



## Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Parts* di TK Lely Medan Jl. Tuamang GG. Mesjid, Siderojo Hilir, Kec. Medan Tembung, Kota Medan

Wiwik Indah Handayani<sup>1\*</sup>, Nurmwati<sup>2</sup>, Inom Nasution<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371

\*Korespondensi penulis: [wiwik0308202063@uinsu.ac.id](mailto:wiwik0308202063@uinsu.ac.id)

**Abstract.** *This research aims to find out: (1) Loose Parts media can increase creativity at Lely Medan Kindergarten, (2) Implementation used to increase creativity in early childhood by using Loose Parts media at Lely Medan Kindergarten, (3) Intelligence of children aged 5- 6 years can be increased through the Loose Parts game at Kindergarten Lely Medan for the 2023-2024 school year. The research technique used was PTK (classroom action research). The subjects in this study were 10 children aged 5-6 years. Lely Kindergarten Medan Jl. Tuamang GG. Mosque, Siderojo Hilir consisting of 5 boys and 5 girls. The target for success in this research is if the percentage calculation shows that 80% of children experience an increase in children's creativity through Loose Parts media. The results of the research show that children's creativity increases after taking action through Loose Parts media. When pre-action observations were carried out, the percentage of creativity was 28.92%, then it increased in cycle I by 46.42% and in cycle II it also increased by 81.78%. The steps taken to increase children's creativity are: opening activities, core activities and closing activities. Providing active direction is carried out during core activities and rewards are given during closing activities.*

**Keywords:** *Creativity, Loose Parts, Early Childhood.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Media Loose Parts dapat meningkatkan kreativitas di TK Lely Medan, (2) Pelaksanaan yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media Loose Parts di TK Lely Medan, (3) Kecerdasan anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui permainan *Loose Parts* di TK Lely Medan Tahun ajaran 2023-2024. Teknik penelitian yang dilakukan adalah PTK (penelitian tindakan kelas). Subjek pada penelitian ini adalah 10 anak usia 5-6 tahun. TK Lely Medan Jl. Tuamang GG. Mesjid, Siderojo Hilir yang terdiri dari 5 anak laki laki dan 5 anak perempuan. Target keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan 80% anak mengalami peningkatan Kreativitas anak melalui media *Loose Parts*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak meningkat setelah adanya tindakan melalui media Loose Parts. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, persentase kreativitas sebesar 28,92%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 46,42% dan pada pelaksanaan siklus II Juga mengalami peningkatan sebesar 81,78%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga kreativitas anak meningkatkan adalah: kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pemberian pengarahan aktif dilakukan pada saat kegiatan inti dan pemberian reward pada saat kegiatan penutup.

**Kata kunci:** Kreativitas, Loose Parts, Anak Usia Dini.

### 1. LATAR BELAKANG

Kreativitas merupakan hasil dari kemampuan anak dalam menciptakan karya seni baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, relatif berbeda dengan hasil seni yang ada sebelumnya (Kurnia, 2019). Kreativitas anak dalam kegiatan berpikir tingkat tinggi sehingga mengimplikasikan terjadinya eskalasi kemampuan berpikir, ditandai oleh integrasi dalam setiap tahap perkembangan dan kemampuan kreativitas anak usia dini. (Farikha, 2022)

Untuk terus mengaktifkan kemampuan tersebut, maka perlu adanya stimulasi-stimulasi yang digunakan. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan memerhatikan sifat natural anak yang sangat menunjang tumbuh dan berkembangnya kreativitas seperti rasa takjub terhadap sesuatu, pengembangan imajinasi, rasa ingin tahu, serta banyak bertanya.

