

## Penggunaan *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Braja Asri

Diana Puspita Sari<sup>1</sup>, Siti Khomsiyati<sup>2</sup>, Retno Risti Darmawanti<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Darussalam Lampung, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[dianadipusari@gmail.com](mailto:dianadipusari@gmail.com), <sup>2</sup>[ummuzaidarray@gmail.com](mailto:ummuzaidarray@gmail.com),

<sup>3</sup>[retnoristidarmawanti12@gmail.com](mailto:retnoristidarmawanti12@gmail.com)

### Abstrak

Dalam kegiatan belajar kelas B TK Pertiwi Braja Asri menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas masih belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran sehingga sebagian besar anak terlihat kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena merasa bosan dengan kegiatan yang dilakukan. Hal inilah yang menjadi penyebab masih rendahnya tingkat kreativitas anak kelas B (usia 5-6 tahun) di TK Pertiwi Braja Asri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Pertiwi Braja Asri Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini akan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam rangka melakukan perbaikan pembelajaran di kelas agar kemampuan atau keterampilan yang diharapkan dapat meningkat lebih optimal. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 pada anak kelompok B di TK Pertiwi Braja Asri dengan jumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *loose parts*. Peningkatan kreativitas tersebut ditunjukkan dengan hasil pencapaian persentase yang masuk dalam kriteria kreativitas tinggi mencapai 71% pada siklus 1 dan meningkat menjadi 91% pada siklus 2.

**Kata Kunci:** *anak usia dini; kreativitas; loose parts*

### PENDAHULUAN

Usia dini juga dikatakan sebagai masa kreatif yang diyakini bahwa kreativitas yang ditunjukkan anak merupakan bentuk imajinasi anak. Masa kanak-kanak adalah masa yang peka atau paling baik untuk berkembang dan menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungannya, termasuk lingkungan sekolah.<sup>1</sup> Usia dini juga merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial, dan moral. Karakteristik ini ditandai dengan kemampuan belajar anak yang luar biasa, yakni keinginan anak untuk belajar aktif dan eksploratif. Masa usia 5-6 tahun adalah masa anak senang berkreasi dengan hal-hal baru yang ada di sekitarnya. Salah satu karakter anak usia dini adalah memiliki kreatifitas

---

<sup>1</sup>Sri Tatminingsih, Iin Cintasih, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 2*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019), h. 1.4

yang tinggi. Anak yang kreatif dapat diartikan sebagai tingkah laku anak dalam mengelola pikirannya untuk memperoleh ide-ide baru, cara memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara yang original. Karakteristik kreativitas yang dimiliki anak usia 5-6 tahun diantaranya adalah mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, kepribadian yang unik, memiliki kesenangan berimajinasi, senang belajar hal baru, memiliki sikap egoisme, serta memiliki rentang konsentrasi yang panjang.<sup>2</sup> Sedangkan indikator dalam kreativitas anak yaitu diambil dari proses kreatif dan ciri-ciri anak kreatif dan dimodifikasi sesuai dengan kegiatan pembelajaran diantaranya 1) *fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan menciptakan ide, jawaban, dan pertanyaan dari pemikiran secara cepat, 2) *flexibility* (keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, 3) *originality* (keaslian) adalah kemampuan menghasilkan ide atau produk baru yang berbeda dari orang lain atau unik, 4) *elaboration* (terperinci) yaitu kemampuan dalam menambahkan atau memperinci detail-detail dan memperindah suatu objek sehingga menjadi lebih menarik.<sup>3</sup>

Potensi kreativitas yang dimiliki anak pun harus terus digali agar dapat berkembang dengan optimal. Ada berbagai cara yang dilakukan guru dalam merangsang kreativitas anak melalui penerapan metode belajar maupun penggunaan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak adalah *loose part*.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 23 Juli 2024 di kelas B TK Pertiwi Braja Asri menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas masih belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran sehingga sebagian besar anak terlihat kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena merasa bosan dengan kegiatan yang dilakukan. Hal inilah yang menjadi penyebab masih rendahnya tingkat kreativitas anak kelas B (usia 5-6 tahun) di TK Pertiwi Braja Asri.

Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa belum ada anak yang mendapat kriteria kreativitas tinggi. Rata-rata perolehan kriteria sedang sebesar 40% dan sebagian besar masih dalam kriteria rendah yaitu sebesar 60%. Berdasarkan data tersebut maka dikatakan bahwa tingkat kreativitas anak kelas B di TK Pertiwi Braja Asri masih rendah. Rendahnya kreativitas tersebut disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan. Guru sebagai pendidik berinteraksi dengan peserta didik yang mempunyai potensi beragam, selain memberikan pendampingan, guru juga hendaknya mengoptimalkan sarana penunjang belajar yang digunakan. Karena sarana belajar juga memiliki peran yang penting dalam menstimulasi perkembangan kreativitas anak. Untuk itu, pembelajaran hendaknya lebih diarahkan pada proses belajar kreatif dengan menggunakan media pembelajaran yang juga variatif. Sehingga meningkatkan potensi perkembangan setiap anak secara optimal. Dalam penelitian ini memanfaatkan media *loose parts*. Media *Loose Parts*

---

<sup>2</sup>Alfi Kartika, *Gambaran kreativitas anak usia 5-6 tahun*, (Skripsi Sarjana, Universitas Lampung, 2019), h. 17

<sup>3</sup>Martini, Jamaris, *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*, (Jakarta: Gramedia, 2019), h. 67.

adalah media yang berbasis pada bahan-bahan alam, dimana menurut Yukananda diterangkan cukup gamblang mengenai Bahan alam dipilih dan disiapkan dari lingkungan sekitar secara sengaja untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Bahan-bahan tersebut, seperti batu-batuan, kayu, ranting, biji-bijian, daun kering, pelepah pisang, bambu, dan lain sebagainya.<sup>4</sup> Dengan penggunaan *loose parts* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah melalui penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Pertiwi Braja Asri Tahun Pelajaran 2024/2025?” Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Pertiwi Braja Asri Tahun Pelajaran 2024/2025.

Penelitian mengenai peningkatan kreativitas anak usia dini ini pernah dilakukan oleh Aat Mar’atun Sholehah, Hibana, Na’imah, Aulia Rahma yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan bahan alam dan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bahan alam memiliki potensi untuk menunjang suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas.<sup>5</sup> Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan media bahan alam dimana peneliti menggunakan bahan alam berupa *loose parts*. Selain itu juga dilakukan oleh Mia Asih, Muhamad Ali, Indri Astuti mengenai upaya peningkatan kreativitas melalui teknik mozaik dengan media bahan alam dan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media bahan alam berupa kulit kayu dengan teknik mozaik dapat meningkatkan kreasi dan imajinasi anak.<sup>6</sup>

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan mengenai pentingnya pemahaman dalam memilih serta menggunakan media belajar berupa *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini akan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam rangka melakukan perbaikan pembelajaran di kelas agar kemampuan atau keterampilan yang diharapkan dapat meningkat lebih optimal. Agar kreativitas anak dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk melibatkan anak secara aktif dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Hal ini diharapkan menjadi solusi untuk memecahkan masalah rendahnya kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Braja Asri. Dalam penelitian

---

<sup>4</sup>Dewi Safitri, Anik Lestarinigrum. Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(1), 2021, h. 42.

<sup>5</sup>Sholehah, A. M., Hibana, H., Na’imah, N., & Rahma, A. Desain Kegiatan Printing (Mencetak) Berbasis Bahan Alam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(5), 2022, h. 5003-5017.

