berbaris(5 menit)</li><li>2. Kegiatan motorik kasar dan halus (10 menit)</li><li>3. Mengucapkan salam dan kegiaiatan absensi (10 menit)</li><li>4. Membaca doa sebelum belajar (5 menit)</li><li>5. Membaca doa sehari-hari (10 menit)</li><li>6. Membaca suroh suroh pendek (10 menit)</li><li>7. Membaca hadis (5 menit menit)</li><li>8. Bernyanyi “Tanaman Hias”( 5 menit)</li></ol>
Kegiatan Inti ( 60 menit)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyiapkan kegiatan main (bahan Loose Parts) dan memberi kesempatan untuk bereksplorasi, membangun pengalaman main yang bermakna dengan pendekatan saintifik dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikannya.</li><li>2. guru mengenalkan macam-macam bahan Loose Parts yang akan digunakan</li><li>3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan main</li><li>4. Guru memberi kesempatan pada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan kegiatan yang akan digunakan</li></ol>

		5. Anak melakukan kegiatan sesuai minat dan gagasannya dengan bahan Loose Parts
No	Kalimat Invitasi	Alat dan bahan
1	Aku bisa dibentuk jadi bunga	Tissue ,sedotan plastik,tutup botol,cangkang kerang,lidi,
2	Mari, Mengkolase Bunga	Potongan Kertas bekas,lem,gambar bunga
3	Yuk,menyusun huruf menjadi kata “b-u-n-g-a”	Kancing baju, cangkang kerang,batu,biji karet,batu warna warni
ISTIRAHAT (30 MENIT)		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membereskan alat bermainnya</li> <li>2. Anak mengambil nasi atau snack dan mencuci tangan</li> <li>3. Anak membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>4. Anak membereskan alat makan</li> </ol>
PENUTUP (30 MENIT)		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai</li> <li>2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberikan motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan</li> <li>3. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok hari</li> <li>4. Bernyanyi lagu “mari pulang”</li> <li>5. Membaca doa setelah belajar</li> </ol>

Padangsidempuan, 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah TK Gusnita

Guru Kelas

**Suci Rahmayani, S.Pd**

**Sari Repelitawati Siregar, S.Pd**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK GUSNITA T.A 2022/2023

**Kelompok /Usia** : A/ 4- 5 Tahun  
**Semester/ Pertemuan** : II/  
**Tema/ Sub Tema /Topik** : **Tanaman / Buah-Buahan/ Buah Pisang**  
**Hari/ Tanggal** : **Rabu, 1 November 2023**  
**Kompetensi Dasar** : 1.1-2.2-2.3-2.4-2.6-2.8-2.9-2.10-2.13-3.1-3.6-3.7-3.10-3.11-4.1-4.2-4.5-4.10-4.11-4.13-.4.15

Materi Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membaca doa sehari-hari</li><li>2. Gerakan untuk melatih motorik</li><li>3. Mau berbagi dengan sesama</li><li>4. Melakukan sesuatu yang diminta dengan beberapa perintah</li><li>5. Menjaga kerapihan diri</li><li>6. Tanya jawab tentang buah pisang,yang menciptakan buah pisang,bentuk buah pisang yang ada dirumahnya, dan warna buah pisang</li></ol>
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Agar anak mampu menyebutkan macam-macam buah</li><li>2. Agar anak mengetahui siapa yang menciptakan buah-buahan</li><li>3. Agar anak mengetahui manfaat buah pisang</li><li>4. Agar anak mengetahui bagaimana bentuk buah pisang,warna buah pisang</li></ol>
Metode Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Metode Bermain</li><li>2. Metode Tanya Jawab</li><li>3. Metode penugasan dan unjuk kerja</li></ol>
PEMBUKAAN (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Berbaris(5 menit)</li><li>2. Kegiatan motorik kasar dan halus (10 menit)</li><li>3. Mengucapkan salam dan kegiaitan absensi (10 menit)</li><li>4. Membaca doa sebelum belajar (5 menit)</li><li>5. Membaca doa sehari-hari (10 menit)</li><li>6. Membaca suroh suroh pendek (10 menit)</li><li>7. Membaca hadis (5 menit menit)</li><li>8. Bernyanyi “buah-buahan”( 5 menit)</li></ol>
Kegiatan Inti ( 60 menit)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyiapkan kegaitan main (bahan Loose Parts) dan memberi kesempatan untuk bereksplorasi,membangun pengalaman main yang bermakna dengan pendekatan saintifik dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi,menalar dan mengkomunikasikannya.</li><li>2. guru mengenalkan macam-macam bahan Loose</li></ol>

		Parts yang akan digunakan 3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan main 4. Guru memberi kesempatan pada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan kegiatan yang akan digunakan 5. Anak melakukan kegiatan sesuai minat dan gagasannya dengan bahan Loose Parts
No	Kalimat Invitasi	Alat dan bahan
1	Bagaimana bentuk sate pisangmu????	Buah pisang,tusuk sate,pisau kue
2	Hitung berapakah jumlahku!!!	Gambar pisang, biji karet,batu,kancing baju
3	Seperti apa warna Pisangmu	Gambar pisang,cat warna,tissue
ISTIRAHAT (30 MENIT)		1. Anak membereskan alat bermainnya 2. Anak mengambil nasi atau snack dan mencuci tangan 3. Anak membaca doa sebelum dan sesudah makan 4. Anak membereskan alat makan
PENUTUP (30 MENIT)		1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai 2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberikan motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan 3. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok hari 4. Bernyanyi lagu “mari pulang” 5. Membaca doa setelah belajar

