

Pengaruh Media *Loose Part* Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK GKPI Tarutung Kota

Resti Dama Yanti Amazihono

Prodi PK-AUD Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Email: restidamayamz@gmail.com

Adiani Hulu

Prodi PK-AUD Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Email: adianihulu@yahoo.com

Winarti Agustina Siahaan

Prodi PK-AUD Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Email: winarti170891@gmail.com

Korespondensi penulis: restidamayamz@gmail.com

Abstract: The researcher found a problem in class B5 TK GKPI Tarutung Kota, out of 10 children, 70% of children had low creativity when making initial observations. The purpose of this study was to determine the effect of *Loose Part* media on increasing the creativity of children aged 5-6 years at TK GKPI Tarutung Kota. This research is a quantitative research with a pre-experimental design, the research formula is One-group-pretest-posttest. The population in this study was 110, namely all children aged 5-6 years at TK GKPI Tarutung Kota. Sample A total of 25 children, the sample was selected using the Non-Random Sampling method with Purposive Sampling technique. Data were collected using interview guide sheets and observation sheets based on the observation rubik. The results of data analysis show that *Loose Part* media can increase the creativity of children aged 5-6 years at TK GKPI Tarutung Kota. The average value of children's creativity before treatment was 4.32 and after treatment was 9.00. After calculating the t-test, the tcount value is 15.396 where the tcount value is greater than ttable. So that the tcount value is $15.396 > t_{table} 2.064$. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: *Loose Part Media, Early Childhood Creativity.*

Abstrak: Peneliti menemukan masalah di kelas B5 TK GKPI Tarutung Kota dari 10 anak ada 70% anak yang Kreativitasnya rendah saat melakukan observasi awal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari media *Loose Part* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota. Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif dengan desain *Pre-eksperimental*, rumus penelitian *One-group-pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah 110 yaitu seluruh anak yang berusia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota. Sampel Sebanyak 25 anak, sampel dipilih dengan menggunakan metode *Non-Random Sampling* dengan teknik Purposive Sampling. Data dikumpulkan dengan lembar pedoman wawancara dan lembar observasi dengan mempedomani rubik pengamatan. Hasil analisis data menunjukkan bahwasanya media *Loose Part* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota. Nilai rata-rata kreativitas anak sebelum perlakuan yaitu 4,32 dan setelah dilakukan perlakuan 9,00. Uji-t setelah dihitung diperoleh nilai $t_{hitung} 15,396$ dimana nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Sehingga nilai $t_{hitung} 15,396 > t_{tabel} 2,064$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Media *Loose Part*, Kreativitas Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Lembaga yang mengajarkan segala kedisiplinan ilmu bagi manusia adalah pendidikan. Pendidikan ditujukan bagi semua orang yang ingin belajar. Seperti dalam UUD 1945 tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan seluruh kahidupan bangsa, yaitu dengan pemerataan pendidikan. Pendidikan yang tidak pandang pilih pilah, pendidikan yang

Received Agustus 30, 2023; Revised September 20, 2023; Accepted Oktober 11, 2023

* Resti Dama Yanti Amazihono, restidamayamz@gmail.com

terintegritas dan pendidikan yang berkualitas. Yang mana pada hakikatnya Pendidikan merupakan upaya sadar individu untuk memanusiakan manusia/membudayakan manusia.

UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, pendidikan dimaknai sebagai upaya sadar atau terencana dalam perwujudan kondisi belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia, serta keterampilan yang perlu untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa serta Negara.¹

Pembelajaran pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan turun temurun tiap generasi merupakan pendidikan. Dalam mewujudkan suasana belajar mengajar yang aktif. Pendidikan haruslah terencana yang mana setiap potensi peserta didik bisa dikembangkan. Pendidikan sangatlah penting ditanamkan sejak usia masih dini. Tahapan pembelajaran disetiap jenjang usia peserta didik tentulah berbeda. PAUD merupakan pembelajaran yang diberikan untuk anak dari usia 0-6 tahun, yang tujuannya yaitu memberi rangsangan pembelajaran bagi anak demi menolong tumbuh kembang anak sesuai indikator aspek pencapaian dan tingkat usianya. PAUD juga berfungsi sebagai upaya untuk menyiapkan AUD memasuki pendidikan selanjutnya, yaitu Sekolah Dasar.²