<sup>6</sup>Mia Asih, Muhamad Ali, Indri Astuti, Peningkatan Kreativitas Melalui Teknik Mozaik Dengan Media Bahan Alam Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 4(9), 2016, h. 1-12.

ini peneliti menggunakan model penelitian milik Kemmis dan Mc Taggart, karena mudah dipahami dan dilaksanakan. Model Kemmis dan Mc Taggart terdiri atas empat tahap, yaitu:<sup>7</sup> (1) menyusun rangsangan tindakan (*planning*). Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan, (2) pelaksanaan tindakan (*Acting*). Tahap pelaksanaan ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu mengenai rancangan tindakan kelas, (3) pengamatan (*Observing*) yaitu tahap yang dilakukan oleh pengamat, (4) Refleksi (*Reflecting*).

Populasi penelitian adalah anak didik di TK Pertiwi Braja Asri yang berjumlah 55 orang. Sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B (usia 5-6 tahun) pada TK Pertiwi Braja Asri yang berjumlah 25 anak, yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 19 orang perempuan. Subjek penelitian memiliki kemampuan yang berbeda-beda antara satu dan yang lainnya. Ada yang yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah maupun sangat rendah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sedangkan metode dokumentasi diperoleh dari bukti pencatatan dalam catatan harian atau jurnal. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang dilengkapi dengan ketercapaian indikator kreativitas yang ditentukan dengan kriteria penilaian belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB). Ketercapaian kriteria-kriteria tersebut dikonversikan dalam bentuk angka dengan skor 1 sampai dengan 4. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian kreativitas dari Torrance dan telah dimodifikasi oleh peneliti sebagai berikut.

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>
Kelancaran ( <i>Fluency</i> )	Anak didik mampu membuat karya dari <i>loose parts</i> berbagai variasi.
Keluwesan ( <i>Flexibility</i> )	Anak didik mampu menggunakan bermacam pendekatan dalam mengatasi masalah
Keaslian ( <i>Originality</i> )	Anak didik mampu membuat bentuk dengan memilih warna yang beragam seperti bentuk sesungguhnya.
Elaborasi ( <i>Elaboration</i> )	Anak didik mampu mengembangkan dan menguraikan gagasan serta terperinci

Sumber: Alfi Kartika<sup>8</sup>

Setelah hasil konversi dihitung, kemudian dihitung jumlah skor totalnya dan dikelompokkan dalam kriteria rendah (skor 1-34), sedang (35-64) dan tinggi (65-100). Selanjutnya data tersebut dianalisis dengan metode persentase dengan rumus berikut.

<sup>7</sup>Suharsimi Arikunto, *Penelitian tindakan kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019). h. 2.

<sup>8</sup>Alfi Kartika, *Gambaran Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. Skripsi, (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2019), h. 26

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%<sup>9</sup>$$

NP merupakan nilai persentase yang hendak dihitung, R adalah skor yang diperoleh seluruh siswa, SM adalah jumlah skor maksimum dan 100 adalah konstanta tetap. Kemudian data yang dianalisis dihitung rata-ratanya pada keseluruhan aspek penilaian. Selanjutnya hasil analisis data diuraikan dan disajikan dalam bentuk tabel ataupun diagram untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan lebih mudah untuk dipahami<sup>10</sup> kemudian membandingkan hasil analisis data pada tiap siklus. Selanjutnya Langkah terakhir menarik kesimpulan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak. Penelitian dikatakan berhasil jika persentase ketercapaian seluruh indikator kreativitas anak yang mendapat kriteria tinggi sebesar  $\geq 80\%$ .<sup>11</sup>

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian siklus 1 peneliti bersama guru melakukan pembelajaran di kelas dengan media *loose parts*. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Dalam pendahuluan, peneliti mengucapkan salam dan mengajak berdoa bersama. Selanjutnya peneliti dan anak bertanya jawab seputar kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan anak diminta menirukan. Selanjutnya peneliti meminta anak melakukan kegiatan membuat kreasi bentuk menggunakan *loose parts* sesuai arahan guru. Selama kegiatan ini berlangsung, peneliti dan guru melakukan observasi terhadap kegiatan anak.