Padangsidempuan, 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah TK Gusnita

Guru Kelas

**Suci Rahmayani, S.Pd**

**Sari Repelitawati Siregar, S.Pd**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK GUSNITA T.A 2022/2023**

**Kelompok /Usia** : A/ 4- 5 Tahun  
**Semester/ Pertemuan** : II/  
**Tema/ Sub Tema** : **Binatang/Macam-macam binatang Ternak/ (Kambing)**  
**Hari/ Tanggal** : **Kamis, 2 November 2023**  
**Kompetensi Dasar** : 1.1-2.2-2.3-2.4-2.6-2.8-2.9-2.10-2.13-3.1-3.6-3.7-3.10-3.11-4.1-4.2-4.5-4.10-4.11-4.13-.4.15

Materi Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa sehari-hari</li> <li>2. Gerakan untuk melatih motorik</li> <li>3. Mau berbagi dengan sesama</li> <li>4. Melakukan sesuatu yang diminta dengan beberapa perintah</li> <li>5. Menjaga kerapihan diri</li> <li>6. Tanya jawab tentang kucing, brntuk,warna</li> </ol>
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agar anak mampu menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan tuhan</li> <li>2. Anak mampu menirukan suara kambing</li> <li>3. Agar anak mampu bekerja sama untuk menyelesaikan tugas</li> <li>4. Mengenal huruf abjad k-a-m-b-i-n-g</li> <li>5. Membentuk suatu karya menggunakan media loose parts</li> </ol>
Metode Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode Bermain</li> <li>2. Metode Tanya Jawab</li> <li>3. Metode penugasan dan unjuk kerja</li> </ol>
PEMBUKAAN (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris(5 menit)</li> <li>2. Kegiatan motorik kasar dan halus (10 menit)</li> <li>3. Mengucapkan salam dan kegiaitan absensi (10 menit)</li> <li>4. Membaca doa sebelum belajar (5 menit)</li> <li>5. Membaca doa sehari-hari (10 menit)</li> <li>6. Membaca suroh suroh pendek (10 menit)</li> <li>7. Membaca hadis (5 menit)</li> <li>8. Bernyanyi “kucing”( 5 menit)</li> </ol>
Kegiatan Inti ( 60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan kegiatan main (bahan Loose Parts) dan memberi kesempatan untuk bereksplorasi,membangun pengalaman main yang bermakna dengan pendekatan saintifik</li> </ol>

		<p>dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikannya.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. guru mengenalkan macam-macam bahan Loose Parts yang akan digunakan</li> <li>3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan main</li> <li>4. Guru memberi kesempatan pada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan kegiatan yang akan digunakan</li> <li>5. Anak melakukan kegiatan sesuai minat dan gagasannya dengan bahan Loose Parts</li> </ol>
No	Kalimat Invitasi	Alat dan bahan
1	Aku pandai membuat bentuk kambing dari bahan ini	Botol bekas, kapas, cotton bud, pewarna, lem
2	Aku tau bagaimana kandang kambing	Balok-balok, lidi, kardus bekas, batu, stik ice
3	Mari menyusun huruf "k-a-m-b-i-n-g"	Kancing baju, cangkang kerang, batu, biji karet, potongan kardus, tutup botol
ISTIRAHAT (30 MENIT)		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membereskan alat bermainnya</li> <li>2. Anak mengambil nasi atau snack dan mencuci tangan</li> <li>3. Anak membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>4. Anak membereskan alat makan</li> </ol>
PENUTUP (30 MENIT)		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai</li> <li>2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberikan motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan</li> <li>3. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok hari</li> <li>4. Bernyanyi lagu "mari pulang"</li> <li>5. Membaca doa setelah belajar</li> </ol>

Padangsidimpuan, 2 November 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas

**Suci Rahmayani, S.Pd**

**Sari Repelitawati Siregar, S.Pd**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK GUSNITA T.A 2022/2023

<b>Kelompok /Usia</b>	: A/ 4- 5 Tahun
<b>Semester/ Pertemuan</b>	: II/
<b>Tema/ Sub Tema /Topik</b>	: <b>Binatang / Binatang yang hidup di air/Ikan</b>
<b>Hari/ Tanggal</b>	:
<b>Kompetensi Dasar</b>	: 1.1-2.2-2.3-2.4-2.6-2.8-2.9-2.10-2.13-3.1-3.6-3.7-3.10-3.11-4.1-4.2-4.5-4.10-4.11-4.13-.4.15