Usia emas atau the golden age adalah masa keemasan manusia. Usia ini merupakan periode yang amat penting bagi seorang anak (Kertamuda, 2015). Pendidikan pada rentang usia tersebut sangat menentukan tahap perkembangan anak selanjutnya. Masa-masa emas tersebut berada dalam rentang antara usia 0 sampai 6 tahun. Walaupun ada yang mengatakan sampai usia 5 tahun. Mungkin karena sangat berharganya masa-masa tersebut sehingga dinamakan usia emas

Sebagai pendidik guru harus selalu berinovasi dalam menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan, dengan menggunakan loose part sebagai media guru dapat mengumpulkan bahan loose parts yang sudah tersedia di lingkungan sekitar secara cuma-cuma. Namun faktanya dilapangan masih banyak guru yang hanya menggunakan media pembelajaran anak hanya berupa lembar kerja anak (LKA) dengan pemberian contoh sehingga kemampuan kreativitas anak kurang tergali. Pembelajaran yang monoton hanya sebatas menulis dan berhitung membuat anak merasa bosan, anak tidak dapat mengembangkan daya imajinasinya untuk berkarya dan bereksplorasi sehingga mengakibatkan kreativitas anak kurang terstimulasi.

Dengan media loose part anak akan menjadi kreatif dan bebas berkreasi dengan menciptakan sesuatu dari media sesuai dengan imajinasinya. Anak akan belajar menghargai apa yang ada di sekeliling mereka, seperti bahan loose parts alam. Dengan mendaur ulang barang bekas menjadi suatu yang berguna maka dapat menanamkan kepada anak untuk selalu menghargai dan memelihara lingkungannya

Alasan permasalahan yang dihadapi peneliti, anak belum dapat mengembangkan kreatifitasnya sendiri. Pada saat observasi awal, yaitu pada proses pembelajaran yang dilakukan yaitu pada saat kegiatan membuat karya dari bahan-bahan yang sudah tidak dipakai yang berada di lingkungan sekolah. Beberapa anak masih perlu bantuan guru untuk mengerjakannya. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran di kelas menyebabkan anak cepat merasa bosan dan tidak betah di dalam kelas. Selain itu, sekolah juga jarang sekali menggunakan media dari barang bekas ataupun dari alam yang bisa di kreatifitaskan. Berdasarkan penjabaran dari uraian di atas, menjadi alasan untuk peneliti melakukan penelitian yang di laksanakan di TK Lely Medan Medan, belum didapati adanya penerapana media Loose Parts pada anak usia dini di TK Lely Medan tersebut, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti mengenai "*Upaya*

## *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts Di Tk Lely Medan”.*

### 2. KAJIAN TEORITIS

Kreatif secara terminologis dimaknai sebagai kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu.<sup>9</sup> Selain itu, kreativitas memiliki banyak definisi yang berbeda, M. Fadlillah (2014) mengartikan kreatif sebagai sesuatu yang bermacam-macam diikuti dengan nalar dan pengertian yang bersifat impulsif dalam menciptakan suatu keadaan atau benda.

Yeni Rachmawati (2010) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan bentuk baru dalam kesenian, atau dalam permesinan, atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan cara baru. Sejalan dengan itu, Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, kreativitas juga dapat diartikan sebagai proses penemuan atau penciptaan ide, gagasan, metode maupun produk baru dalam kaitannya untuk melihat berbagai macam kemungkinan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah (Novi Mulyani, 2019)

Berikut ayat Al Qur'an Q.S An Nahl/ 16:78 yang berhubungan dengan kreativitas anak usia dini:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ، لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun dan Dia Allah memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu bersyukur” (Q.S An Nahl/ 16:78)

Media pembelajaran visual yang terdapat dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 31 yaitu mengenai media pembelajaran secara visual sebagaimana dalam tafsir Kemenag yang menjelaskan tentang pengajaran melalui penglihatan. Sebagaimana dijelaskan dalam Q.S Al-Ankabut/ 29:45 :

أَنْتُمْ مَا أَوْجِي إِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ وَأَقِمِ الصَّلَاةَ إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَى عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَلَذِكْرُ اللَّهِ أَكْبَرُ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مَا تَصْنَعُونَ

Berikut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas manusia khususnya kreativitas seorang anak. Hal ini dikarenakan dalam surat tersebut menekankan kemampuan manusia yakni akal (kognisi), indera (afeksi), dan nurani (hati). Tiga komponen itulah yang akan mempengaruhi perilaku seorang anak sehingga dalam awal pendidikannya yaitu pada masa pra sekolah (taman kanak-kanak), ketiga potensi tersebut harus dikembangkan secara

seimbang. Apabila salah satu dari ketiga potensi itu tidak seimbang maka seseorang akan tumbuh secara tidak normal.