Berdasarkan hasil analisis data dalam kegiatan pembelajaran siklus 1 menggunakan *loose parts* pada siklus 1 diketahui bahwa dalam aspek kelancaran yang menunjukkan kreativitas tinggi diperoleh 16 anak atau 64%, 6 anak atau 24% dari jumlah anak memenuhi kreativitas sedang dan 3 anak atau 12% yang masuk dalam kriteria rendah. Pada aspek keluwesan yang menunjukkan kreativitas tinggi diperoleh 17 anak atau 68%, ada 4 anak atau 16% memenuhi kriteria sedang, dan 4 anak atau 16% masih dalam kriteria rendah. Selanjutnya pada aspek keaslian yang menunjukkan kreativitas tinggi diperoleh 18 anak atau 72%, 4 anak atau 20% memperoleh kriteria sedang, dan tidak ada anak atau 0% yang masuk dalam kriteria rendah. Pada aspek elaborasi yang menunjukkan kreativitas tinggi diperoleh 18 anak atau 72%, 7 anak atau 28% anak memenuhi kriteria sedang, dan tidak ada anak atau 0% yang masuk dalam kriteria rendah.

Selanjutnya hasil perhitungan rata-rata persentase pada seluruh aspek penilaian yang memperoleh kriteria tinggi pada siklus 1 sebesar 71%. Hasil ini sudah meningkat sangat baik jika dibandingkan dengan hasil observasi pada prasiklus yaitu belum ada anak (0%) yang memenuhi kriteria tinggi.

---

<sup>9</sup>Mutiya, M. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Lingkaran Melalui Model Team Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VI Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019 di SD Negeri 3 Gandusari Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek*. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(3), 2022, h. 440.

<sup>10</sup>Ngalim Purwanto. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), h. 11.

<sup>11</sup>Aqip Zainal. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. (Bandung: Yrama Widya, 2019), h. 132.

Namun sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan, hasil ini belum mencapai nilai keberhasilan yaitu sebesar 80%. Sehingga penelitian dilanjutkan Siklus 2.

Pada siklus 2 kegiatan yang dilakukan pada dasarnya sama dengan siklus 1 yaitu pembelajaran dilaksanakan dalam tiga fase yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Namun pada siklus 2 peneliti dan guru membebaskan anak berkreasi membuat bentuk sesuai keinginan dan imajinasi anak. Kemudian anak diminta menjelaskan hasil karyanya secara detail kepada guru dan peneliti.

Berdasarkan hasil analisis data dalam pembelajaran siklus 2 menunjukkan bahwa dalam aspek kelancaran yang memperoleh kreativitas tinggi sebanyak 22 anak atau 88%, 2 anak atau 8% memenuhi kreativitas sedang dan 1 anak atau 4% yang masuk dalam kriteria rendah. Pada aspek keluwesan yang menunjukkan kreativitas tinggi diperoleh 22 anak atau 88%, ada 3 anak atau 12% memenuhi kriteria sedang, dan sudah tidak ada anak yang masuk dalam kriteria rendah. Selanjutnya pada aspek keaslian yang menunjukkan kreativitas tinggi diperoleh 24 anak atau 96%, 1 anak atau 4% memperoleh kriteria sedang, dan tidak ada anak atau 0% yang masuk dalam kriteria rendah. Pada aspek elaborasi yang menunjukkan kreativitas tinggi diperoleh 23 anak atau 92%, 2 anak atau 8% anak memenuhi kriteria sedang, dan tidak ada anak atau 0% yang masuk dalam kriteria rendah.