Materi Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membaca doa sehari-hari</li><li>2. Gerakan untuk melatih motorik</li><li>3. Mau berbagi dengan sesama</li><li>4. Melakukan sesuatu yang diminta dengan beberapa perintah</li><li>5. Menjaga kerapihan diri</li><li>6. Tanya jawab tentang Ikan,yang menciptakan ikat,tempat hidup ikan, bentuk ikan dan warna ikan</li></ol>
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Agar anak mampu menyebutkan macam-macam binatang yang hidup di air</li><li>2. Agar anak mengetahui tempat hidup ikan</li><li>3. Agar anak mengetahui manfaat ikan</li></ol>
Metode Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Metode Bermain</li><li>2. Metode Tanya Jawab</li><li>3. Metode penugasan dan unjuk kerja</li></ol>
PEMBUKAAN (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Berbaris(5 menit)</li><li>2. Kegiatan motorik kasar dan halus (10 menit)</li><li>3. Mengucapkan salam dan kegaiatan absensi (10 menit)</li><li>4. Membaca doa sebelum belajar (5 menit)</li><li>5. Membaca doa sehari-hari (10 menit)</li><li>6. Membaca suroh suroh pendek (10 menit)</li><li>7. Membaca hadis (5 menit)</li><li>8. Bernyanyi “Tanaman Hias”( 5 menit)</li></ol>
Kegiatan Inti ( 60 menit)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyiapkan kegaitan main (bahan Loose Parts) dan memberi kesempatan untuk bereksplorasi,membangun pengalaman main yang bermakna dengan pendekatan saintifik dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi,menalar dan mengkomunikasikannya.</li><li>2. guru mengenalkan macam-macam bahan Loose Parts yang akan digunakan</li><li>3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan main</li></ol>

		<p>4. Guru memberi kesempatan pada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan kegiatan yang akan digunakan</p> <p>5. Anak melakukan kegiatan sesuai minat dan gagasannya dengan bahan Loose Parts</p>
No	Kalimat Invitasi	Alat dan bahan
1	Bagaimana Bentuk ikan mu?	Tutup Botol, Kertas bekas, lem, pewarna, tissue, stik ice, lidi
2	Bagaimana bentuk Kolam Ikan mu	Kardus bekas, puzzle, balok-balok, botol aqua bekas, batu, daun
3	Yuk, menyusun huruf menjadi kata “i-k-a-n”	Kancing baju, cangkang kerang, batu, biji karet, batu warna warni
ISTIRAHAT (30 MENIT)		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membereskan alat bermainnya</li> <li>2. Anak mengambil nasi atau snack dan mencuci tangan</li> <li>3. Anak membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>4. Anak membereskan alat makan</li> </ol>
PENUTUP (30 MENIT)		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai</li> <li>2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberikan motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan</li> <li>3. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok hari</li> <li>4. Bernyanyi lagu “mari pulang”</li> <li>5. Membaca doa setelah belajar</li> </ol>

Guru Kelas

Padangsidempuan, 2023  
Mengetahui  
Kepala Sekolah TK Gusnita

**Suci Rahmayani, S.Pd**

**Sari Repelitawati Siregar, S.Pd**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK GUSNITA T.A 2022/2023**

**Kelompok /Usia** : A/ 4- 5 Tahun  
**Semester/ Pertemuan** : II/  
**Tema/ Sub Tema /Topik** : **Alat Transportasi / Macam-macam alat transportasi /(Mobil)**  
**Hari/ Tanggal** :  
**Kompetensi Dasar** : 1.1-2.2-2.3-2.4-2.6-2.8-2.9-2.10-2.13-3.1-3.6-3.7-3.10-3.11-4.1-4.2-4.5-4.10-4.11-4.13-.4.15

Materi Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca doa sehari-hari</li> <li>2. Gerakan untuk melatih motorik</li> <li>3. Mau berbagi dengan sesama</li> <li>4. Melakukan sesuatu yang diminta dengan beberapa perintah</li> <li>5. Menjaga kerapihan diri</li> <li>6. Tanya jawab tentang mobil,yang mengendarai mobil,jumlah roda mobil, bentuk, dan warna mobil</li> </ol>
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agar anak mengetahui jenis-jenis mobil</li> <li>2. Agar anak mengetahui fungsi Mobil</li> <li>3. Agar anak mengetahui bagian-bagian mobil</li> </ol>
Metode Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode Bermain</li> <li>2. Metode Tanya Jawab</li> <li>3. Metode penugasan dan unjuk kerja</li> </ol>
PEMBUKAAN (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris(5 menit)</li> <li>2. Kegiatan motorik kasar dan halus (10 menit)</li> <li>3. Mengucapkan salam dan kegaiatan absensi (10 menit)</li> <li>4. Membaca doa sebelum belajar (5 menit)</li> <li>5. Membaca doa sehari-hari (10 menit)</li> <li>6. Membaca suroh suroh pendek (10 menit)</li> <li>7. Membaca hadis (5 menit)</li> <li>8. Bernyanyi “alat transportasi”( 5 menit)</li> </ol>
Kegiatan Inti ( 60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan kegaitan main (bahan Loose Parts) dan memberi kesempatan untuk bereksplorasi,membangun pengalaman main yang bermakna dengan pendekatan saintifik dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikannya.</li> <li>2. guru mengenalkan macam-macam bahan Loose Parts yang akan digunakan</li> </ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan main</li> <li>2. Guru memberi kesempatan pada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan kegiatan yang akan digunakan</li> <li>3. Anak melakukan kegiatan sesuai minat dan gagasannya dengan bahan Loose Parts</li> </ol>
No	Kalimat Invitasi	Alat dan bahan
1	Mobil seperti apa yang ingin kamu buat ?	Botol aqua bekas,tutup botol aqua ,lidi atau tusuk sate,stik ice,Spidol,balok,selotip
2	Lihatla aku bisa membuat jalan raya	Balok berbagai bentuk,kardus bekas,batu ,pasir,lego,ranting pohon
3	Yuk, kita menyusun huruf menjadi kata “mobil”	Kancing baju, cangkang kerang,batu,biji karet,potongan kardus,tutup botol
ISTIRAHAT (30 MENIT)		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membereskan alat bermainnya</li> <li>2. Anak mengambil nasi atau snack dan mencuci tangan</li> <li>3. Anak membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>4. Anak membereskan alat makan</li> </ol>
PENUTUP (30 MENIT)		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai</li> <li>2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberikan motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan</li> <li>3. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok hari</li> <li>4. Bernyanyi lagu “mari pulang”</li> <li>5. Membaca doa setelah belajar</li> </ol>