PAUD adalah pendidikan yang diperuntukkan pada AUD. Yang mana AUD merupakan anak yang dari umur 0-6 tahun yang menerima pembelajaran dan stimulus pertumbuhan dan perkembangan melalui lembaga PAUD, Seperti TK, TPA, KB, dan lain sebagainya. Setiap anak merupakan ciptaan Tuhan yang luar biasa yang memiliki berbagai karakteristik dan kebolehan masing-masing. Masa anak-anak juga sering dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*) yang tak boleh dilewatkan dari setiap tahap, serta proses pertumbuhan dan perkembangannya harus diberi stimulus yang baik dan benar. Sehingga anak tersebut bisa melanjutkan pendidikannya pada tahap selanjutnya. Serta anak dapat hidup mandiri, mengenali diri sendiri dan memiliki sifat positif sehingga keberadaan anak dapat diterima dalam masyarakat.

Permandikbud No. 137 tahun 2004 menyatakan bahwasanya terdapat 6 aspek yang harus dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini yaitu aspek nilai moral dan agama, fisik motorik, bahasa, seni, kognitif, dan sosial emosional.³ Artinya seluruh aspek dalam diri

¹ Eko Setiawan, *Kompetensi Pedagogik & Profesional Guru PAUD Dan SD/MI* (Jakarta: Esensi Erlangga Group, 2018), hlm. 2.

² Tuti Aisyah and Raudatul Zannah, "Pembelajaran Problem Based Learning dengan Berpraktik menggunakan Media Loose Part Pada Anak Usia Dini Kelompok B," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 04, no. 02 (2022): 30.

³ Ahmad Ridwan, Nurul Azian Nurul, and Fenny Faniati, "Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun," *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 02 (July 31, 2022): 106, <https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.562>.

anak haruslah dikembangkan dengan baik. Kreativitas sangatlah erat kaitannya dengan aspek kognitif serta aspek seni anak. Oleh itu kreativitas ini sangatlah penting untuk dikembangkan/ditingkatkan.

Masa AUD adalah saat yang paling sesuai dalam peningkatan kreativitasnya. Dengan demikian perlu ada program bermain serta belajar yang bisa memelihara serta meningkatkan potensi kreatif AUD. Hal ini di dasarkan dengan alasan:⁴

1. Kreativitas adalah manifestasi tiap pribadi. Dalam berkreasi manusia bisa mengekspresikan pribadinya, seperti teori yang dikembangkan oleh Maslow ; kebutuhan pokok manusia yang tertinggi adalah aktualisasi diri.
2. Kebolehan dalam mencari segala macam alternatif solusi dari masalah adalah pengertian kreativitas.
3. Pengembangan pribadi serta lingkungan, memberi rasa puas untuk anak, mendorong anak dalam melaksanakan aktivitas dengan lebih baik serta bermakna, merupakan manfaat dari aktivitas kreatif.
4. Para ilmuwan serta para seniman dihasilkan oleh kegiatan kreatif.
5. Kreativitas memungkinkan tiap AUD untuk meningkatkan segala kualitas pribadi dan potensinya. Melalui kreativitas AUD bisa memunculkan gagasan baru, teknologi baru dan penemuan baru. Dengan demikian, pemikiran, sikap dan perilaku kreatif semenjak usia dini haruslah dipupuk.

Kreativitas merupakan contoh aspek kepribadian yang erat kaitannya terhadap aktualisasi diri. Setelahnya Maslow yang dikutip oleh Semiawan mengungkapkan bahwa individu yang bisa mengaktualisasi diri merupakan individu yang kreatif, individu yang sangat empati (dominan) akan proses dari hasil serta rasa bangga akan hal itu. Titik puncak penyelaman hal yang dialami (*peak-experience*) berhubungan akan kebolehan mengintegrasikan diri terhadap sesuatu hal yang ia hayati (*a oneness where there was a twoness ... a detachment from time and places*).⁵ Artinya individu yang kreatif adalah individu yang lebih fokus terhadap proses dari hasil serta memiliki kemampuan integrasi diri akan hal yang dialaminya.