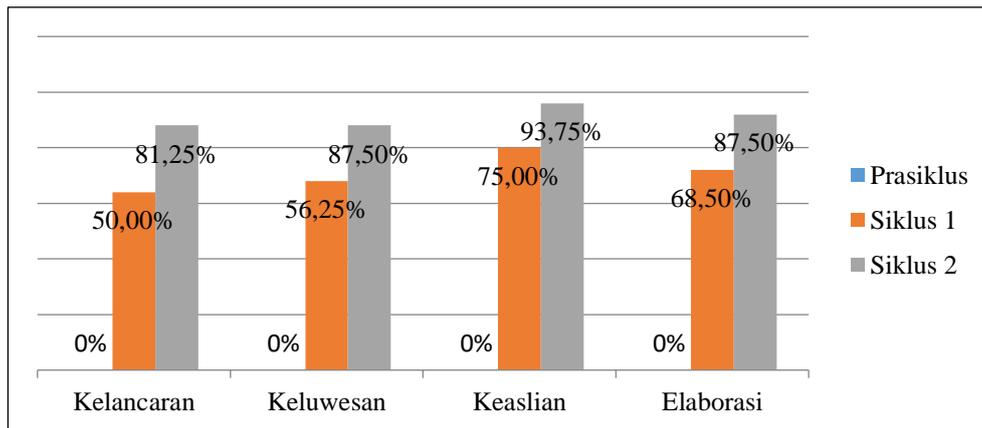
Selanjutnya hasil perhitungan rata-rata persentase pada seluruh aspek penilaian yang memperoleh kriteria tinggi pada siklus 2 sebesar 91%. Hasil ini meningkat signifikan dibandingkan dengan hasil pada siklus 1 dan telah yang memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

### **Pembahasan**

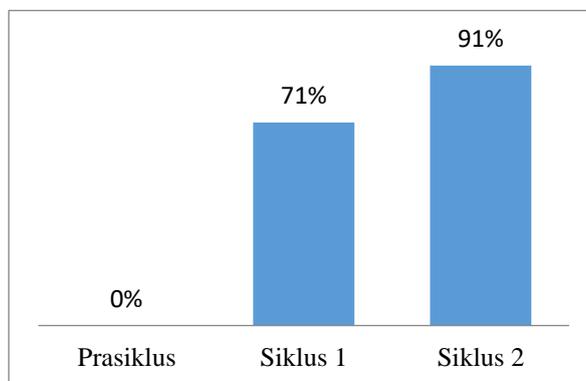
Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan kreativitas anak pada tiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2. Capaian Perkembangan Kreativitas Anak pada Kriteria Tinggi**

Aspek Penilaian	Capaian Perkembangan Kreativitas Anak		
	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Kelancaran	0%	64%	88%
Keluwes	0%	68%	88%
Keaslian	0%	80%	96%
Elaborasi	0%	72%	92%
Rata-rata	0%	71%	91%



**Gambar 1. Grafik Capaian Perkembangan Kreativitas anak pada kriteria tinggi pada masing-masing Aspek penilaian**



**Gambar 2. Grafik Peningkatan Kreativitas anak pada kriteria Tinggi pada Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus 2**

Berdasarkan grafik di atas diperoleh nilai persentase pada kriteria Kreativitas Tinggi sebesar 71% pada siklus 1 dan pada siklus 2 sebesar 91%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari siklus 1 hingga akhir siklus 2 terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kreatifitas anak pada pembelajaran menggunakan *loose parts*. Maka upaya peningkatan kreatifitas anak melalui penggunaan *loose parts* pada anak usis 5-6 tahun di TK Pertiwi Braja Asri berhasil dengan baik.

Pengembangan kreativitas ini sangat penting bagi anak usia dini karena dengan berkreaitivitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasi dirinya yang merupakan kebutuhan tertinggi dalam hidup manusia baik dimasa sekarang maupun masa yang akan datang.<sup>12</sup> Melalui kegiatan berkreasi ini akan memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Pada dasarnya setiap anak mempunyai potensi namun seseorang akan menjadi kreatif apabila distimulasi sejak dini. Banyak stimulasi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas

<sup>12</sup>Ahmad Susanto, *Teori belajar dan pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2019), h. 114.