Padangsidempuan, 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah TK Gusnita

Guru Kelas

**Suci Rahmayani, S.Pd**

**Sari Repelitawati Siregar, S.Pd**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK GUSNITA T.A 2022/2023

<b>Kelompok /Usia</b>	: A/ 4- 5 Tahun
<b>Semester/ Pertemuan</b>	: II/
<b>Tema/ Sub Tema /Topik</b>	: <b>Profesi/Macam-Macam Profesi/Dokter</b>
<b>Hari/ Tanggal</b>	:
<b>Kompetensi Dasar</b>	: 1.1-2.2-2.3-2.4-2.6-2.8-2.9-2.10-2.13-3.1-3.6-3.7-3.10-3.11-4.1-4.2-4.5-4.10-4.11-4.13-.4.15

Materi Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membaca doa sehari-hari</li><li>2. Gerakan untuk melatih motorik</li><li>3. Mau berbagi dengan sesama</li><li>4. Melakukan sesuatu yang diminta dengan beberapa perintah</li><li>5. Menjaga kerapihan diri</li><li>6. Tanya jawab tentang dokter,tempat kerja dokter,tugas dokter,alat-alat bekerja dokter</li></ol>
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Agar anak mampu menyebutkan macam-macam macam-macam alat bekerja dokter</li><li>2. Agar anak mengetahui tempat bekerja dokter</li><li>3. Agar anak mengetahui tugas dokter</li><li>4. Agar anak mampu menceritakan pengalaman mereka dalam bertemu dengan dokter ketika sakit</li></ol>
Metode Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Metode Bermain</li><li>2. Metode Tanya Jawab</li><li>3. Metode penugasan dan unjuk kerja</li></ol>
PEMBUKAAN (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Berbaris(5 menit)</li><li>2. Kegiatan motorik kasar dan halus (10 menit)</li><li>3. Mengucapkan salam dan kegiaitan absensi (10 menit)</li><li>4. Membaca doa sebelum belajar (5 menit)</li><li>5. Membaca doa sehari-hari (10 menit)</li><li>6. Membaca suroh suroh pendek (10 menit)</li><li>7. Membaca hadis (5 menit)</li><li>8. Bernyanyi “Tanaman Hias”( 5 menit)</li></ol>
Kegiatan Inti ( 60 menit)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyiapkan kegiatan main (bahan Loose Parts) dan memberi kesempatan untuk bereksplorasi,membangun pengalaman main yang bermakna dengan pendekatan saintifik dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi,menalar dan mengkomunikasikannya.</li><li>2. guru mengenalkan macam-macam bahan Loose Parts yang akan digunakan</li></ol>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan main</li> <li>4. Guru memberi kesempatan pada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan kegiatan yang akan digunakan</li> <li>5. Anak melakukan kegiatan sesuai minat dan gagasannya dengan bahan Loose Parts</li> </ul>
No	Kalimat Invitasi	Alat dan bahan
1	Bagaimana bentuk bangunan rumah sakit mu??	Kardus Bekas, Berbagai macam potongan balok,Pasir,batu,
2	Bisakah kamu membuat alat dokter ?	Sedotan Plastik,potongan kain,tutup botol,kertas,tissue
3	Bisakah kamu membentuk huruf “d-o-k-t-e-r “ dari bahan ini	Kancing baju, cangkang kerang,batu,biji karet,batu warna warni,biji salak, potongan daun kering
ISTIRAHAT (30 MENIT)		<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membereskan alat bermainnya</li> <li>2. Anak mengambil nasi atau snack dan mencuci tangan</li> <li>3. Anak membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>4. Anak membereskan alat makan</li> </ul>
PENUTUP (30 MENIT)		<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai</li> <li>2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberikan motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan</li> <li>3. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok hari</li> <li>4. Bernyanyi lagu “mari pulang”</li> <li>5. Membaca doa setelah belajar</li> </ul>

Padangsidempuan, 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah TK Gusnita

Guru Kelas

**Suci Rahmayani, S.Pd**

**Sari Repelitawati Siregar, S.Pd**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK GUSNITA T.A 2022/2023

<b>Kelompok /Usia</b>	: A/ 4- 5 Tahun
<b>Semester/ Pertemuan</b>	: II/
<b>Tema/ Sub Tema /Topik</b>	: <b>Profesi/Macam-macam profesi/ Petani</b>
<b>Hari/ Tanggal</b>	:
<b>Kompetensi Dasar</b>	: 1.1-2.2-2.3-2.4-2.6-2.8-2.9-2.10-2.13-3.1-3.6-3.7-3.10-3.11-4.1-4.2-4.5-4.10-4.11-4.13-.4.15