Kreativitas dalam diri seseorang dapat dilihat dari beberapa hal, Guilford dalam Ahmad Susanto mengemukakan bahwa terdapat lima ciri dari kemampuan berpikir kreatif, yaitu meliputi kelancaran atau Fluency (kemampuan menghasilkan banyak gagasan), keluwesan atau Flexibility (kemampuan mengemukakan berbagai pendekatan atau pemecahan masalah), keaslian atau Originality (menggunakan cara yang asli), penguraian atau Elaboration (menguraikan suatu benda secara jelas), serta perumusan kembali atau Definition (kemampuan meninjau dengan perspektif berbeda).

Kreativitas yang berkembang dalam diri seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kreativitas membutuhkan Kerjasama dari kemampuan intelektual, pengetahuan, gaya berpikir, kepribadian, motivasi dan lingkungan (Ratih Kusumawardhani, 2018).

Kreativitas tidak dikembangkan tanpa tujuan. Secara garis besar pengembang kreativitas bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir untuk mengekspresikan imajinasi serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini. tujuan utama bermain kreatif adalah memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal pada anak melalui bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Fungsi upaya mengembangkan kreativitas terhadap kognitif anak dibuktikan dengan diperolehnya kesempatan penuh untuk memenuhi keinginan berekspresi anak dengan caranya sendiri. Kreativitas dikatakan memiliki fungsi terhadap kesehatan jiwa atau memiliki nilai terapis karena anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya. Kreativitas juga memiliki fungsi terhadap perkembangan estetika karena anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai cara atau strategi atau metode. M. Fadlillah beranggapan bahwa salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran melalui bermain. Selain itu, Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati mengemukakan tujuh strategi untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini yang meliputi pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasta karya), melalui imajinasi, melalui eksplorasi, melalui eksperimen, melalui proyek, melalui musik, dan melalui bahasa

Adapula strategi mengembangkan kreativitas melalui proyek. Metode proyek sendiri berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep “Learning by Doing”, yang berarti proses pembelajaran dengan melakukan tindakan langsung sesuai dengan tujuan. Terutama melakukan suatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan.

Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi mereka sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri seoptimal mungkin.

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

Istilah *Loose Parts* berasal dari bahasa Inggris yang jika diartikan berarti bagian yang longgar atau lepasan. Disebut *Loose Parts* karena material yang digunakan merupakan bagian atau kepingan yang mudah untuk dilepas dan disatukan, dapat digunakan sendiri atau dapat pula digabungkan dengan benda-benda lainnya untuk menjadi satu kesatuan dan setelah tidak digunakan dapat dikembalikan pada kondisi dan fungsi semula. Jadi, dikatakan *Loose Parts* karena material yang digunakan dapat disatukan dan dapat dilepaskan kembali. Istilah tersebut mulai digunakan pada tahun 1971 setelah Simon Nicholson yang merupakan seorang arsitek kelahiran London menerbitkan karyanya tentang "*How Not to Cheat Children-the Theory of Loose Parts*" yang menyatakan bahwa lingkungan merupakan tempat yang interaktif bagi anak. Yang mana, interaksi anak dengan lingkungan akan memunculkan kemungkinankemungkinan yang membuat anak bisa menjadi penemu yang kreatif.

*Loose Parts* merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang kembali, dipisahkan dan disatukan kembali dengan menggunakan berbagai cara (Maria Melita Rahardjo, 2019). Maria Melita Rahardjo menambahkan bahwa *Loose Parts* dapat dipindahkan ke seluruh ruangan baik di dalam maupun di luar ruangan, dan digunakan dengan berbagai cara yang tidak terbatas.