Kreativitas sangat dibutuhkan untuk mengembangkan keterampilan anak. Untuk menunjang hal tersebut haruslah gurunya juga mempunyai kreativitas yang tinggi demi mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan bagi AUD. Sehingga melalui hal tersebut

⁴ Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remeja Rosdakarya, 2017), 209.

⁵ Yuliani Nuraini Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, 1st ed. (Banten: Universitas Terbuka, 2013), 11.6.

anak juga dapat mengekspresikan ide-ide mereka sehingga kreativitas mereka dapat terlatih dan makin baik.

Hasil pengamatan awal yang sebelumnya telah dilakukan peneliti di kelas B5 TK GKPI Tarutung Kota pada 10 anak terdapat 70% anak yang kreativitasnya rendah. Selama proses observasi awal, peneliti mendapatkan beberapa masalah yang di alami anak disaat melaksanakan aktivitas yang berhubungan dengan kreativitas anak. Terlihat bagi Peneliti bahwasanya anak-anak belum bisa memanifestasikan idenya untuk menyiapkan suatu karya sesuai dengan idenya sendiri akan tetapi lebih condong terus meminta bantuan guru dalam menyelesaikan karya. Terlihat bahwasanya kreativitas anak yang belum berkembang dengan baik.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwasanya setiap tenaga pendidik (guru) belum memanfaatkan bahan-bahan/media yang berasal dari lingkungan sekitar demi meningkatkan kreativitas AUD. Yang mana gurunya hanya menggunakan buku-buku majalah yang disediakan oleh sekolah untuk media belajar anak secara terus-menerus, sehingga hal tersebut tak jarang membuat anak bosan, merasa pasif dan monoton dalam proses pembelajaran. Otomatis hal ini menjadi masalah bagi anak karena mereka tidak bebas/leluasa mengekspresikan gagasan/ide mereka. Meninjau hal tersebut peneliti memberikan solusi atas masalah tersebut, yaitu dengan pemanfaatan media *Loose Part* dalam peningkatan kreativitas AUD.

Pelibatan pemunculan konsep atau gagasan baru atas proses mental merupakan daya cipta/Kreativitas. Faktor keturunan dan lingkungan dapat mempengaruhi kreativitas anak. Kreativitas anak bisa didukung dengan penggunaan media yang menarik untuk anak. Media belajar adalah alat yang dipakai untuk memudahkan seorang guru untuk menyampaikan materi. Media belajar itu banyak jenisnya serta dapat terbuat dari berbagai macam bahan. Seperti bahan lepasan ataupun biasa disebut *Loose Part* yang didapat dari lingkungan sekitar. Media *Loose Part* adalah contoh media yang mudah didapat serta bisa dipergunakan dalam proses bermain AUD, serta Media *Loose Part* ini sangatlah meminimalisir biaya yang dikeluarkan.⁶

Media merupakan suatu alat bantu dalam menyampaikan pesan atau informasi, serta merangsang proses pembelajaran. Belajar dengan bermain bermakna dengan mempergunakan media yang mudah didapatkan yaitu dengan media yang disebut *Loose Part* yang berasal dari lingkungan sekitar, unik karena keberagamannya serta dapat membantu anak untuk bisa lebih

⁶ Mita Oktavia Lestari and Abdul Karim Halim, "Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan," *Jurnal Family Education* 2, no. 3 (August 10, 2022): 273, <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>.

peka terhadap lingkungannya. *Loose Part* ini bisa digunakan oleh semua anak serta penggunaannya haruslah disesuaikan dengan tingkatan usia anak.⁷

Loose Part merupakan material yang bisa digabungkan, dibawa, dipindahkan, dirancang kembali, dipisahkan serta digabungkan ulang dalam cara yang beragam. *Loose Part* memungkinkan terciptanya kreasi yang tidak ada batasnya dari kegiatan belajar mengajar serta mendorong kreativitas siswa. Media *Loose Part* adalah pembelajaran yang fungsinya tidak ada habisnya serta *Loose Part* bisa dipergunakan sebagai alat untuk mengembangkan segala aspek, yaitu: *Problem Solving*, Motorik Kasar, konsentrasi, Kreativitas, Motorik Halus, Sains (*Science*), Seni (*Art*), *Engineering*, *Literasi*, Logika Berpikir Matematika (*Math*), dan *Technology*.⁸