Materi Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membaca doa sehari-hari</li><li>2. Gerakan untuk melatih motorik</li><li>3. Mau berbagi dengan sesama</li><li>4. Melakukan sesuatu yang diminta dengan beberapa perintah</li><li>5. Menjaga kerapihan diri</li><li>6. Tanya jawab tentang Petani,tempat bekerja petani,alat-alat petani,</li></ol>
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Agar anak mampu menyebutkan macam-macam tanaman hiaalat bekerja yang dibutuhkan petani</li><li>2. Agar anak mengetahui tempat bekerja petani</li><li>3. Agar anak mengetahui fungsi petani</li><li>4. Agar anak mampu menceritakan pengalaman mereka ketika pergi ke sawah</li></ol>
Metode Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Metode Bermain</li><li>2. Metode Tanya Jawab</li><li>3. Metode penugasan dan unjuk kerja</li></ol>
PEMBUKAAN (60 Menit)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Berbaris(5 menit)</li><li>2. Kegiatan motorik kasar dan halus (10 menit)</li><li>3. Mengucapkan salam dan kegiaitan absensi (10 menit)</li><li>4. Membaca doa sebelum belajar (5 menit)</li><li>5. Membaca doa sehari-hari (10 menit)</li><li>6. Membaca suroh suroh pendek (10 menit)</li><li>7. Membaca hadis (5 menit menit)</li><li>8. Bernyanyi “Tanaman Hias”( 5 menit)</li></ol>
Kegiatan Inti ( 60 menit)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyiapkan kegaitan main (bahan Loose Parts) dan memberi kesempatan untuk bereksplorasi,membangun pengalaman main yang bermakna dengan pendekatan saintifik dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi,menalar dan mengkomunikasikannya.</li><li>2. guru mengenalkan macam-macam bahan Loose Parts yang akan digunakan</li></ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan membuat kesepakatan main</li> <li>4. Guru memberi kesempatan pada anak untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan kegiatan yang akan digunakan</li> <li>5. Anak melakukan kegiatan sesuai minat dan gagasannya dengan bahan Loose Parts</li> </ol>
No	Kalimat Invitasi	Alat dan bahan
1	Bisakah kamu membuat alat-alat kerja petani ?	Koran bekas, kertas bekas, plastik bekas,
2	Mari menyusun huruf menjadi kata "p-e-t-a-n-i"	Kancing baju, cangkang kerang, batu, biji karet, batu warna warni
3	Bagaimana bentuk sawah mu???	Pasir /tanah, batu, ranting daun ubi, karton bekas,
ISTIRAHAT (30 MENIT)		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membereskan alat bermainnya</li> <li>2. Anak mengambil nasi atau snack dan mencuci tangan</li> <li>3. Anak membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>4. Anak membereskan alat makan</li> </ol>
PENUTUP (30 MENIT)		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai</li> <li>2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberikan motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan</li> <li>3. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok hari</li> <li>4. Bernyanyi lagu "mari pulang"</li> <li>5. Membaca doa setelah belajar</li> </ol>

Padangsidempuan, 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah TK Gusnita

Guru Kelas

**Suci Rahmayani, S.Pd**

**Sari Repelitawati Siregar, S.Pd**

## RUBRIK PENGAMATAN

Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak usia 4-5 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

1. Aspek menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya (*originality*)

Kategori	Indikator
BSB (4)	Jika anak mampu menciptakan lebih dari 2 gambar yang berbeda dari temannya seperti bentuk gambar mobil dari tutup botol bekas dan , bentuk gambar bangunan dari balok-balok
BSH (3)	Jika anak mampu menciptakan 2 gambar yang berbeda dari temannya seperti bentuk gambar gambar mobil dari tutup botol bekas dan , bentuk gambar bangunan dari balok-balok
MB (2)	Jika anak mampu menciptakan 1 gambar yang berbeda dari temannya seperti gambar mobil dari tutup botol bekas
BB (1)	Anak belum mampu menciptakan sajian gambar

2. Aspek kecepatan dalam membuat hasil karya (*fluency*)

Kategori	Indikator
BSB (4)	Anak mampu membuat hasil karya berupa bentuk gambar mobil kurang dari 15 menit
BSH (3)	Anak mampu membuat hasil karya berupa bentuk gambar mobil dalam waktu 15 menit
MB (2)	Anak mampu membuat hasil karya berupa bentuk gambar mobil lebih dari 15 menit
BB (1)	Anak belum mampu membuat hasil karya bentuk gambar mobil

3. Aspek menceritakan hasil karya yang dibuat

Kategori	Indikator
BSB (4)	Anak mampu menceritakan lebih dari 2 hasil karya berupa gambar yang dibuatnya seperti bentuk gambar gambar mobil dari tutup botol bekas dan , bentuk gambar bangunan dari balok-balok
BSH (3)	Anak mampu menceritakan 2 hasil karya berupa gambar yang dibuatnya seperti bentuk gambar gambar mobil dari tutup botol bekas dan , bentuk gambar bangunan dari balok-balok
MB (2)	Anak mampu menceritakan 1 hasil karya berupa gambar yang dibuatnya seperti bentuk gambar pesawat
BB (1)	Anak belum mampu menceritakan hasil karya seperti bentuk gambar pesawat

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**Lampiran 2 : Petunjuk Pengisian Lembar Observasi**