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

Beberapa alasan penggunaan *Loose Parts* sebagai pembelajaran anak seperti *Loose Parts* kaya dengan nutrisi sensorial yang mana anak-anak masih mengetahui berbagai hal secara konkret melalui alat sensorinya, dapat digunakan sesuai dengan pilihan anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara sehingga mendorong daya berpikir anak, mendorong kreativitas dan imajinasi anak, mengembangkan lebih banyak keterampilan dan

kompetensi, dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak, dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak, serta dapat mendorong pembelajaran terbuka.

Penggunaan *Loose Parts* dapat memberikan berbagai macam manfaat bagi anak, yang secara garis besar membuka kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar dengan cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas. *Loose Parts* bahkan mampu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, hingga keterampilan memecahkan persoalan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari oleh anak, meningkatkan aspek motorik anak melalui berbagai rangkaian aktivitas yang dilakukannya, membantu penguasaan bahasa dan kosakata serta sosial emosional melalui komunikasi yang dibangun dengan lingkungan di sekitarnya, hingga penguasaan pemikiran matematika dan pemikiran ilmiah, sebagaimana yang dikemukakan oleh Maria Melita Rahardjo.

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

- a) Tahap pertama merupakan tahap eksplorasi. Pada tahap ini anak menjelajahi benda-benda yang ada disekitarnya.
- b) Tahap kedua merupakan tahap anak melakukan uji coba membuat sesuatu berdasarkan ide yang dimilikinya atau disebut dengan tahap eksperimen.
- c) Tahap ketiga yaitu tahap kreatif yang mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif.

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

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari beberapa tahap Menurut Kemmis dan Mc Taggart (1992) prosedur penelitian adalah proses penelitian tindakan merupakan proses tindakan yang direncanakan yang merupakan gambaran daur ulang atau siklus yang dimulai dari perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), refleksi (reflection) yaitu perenungan terhadap perencanaan kegiatan tindakan dan kesuksesan hasil yang diperoleh. Penelitian ini di laksanakan di TK Lely Medan Jl. Tuamang Gg. Mesjid, Siderojo

Hilir, Kec. Medan Tembung, Kota Medan. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu selama 2 bulan. Penelitian ini dilaksanakan di semester 2 tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan pada anak TK B yang usianya 5-6 tahun. Subjek penelitian yang diambil dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa yang berusia 5-6 tahun pada kelompok B TK Lely Medan jumlah 10 anak, terdiri dari 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Penelitian ini dilakukan beberapa siklus yaitu Pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembahasan pada hasil penelitian ini pada penggunaan media *Loose Parts* untuk meningkatkan kreativitas anak siklus I pertemuan 1 memiliki perkembangan 32,85% , siklus I pertemuan 2 memiliki perkembangan 46,42%, siklus II pertemuan 1 memiliki perkembangan 60,71%, siklus II pertemuan 2 memiliki perkembangan 81,78%.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan media loose parts ini dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Lely Medan. Tujuan utama dalam pengembangan kreativitas yaitu untuk menjadikan anak pribadi yang unik, memiliki banyak gagasan, memiliki kemampuan dalam mencipta, dapat memecahkan masalah dengan cara sendiri dan juga menjadikan anak agar lebih tertarik lagi pada kegiatan yang kreatif sehingga dapat memenuhi kebutuhan untuk menjadi manusia yang dapat mengaktualisasikan dirinya di lingkungan sekitarnya.

Anak memiliki peluang besar untuk dapat mengembangkan potensi kreativitas yang dimilikinya sejak dini. Mengembangkan potensi kreativitas anak dapat dilakukan dengan berbagai strategi. Strategi yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak ada tujuh, dari ketujuh strategi tersebut adapun yang sesuai dengan penelitian ini ada tiga strategi. Strategi yang dapat digunakan tersebut adalah pengembangan kreativitas melalui produk, imajinasi, dan proyek. Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui penggunaan media *Loose Parts* dengan menggunakan berbagai strategi pengembangan, yaitu strategi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa. Anak menjadi lebih kreatif untuk menciptakan berbagai hal ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Loose Parts*. Hal ini didukung dengan media *Loose Parts* yang digunakan serta sikap guru yang memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk menciptakan berbagai hal sesuai keinginan dan kemampuannya.

Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti melihat bahwa dengan penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk memilah komponen yang ingin digunakan dan akan digunakan untuk apa

komponen tersebut. Imajinasi anak dapat dengan bebas diekspresikan pada pembelajaran menggunakan media *Loose Parts*. Hal ini dikarenakan guru memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk mengungkapkan imajinasinya masing-masing dan mengekspresikan atau menyampaikan imajinasinya melalui berbagai hal yang anak buat.

Pembahasan pada hasil penelitian ini untuk strategi yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media *Loose Parts* pada siklus I pertemuan 1 memiliki perkembangan 32,85%, siklus I pertemuan 2 memiliki perkembangan 46,42%, siklus II pertemuan 1 memiliki perkembangan 60,71%, siklus II pertemuan 2 memiliki perkembangan 81,78%.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan strategi yang digunakan melalui media *Loose Parts* ini dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Lely Medan. Hal ini sejalan dengan pendapat Siantajani (2020, hlm. 89) ada beberapa strategi dalam bermain loose parts, antara lain: dengan jumlah keping terbatas sesuai usia anak, meletakkannya di tempat yang menarik, membangun minat anak, mengizinkan anakanak untuk bereksplorasi, mengajukan pertanyaan terbuka, memungkinkan anak-anak untuk menunjukkan dan menghargai apapun yang mereka buat, memperhatikan penjelasan anak, dan berikan provokasi sederhana, mengusulkan loose parts tertentu kepada anak ketika mereka perlu menambahkan komponen *loose parts*. Selain pengenalan kepada anak mengenai komponen-komponen loose parts, guru juga harus mengenalkan strategi beres-beres. Anak perlu dilatih untuk membereskan barangbarang yang dipakainya ketempat semula. Melalui pembiasaan beres-beres setiap selesai kegiatan akan menumbuhkan rasa peduli terhadap lingkungan dan penanaman rasa tanggung jawab kepada anak.

Untuk mengembangkan potensi menjadi bakat secara optimal dan kreatif diperlukan faktor pendukung. Pada dasarnya, faktor pendukung dapat diperoleh melalui pemberian gizi yang baik selama kehamilan dan masa balita. Faktor ini disebut faktor keturunan yang meskipun bukan faktor kunci, tetapi tidak jarang pembelajar yang berbakat kreatif lahir dari keluarga yang biasa.

Anak-anak juga sangat bersemangat dan antusias ketika melakukan kegiataneksperimen dari berbagai benda atau komponen Loose Part yang sudah anak eksplorasi sebelumnya. Terlebih ketika guru sudah menyiapkan berbagai invitasi dan provokasi terkait yang membuat anak menjadi lebih tertarik dan terarah dalam melakukan kegiatan eksperimen. Ketika melakukan eksperimen itu sendiri biasanya anak melakukan uji coba dengan melibatkan satu persatu komponen yang anak anggap cocok untuk digunakan. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak-anak sangat antusias dan percaya diri ketika

melakukan berbagai eksperimen, anak-anak tidak putus asa ketika percobaan pertamanya dirasa belum sesuai dengan keinginan mereka, mereka terus mencoba berbagai hal dengan komponen-komponen yang ada di sekeliling mereka.

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui penggunaan media *Loose Part* dengan menggunakan berbagai strategi pengembangan, yaitu strategi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa. Anak menjadi lebih kreatif untuk menciptakan berbagai hal ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Loose Part*. Hal ini didukung dengan media *Loose Part* yang digunakan serta sikap guru yang memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk menciptakan berbagai hal keinginan dan kemampuannya.

Pembahasan pada hasil penelitian ini pada faktor yang mendukung dan menghambat kreativitas AUD melalui media *Loose Parts* pada siklus I pertemuan 1 memiliki perkembangan 32,85% , siklus I pertemuan 2 memiliki perkembangan 46,42%, siklus II pertemuan 1 memiliki perkembangan 60,71%, siklus II pertemuan 2 memiliki perkembangan 81,78%.