anak. Stimulasi yang diberikan dapat berupa penggunaan media belajar dan bermain. Dalam mengembangkan kreativitas yang ada dalam diri anak, maka guru harus menggunakan suatu media dan metode yang tepat dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan guru dalam mengembangkan kreativitas anak tersebut dapat berjalan dengan lancar.<sup>13</sup>

Salah satunya yaitu penggunaan *loose parts*. Menurut Farida penggunaan *loose parts* dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk konsentrasi, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak.<sup>14</sup> Melalui penggunaan *loose parts*, anak diharapkan dapat mengembangkan keterampilan mereka dengan lebih optimal. Saat menggunakan *loose parts* dalam pembelajaran, imajinasi anak menjadi semakin kreatif, percaya diri menyampaikan idenya, dan dapat mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya dalam berbagai hal seperti membongkar, merakit dan memasang *loose parts* yang disediakan.<sup>15</sup> Selain itu penggunaan *loose parts* memiliki banyak manfaat, diantaranya ada 4 manfaat utama bermain menggunakan *loose parts*, salah satunya adalah mengembangkan imajinasi dan kreativitas.<sup>16</sup> Sehingga penggunaan media ini dapat digunakan guru sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *loose parts*. Kreativitas yang diamati mencakup 4 aspek yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Peningkatan kreativitas tersebut ditunjukkan dengan hasil pencapaian persentase yang masuk dalam kriteria kreativitas tinggi mencapai 71% pada siklus 1 dan meningkat menjadi 91% pada siklus 2.

Saran yang dapat diberikan peneliti adalah hendaknya hendaknya guru dapat menambah wawasan dari berbagai media dalam menentukan penggunaan media belajar bagi anak agar sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan kreativitas anak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aqip, Zainal. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

---

<sup>13</sup>Aizatul Farikhah, Azkiyatul Mar'atin, Lely Nur Afifah, & Riana Ayu Safitri. *Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose part*. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 2022. h. 63.

<sup>14</sup>Farida, A. *Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat*, (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020), h. 31.

<sup>15</sup>Sefriyanti, Pengaruh media pembelajaran berbasis (STEAM) Science, Technology, Engineering, art, mathematic dari bahan *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun, Thesis: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022, h. 45.

<sup>16</sup>Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), h. 41.

- Asih, M., Ali, M., Astuti, I. (2016). Peningkatan Kreativitas Melalui Teknik Mozaik Dengan Media Bahan Alam Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(9). h. 1-12. Diakses tanggal 19 September 2024 pada <https://doi.org/10.26418/jppk.v4i9.11418>
- Farida, A. (2020). *Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat* (Bachelor's thesis). Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Farikhah, A., AMar'atin, A., Afifah, L., & Safitri, R. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). h. 61-73. Diakses tanggal 4 September pada <https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3493>
- Jamaris, M. (2019). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia.
- Kartika, A. (2019). *Gambaran kreativitas anak usia 5-6 tahun* (Skripsi Sarjana). Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2019), h. 17
- Mutiayah, M. (2022). "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Lingkaran Melalui Model *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VI Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019 di SD Negeri 3 Gandusari Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek". *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(3), 438-444. Diakses tanggal 24 September 2024 pada: <https://doi.org/10.28926/jtpdm.v2i3.513>
- Purwanto, N. (2019). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Safitri, D., Lestarinigrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1). h. 42. Diakses tanggal 28 Agustus 2024 pada <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- Sefriyanti. (2022). *Pengaruh media pembelajaran berbasis (STEAM) Science, technology, engineering, art, mathematic dari bahan loose parts terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun*. Thesis. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Sholehah, A. M., Hibana, H., Na'imah, N., & Rahma, A. (2022). Desain Kegiatan Printing (Mencetak) Berbasis Bahan Alam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5). h. 5003-5017. Diakses tanggal 5 September

2024 pada <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/2804/pdf>

Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.

Susanto, A. (2019). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Tatminingsih, S., Cintasih, I. (2019). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 2*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.