**LEMBAR OBSERVASI**

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK SEBELUM DIBERIKAN  
PERLAKUAN MENGGUNAKAN MEDIA *LOOSE PARTS***

Sub Variabel	Indikator	Item pernyataan	Skor penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Kreativitas	Menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya	1. Anak mampu membuat bentuk gambar Benda yang berbeda .			✓	
		2. Anak mampu membuat warna yang berbeda .			✓	
		3. Anak mampu menyusun huruf atau angka .			✓	
	Kecepatan dalam membuat hasil karya	1. Anak mampu membuat bentuk gambar benda yang berbeda dalam waktu 15 menit			✓	
		2. Anak dapat membuat warna yang berbeda dengan waktu 15 menit			✓	
		3. Anak mampu menyusun huruf/angka dalam waktu 15 menit				✓
	Menceritakan hasil karya	1. Anak dapat menceritakan proses pembuatan hasil karya				✓
		2. Anak dapat menyimak penjelasan yang diberikan guru				✓
		3. Anak dapat menceritakan hasil karya yang di buat				✓

Keterangan :

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

**Lampiran 2 : Petunjuk Pengisian Lembar Observasi**

**LEMBAR OBSERVASI**

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK SEBELUM DIBERIKAN  
PERLAKUAN MENGGUNAKAN MEDIA *LOOSE PARTS***

Sub Variabel	Indikator	Item pernyataan	Skor penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Kreativitas	Menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya	4. Anak mampu membuat bentuk gambar Benda yang berbeda .		✓		
		5. Anak mampu membuat warna yang berbeda .		✓		
		6. Anak mampu menyusun huruf atau angka .		✓		
	Kecepatan dalam membuat hasil karya	4. Anak mampu membuat bentuk gambar benda yang berbeda dalam waktu 15 menit			✓	
		5. Anak dapat membuat warna yang berbeda dengan waktu 15 menit			✓	
		6. Anak mampu menyusun huruf/angka dalam waktu 15 menit			✓	
	Menceritakan hasil karya	4. Anak dapat menceritakan proses pembuatan hasil karya			✓	
		5. Anak dapat menyimak penjelasan yang diberikan guru			✓	
		6. Anak dapat menceritakan hasil karya yang di buat			✓	

Keterangan :

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

**Lampiran 2 : Petunjuk Pengisian Lembar Observasi**

**LEMBAR OBSERVASI**

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK SEBELUM DIBERIKAN  
PERLAKUAN MENGGUNAKAN MEDIA *LOOSE PARTS***

Sub Variabel	Indikator	Item pernyataan	Skor penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Kreativitas	Menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya	7. Anak mampu membuat bentuk gambar Benda yang berbeda .		✓		
		8. Anak mampu membuat warna yang berbeda .		✓		
		9. Anak mampu menyusun huruf atau angka .		✓		
	Kecepatan dalam membuat hasil karya	7. Anak mampu membuat bentuk gambar benda yang berbeda dalam waktu 15 menit		✓		
		8. Anak dapat membuat warna yang berbeda dengan waktu 15 menit		✓		
		9. Anak mampu menyusun huruf/angka dalam waktu 15 menit		✓		
	Menceritakan hasil karya	7. Anak dapat menceritakan proses pembuatan hasil karya		✓		
		8. Anak dapat menyimak penjelasan yang diberikan guru		✓		
		9. Anak dapat menceritakan hasil karya yang di buat		✓		

Keterangan :

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

**Lampiran 2 Petunjuk Pengisian Lembar Observasi**

**LEMBAR OBSERVASI**

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK SETELAH DIBERIKAN  
PERLAKUAN MENGGUNAKAN MEDIA *LOOSE PARTS***

Sub Variabel	Indikator	Item pernyataan	Skor penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Kreativitas	Menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya	1. Anak mampu membuat bentuk gambar Benda yang berbeda .				✓
		2. Anak mampu membuat warna yang berbeda .				✓
		3. Anak mampu menyusun huruf atau angka .				✓
	Kecepatan dalam membuat hasil karya	1. Anak tertarik dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media Loose Parts				✓
		2. Anak dapat membuat warna yang berbeda dengan waktu 15 menit				✓
		3. Anak mampu menyusun huruf/angka dalam waktu 15 menit				✓
	Menceritakan hasil karya	1. Anak dapat menceritakan proses pembuatan hasil karya				✓
		2. Anak dapat menyimak penjelasan yang diberikan guru				✓
		3. Anak dapat menceritakan hasil karya yang di buat				✓

Keterangan :

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

**Lampiran 2 Petunjuk Pengisian Lembar Observasi**

**LEMBAR OBSERVASI**

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK SETELAH DIBERIKAN  
PERLAKUAN MENGGUNAKAN MEDIA *LOOSE PARTS***

Sub Variabel	Indikator	Item pernyataan	Skor penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Kreativitas	Menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya	4. Anak mampu membuat bentuk gambar Benda yang berbeda .			✓	
		5. Anak mampu membuat warna yang berbeda .			✓	
		6. Anak mampu menyusun huruf atau angka .			✓	
	Kecepatan dalam membuat hasil karya	4. Anak tertarik dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media Loose Parts			✓	
		5. Anak dapat membuat warna yang berbeda dengan waktu 15 menit			✓	
		6. Anak mampu menyusun huruf/angka dalam waktu 15 menit			✓	
	Menceritakan hasil karya	4. Anak dapat menceritakan proses pembuatan hasil karya				✓
		5. Anak dapat menyimak penjelasan yang diberikan guru				✓
		6. Anak dapat menceritakan hasil karya yang di buat				✓