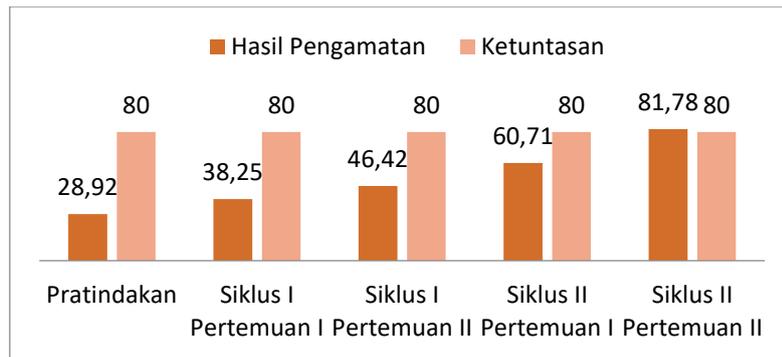
Hasil yang diperoleh dalam penelitian sesuai dengan peningkatannya yang diharapkan. Perbandingan setiap pertemuan hasil penelitian dari mulai pratindakan sampai ke akhir siklus II dapat dilihat dalam tabel dan grafik berikut:

**Tabel 1. Hasil Rangkuman Pratindakan, S I dan Siklus II**

siklus	pertemuan	Persen %	Kriteria
<b>Pra-siklus</b>	Pratindakan	28,92	Mulai Berkembang
<b>Siklus I</b>	Pertemuan I	32,85	Mulai Berkembang
	Pertemuan II	46,42	Mulai Berkembang
<b>Siklus II</b>	Pertemuan I	60,71	Berkembang Sesuai Harapan
	Pertemuan II	81,78	Berkembang sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas siklus I pertemuan 1 memiliki perkembangan 32,85% , siklus I pertemuan 2 memiliki perkembangan 46,42%, siklus II pertemuan 1 memiliki perkembangan 60,71%, siklus II pertemuan 2 memiliki perkembangan 81,78%.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan media *loose parts* ini dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Lely Medan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hadiyanti et al., 2021) yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas jarang menggunakan media, dan lebih banyak menggunakan lembar kerja siswa (LKS).



**Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Pratindakan dari Setiap Siklus**

Menurut (Mulyatiningsih, 2012) menyatakan bahwa keberhasilan penelitian tindakan diketahui dari perubahan yang terjadi sebelum, selama dan sesudah pelaksanaan tindakan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila tindakan dapat membuat orang yang sebelumnya kurang berdaya menjadi lebih berdaya, terjadi peningkatan nilai atau perbaikan kinerja, dan lain-lain tergantung pada tujuan dilakukannya tindakan. Untuk mengetahui adanya perubahan, peningkatan atau perbaikan selama pelaksanaan tindakan, maka perlu dilakukan pengukuran yang berulang-ulang sesuai dengan objek/masalah yang sedang diatasi dengan tindakan.

Berdasarkan penemuan penelitian dan pembahasan media Loose Parts dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini sudah maksimal. Bisa dilihat pada siklus I sudah mulai berkembang. Peningkatan dari siklus I pertemuan ke-1 32,85%, siklus I pertemuan ke- 2 anak mulai bersemangat membuat bunga 46,42%, siklus II pertemuan ke-1 anak sudah mampu melakukan gerak tangan saat menghias kegiatannya dan mampu berkreasi dengan media *loose parts* 60,71%, siklus II pertemuan ke-2 anak sudah mampu menyelesaikan kegiatannya dengan kreatif dan anak mampu berekspresi dengan berbagai media loose parts yang sudah disediakan melebihi kriteria ketuntasan 80% dengan jumlah nilai mencapai 81,78%.
- b. Strategi yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas melalui media *Loose parts* sudah sangat maksimal. Strategi yang digunakan peneliti yaitu menggunakan media *Loose Parts* sehingga anak-anak mau berkreasi dengan kreativitasnya sendiri dan dengan imajinasinya sendiri. Bisa dilihat strategi yang digunakan peneliti dengan cara membuat bunga, orang dan lainnya dengan media Loose Parts
- c. Faktor yang menghambat dan pendukung kreativitas anak melalui media *Loose Parts* bisa dilihat dari faktor penghambat pada siklus I anak-anak masih ragu untuk mencoba

kreasinya sendiri, tetapi setelah dilakukannya siklus II di tahap itulah anak mulai berani untuk berkreasi sesuai imajinasinya.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penemuan penelitian dan pembahasan media *Loose Parts* dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini sudah maksimal. Bisa dilihat pada siklus I sudah mulai berkembang. Peningkatan dari siklus I pertemuan ke-1 32,85%, siklus I pertemuan ke- 2 anak mulai bersemangat membuat bunga 46,42%, siklus II pertemuan ke-1 anak sudah mampu melakukan gerak tangan saat menghias kegiatannya dan mampu berkreasi dengan media *loose parts* 60,71%, siklus II pertemuan ke-2 anak sudah mampu menyelesaikan kegiatannya dengan kreatif dan anak mampu bereksplori dengan berbagai media *loose parts* yang sudah disediakan melebihi kriteria ketuntasan 80% dengan jumlah nilai mencapai 81,78%.

Strategi yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas melalui media *Loose parts* sudah sangat maksimal. Strategi yang digunakan peneliti yaitu menggunakan media *Loose Parts* sehingga anak-anak mau berkreasi dengan kreativitasnya sendiri dan dengan imajinasinya sendiri. Bisa dilihat strategi yang digunakan peneliti dengan cara membuat bunga, orang dan lainnya dengan media *Loose Parts*

Faktor yang menghambat dan pendukung kreativitas anak melalui media *Loose Parts* bisa dilihat dari faktor penghambat pada siklus I anak-anak masih ragu untuk mencoba kreasinya sendiri, tetapi setelah dilakukannya siklus II di tahap itulah anak mulai berani untuk berkreasi sesuai imajinasinya.

## DAFTAR REFERENSI

- Ade Holis. (2016). Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9, 26.
- Aisyah. (2017). Permainan warna berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 120.
- Departemen Agama. (n.d.). *Al-Qur'an dan terjemahnya*.
- Dewi Safitri, & Lesaningrum, A. (2021). Penerapan media *loose part* untuk kreativitas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2, 43.
- Fahrudin Muhammad Bin Umar Bin Husain Bin Hasan. (2004). *Tafsir Kabir Aw Mafati hul Ghuyub* (Jilid 10). Libanon: Dar Al-Kutub Ilmiah.

- Farida, A. (2020). Penggunaan media loose parts untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di PAUD AL-Musfiroh Gunungsundur Jawa Barat (Skripsi). UIN Syarif Hidayatullah.
- Farikhah, A., et al. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61–73.
- Fatmawati, F. (2002). Kreativitas dan intelegensi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 188–195.
- Ibnu Jabir Ath-Thabarani. (n.d.). *Al Mu'jam al-Ausath (Juz VII, Hal. 58)*. Jakarta: Pustaka Azzam.
- Jalaluddin Muhammad Bin Ahmad Al-Mahalli, & Al-Suyuti, J. A. B. A. (n.d.). *Tafsir Al-Qur'an Al-Adhim li imamaini al-Jalalain*. Surabaya: Al-Hidayah.
- Kementerian Agama RI. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema.
- Kertamuda, M. A. (2015). *Golden age: Strategi sukses membentuk karakter emas pada anak*. Elex Media Komputindo.
- Kurnia, S. D. (2015). Pengaruh kegiatan painting dan keterampilan motorik halus terhadap kreativitas anak usia dini dalam seni lukis. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(2), 285–302.
- Maria Melita Rahardjo. (2019). How to use loose parts in STEAM. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13, 312.
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan kreativitas anak usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustafa Al-Maragi Ahmad. (1974). *Terjemah Tafsir Al-Maragi*. Mesir: Mustafa Al-Babi Al-Halabi.
- Rachawati, Y. (2010). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Ratih Kusumawardhani, et al. (2018). Profil kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS*, 3, 12.
- Rismawati. (2012). *Menstimulasi perkembangan anak dengan permainan*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Siantajani, Y. (2020). *Loose parts: Material lepasan otentik stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliati Siantajani. (2020). *Loose parts: Material lepasan otentik stimulasi PAUD*. Sarang Seratus Aksara, 9.