Keterangan :

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

**Lampiran 2 Petunjuk Pengisian Lembar Observasi**

**LEMBAR OBSERVASI**

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK SETELAH DIBERIKAN  
PERLAKUAN MENGGUNAKAN MEDIA *LOOSE PARTS***

Sub Variabel	Indikator	Item pernyataan	Skor penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Kreativitas	Menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya	7. Anak mampu membuat bentuk gambar Benda yang berbeda .				✓
		8. Anak mampu membuat warna yang berbeda .				✓
		9. Anak mampu menyusun huruf atau angka .				✓
	Kecepatan dalam membuat hasil karya	7. Anak tertarik dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media Loose Parts				✓
		8. Anak dapat membuat warna yang berbeda dengan waktu 15 menit				✓
		9. Anak mampu menyusun huruf/angka dalam waktu 15 menit				✓
	Menceritakan hasil karya	7. Anak dapat menceritakan proses pembuatan hasil karya			✓	
		8. Anak dapat menyimak penjelasan yang diberikan guru			✓	
		9. Anak dapat menceritakan hasil karya yang di buat			✓	

Keterangan :

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

### Lampiran 3. Pedoman Wawancara

#### Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

No.Wawancara : CW.01  
Lokasi : TK Gusnita  
Informan : Ibu Sari Repelitawati Siregar, S.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Pendidikan Terakhir : S1  
Pengamat/Peneliti : Gusnita Sari Harahap

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kendala apa yang ibu hadapi pada pengembangan kreativitas anak ?	Menurut saya kendala yang di hadapi oleh guru mengenai pengembangan kreativitas anak yaitu anak kurang mengeksplere pengetahuannya,sehingga kreativitasnya tidak berkembang dengan baik. Karena guru lebih sering memberikan kegiatan pembelajaran menggunakan LKA
2	Apa yang ibu ketahui mengenai media Loose Parts?	Menurut yang saya ketahui mengenai penggunaan media Loose Parts untuk anak, media Loose Parts adalah benda lepasan atau benda apa saja, yang dapat kita temui dimana saja, jadi semua benda/bahan bisa menjadi media Loose Parts dan bisa dimainkan oleh anak.

3	Menurut ibu sebagai kepala sekolah / pendidik apakah media Loose Parts ini bisa menjadi salah satu media yang bisa digunakan untuk pembelajaran anak usia dini?	Menurut saya tentu bisa, dari beberapa kali mengikuti kunjungan ke sekolah-sekolah yang sudah mantap menggunakan media Loose Parts .saya melihat ketika bahan-bahan loose parts disiapkan, anak begitu antusias dan tertarik untuk segera menggunakan bahan-bahan itu untuk bermain. Jadi menurut saya sangat bisa media loose parts ini digunakan untuk media pembelajaran.
4	Menurut ibu apakah ada pengaruh media Loose Parts terhadap pengembangan kreativitas anak?	Menurut saya media Loose Parts sangat berpengaruh pada kreativitas anak karena dengan media Loose Parts anak bisa membuat apa yang mereka inginkan melalui diskusi dengan guru dan tugas guru adalah memberi motivasi kepada anak agar anak bisa mengembangkan kreativitasnya.

### Lampiran 3. Pedoman Wawancara

#### Hasil Wawancara dengan Guru di TK Gusnita Losung Batu Kota

#### Padangsidimpuan.

No.Wawancara : CW.02  
Lokasi : TK Gusnita  
Informan : Ibu Suci Rahmayani S.Pd  
Jabatan : Guru Kelas  
Pendidikan Terakhir : S1  
Pengamat/Peneliti : Gusnita Sari Harahap

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kendala apa yang ibu hadapi pada pengembangan kreativitas anak ?	Karena bebasnya kegiatan terkadang anak belum selesai satu kegiatan pindah pada kegiatan lain, namun solusinya guru harus tanggap mensiasati dan memprovokasi anak untuk melakukan satu kegiatan sampai berhasil, jika tidak atau ingin berpindah maka guru membiarkan ,akan tetapi satu kegiatan yang diawal tadi bisa dilanjut esok hari sampai tuntas/selesai
2	Apa yang ibu ketahui mengenai media Loose parts?	Munurut yang saya pahami dan ketahui setelah beberapa kali mengikuti workshop dan pelatihan mengenai penggunaan media loose parts untuk pembelajaran, media loose parts adalah media lepasan, apapun itu, barang jadi, ataupun barang bekas, barang utuh atau barang rangkaian, bahan alam atau bahan pabrik, semua bahan atau benda, yang diperlihatkan dengan nyata, bukan sekedar imajinatif dalam

		tontonan atau gambar saja. barang bukan hanya aman dan nyaman
3	Menurut ibu sebagai kepala sekolah / pendidik apakah media Loose Parts ini bisa menjadi salah satu media yang bisa digunakan untuk pembelajaran anak usia dini?	Sangat bisa, karena anak bebas berkreaitivitas dengan keinginan dan kebutuhannya
4	Menurut ibu apakah ada pengaruh media Loose Parts terhadap pengembangan kreativitas anak?	Sangat berpengaruh, karena anak tidak tertekan, tidak merasa dibatasi untuk aktivitas seni dan kreativitas yang diinginkan. Apa yang dihasilkan anak menurut saya berbeda dan sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak itu sendiri

### Hasil Uji Normalitas

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Sebelum	Sesudah
<i>N</i>		20	20
<i>Normal Parameters<sup>a,b</sup></i>	<i>Mean</i>	18,300	27,900
	<i>Std. Deviation</i>	7,9014	6,8202
	<i>Most Extreme Differences</i>		
	<i>Absolute</i>	,180	,148
	<i>Positive</i>	,180	,144
	<i>Negative</i>	-,135	-,148
<i>Test Statistic</i>		,180	,148
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,087 <sup>c</sup>	,200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

### Hasil Uji Hipotesis

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum - Sesudah	9,60000	2,68328	,60000	10,85581	8,34419	<b>4,416</b>	19	,000

### Hasil Uji Homogenitas

Sebelum dan Sesudah

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,300	1	38	,587

## Lampiran 5. Dokumentasi



**Gambar 1**  
**Wawancara dengan Ibu Kepala Sekolah**



**Gambar 2**  
**Wawancara dengan guru kelas**



**Gambar 3**  
**Menganalisis Data Awal (*Pretest*)**



**Gambar 4**  
**Menganalisis Data Akhir (*Posttest*)**



**Gambar 5**  
**Penerapan Perlakuan (*Treatment*) dengan menggunakan media Loose Parts**



**Gambar 6**  
**Anak-anak membuat bentuk bunga dari tutup botol, kerang, sedotan, tissue**



**Gambar 7**  
**Anak-anak membuat bentuk mobil-mobilan dari botol bekas dan sedotan**



**Gambar 8**  
**Anak –Anak menggunakan media *Loose Parts* untuk menyusun huruf**



**Gambar 9**  
**Anak-anak berhitung menggunakan bahan *Loose Parts* seperti kancing baju, biji salak, batu congklak, batu, biji karet**



**Gambar 10**  
**Anak-anak mengkolase gambar bunga menggunakan bahan potongan kertas**



**Gambar 11**  
**Anak ND dan UF membuat bentuk jalan raya yang pernah mereka lihat.**



**Gambar 12**  
**Anak RK dan AZ bekerja sama membuat bentuk bangunan rumah sakit**



**Gambar 13**  
**Anak-anak bermain peran sebagai dokter dengan menggunakan**  
**media *loose parts***



**Gambar 14**  
**Anak PN menyusun kata “m-o-b-i-l” menggunakan biji**  
**karet**



**Gambar 15**

**Media *Loose Parts* dari bahan lingkungan sekitar dan daur ulang (balok-balok, cangkang kerang, batu, biji salak, biji karet, pasir dan sebagainya).**



**Gambar 16**

**Media *Loose Parts* dari bahan dari lingkungan sekitar dan daur ulang (botol bekas, sedotan, ranting daun ubi, lidi, kancing baju, batu kerikil, batu congklak, tutup botol, kapas, kain perca, koran, potongan kertas, kertas bekas dan karton bekas).**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang Kota Padangsidempuan 22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : **B - 4354 /Un.28/E.1/PP.00.9/08/2023**

25 Agustus 2023

Lamp : -

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth:

1. **Dr. Erna Ikawati, M.Pd** (Pembimbing I)
2. **Sakinah Siregar, M.Pd** (Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Gusnita Sari Harahap  
NIM : 1920600029  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Gusnita Losung Batu

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Padangsidempuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
an.Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik

**Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A**  
NIP 19801224 200604 2001

Ketua Program Studi PIAUD

**Rahmadani Tanjung, M.Pd**  
NIP 199106292019032008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022  
Website: [uinsyahada.ac.id](http://uinsyahada.ac.id)

Nomor: B - 6038 /Un.28/E.1/TL.00/10/2023  
Jenis : **Izin Penelitian**  
Penyelesaian Skripsi

27 Oktober 2023

Th. Kepala TK Gusnita Losung Batu

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama	: Gusnita Sari Harahap
NIM	: 1920600029
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Kelompok	: Losung Batu

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYAHADA Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Gusnita Losung Batu**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A.  
NIP. 19801224 200604 2 001



# LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI TAMAN KANAK-KANAK GUSNITA

Jln. Omputoga Langit Lk.I No.57 Kelurahan Losungbatu Kecamatan Padangsidempuan Utara  
Kota Padangsidempuan Provinsi Sumatera Utara

## SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Nomor : 079/TKG/XI/2023

a yang bertanda tangan dibawah ini :

na : SARI REPELITAWATI SIREGAR, S.Pd  
atan : Kepala Sekolah TK GUSNITA  
mat : Jl.Ompu Toga Langit Lk.I No.57 Kelurahan Losung Batu  
Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan

igan ini menerangkan bahwa Mahasiswi yang beridentitas dibawah ini:

na : Gusnita Sari Harahap  
n : 1920600029  
gram Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
ultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

ah selesai melaksanakan penelitian di TK GUSNITA Kota Padangsidempuan, terhitung mulai  
Oktober s/d 30 November 2023 untuk memperoleh data dalam rangka penyelesaian skripsi  
g berjudul **“Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia  
Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan”**

nikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk  
gunakan seperlunya.

Padangsidempuan, 30 November 2023

Kepala Sekolah TK GUSNITA



SARI REPELITAWATI SIREGAR, S.Pd