Penerapan Metode bermain menggunakan media *Loose Part* ini sangatlah sesuai pada AUD. Karena seluruh indra digunakan AUD untuk belajar. Oleh karena itu, penggunaan media *Loose Part* ini anak bisa meraba langsung dan melihat untuk mengenal semua tekstur material tersebut dengan seluruh gagasannya untuk menyelesaikan karya. AUD bisa mengenal lingkungannya serta segala benda yang ada disekitarnya hanya dengan penggunaan media *Loose Part*, serta AUD mengerti bahwa benda-benda itu bisa difungsikan serta bisa dipakai lagi dalam proses pembuatan karya baru. Serta bertujuan untuk menjadikan anak lebih kreatif, mengimajinasikan ide anak dengan membongkar pasang bahan *Loose Part* secara bebas.⁹

Media *Loose Part* ini bisa menstimulasi/mendorong AUD mengekspresikan imajinasi mereka menjadi sebuah karya. Mendukung hal tersebut diperlukan penerapan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tahapan dan karakteristik AUD, serta penggunaan kurikulum yang menjadi acuan sebagai sarana dalam pengembangan pembelajaran disekolah.

Media *Loose part* dari bahan alam ini sangatlah memadai karena selain bahannya mudah didapat dan media *Loose part* dari bahan alam ini juga sangat ekonomis, sehingga tenaga pendidik (guru) dapat menggunakannya untuk mengembangkan kreativitas AUD. *Loose part* dari bahan alam, dalam penggunaannya menjadikan AUD aktif, kreatif serta tingginya keingintahuan AUD serta cinta akan hal yang menantang serta bisa menemukan solusi sendiri dari masalah yang dihadapinya.

⁷ Nur Habibah and Siti Mufarochah, "Media Pembelajaran Berbasis Loose Parts Dan Peranan Orang Tua Dalam Memotivasi Semangat Belajar Pada Anak," *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (November 29, 2021): 22, <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v2i1.571>.

⁸ Tatik Khoiriyah, Ratna Wahyu Pusari, and Ellya Rakhmawati, "Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Media Loose Part," *Jurnal Pendidikan dalam Bidang PAUD* 11, no. 1 (2022): 461, <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.11569>.

⁹ Yulianti Fransiska and Roza Yenita, "Penggunaan Media Loose Parts dalam Pembelajaran di Masa Pandemi," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): 5454–62.

Seperti halnya dalam Alkitab yaitu pada Mazmur 104 dengan judul perikop “**Kebesaran TUHAN dalam segala ciptaan-NYA**” dan juga pada Ulangan 6:6-9 “Apa yang Ku-perintahkan kepadamu hari ini haruslah engkau perhatikan, haruslah engkau mengajarkannya berulang-ulang kepada anak-anakmu dan membicarakannya apabila engkau duduk di rumahmu, apabila engkau sedang dalam perjalanan, apabila engkau berbaring dan apabila engkau bangun. Haruslah juga engkau mengingatkannya sebagai tanda pada tanganmu dan haruslah itu menjadi lambang di dahimu, dan haruslah engkau menuliskan pada tiang pintu rumahmu dan pada pintu gerbangmu”.¹⁰ Yang mana ayat tersebut sangatlah mendukung tentang mengajarkan hal hal baru serta bermakna kepada anak melalui bahan alam yang mana bahan alam itu merupakan ciptaan TUHAN yang sangat luar biasa.

Melihat bahwa sangatlah penting untuk peningkatan kreativitas AUD dilihat dari berbagai hasil dari penelitian dan pendapat para ahli yang sudah dijabarkan sebelumnya yang mengatakan bahwa media *Loose Part* bisa meningkatkan kreativitas anak. Peneliti termotivasi untuk menguji apakah dengan kegiatan pembelajaran yang menerapkan penggunaan media *Loose part* adalah cara yang baik/efektif untuk meningkatkan kreativitas AUD. Penelitian ini diberi judul Pengaruh Media *Loose part* terhadap peningkatan kreativitas anak. Dalam hal ini uji coba dilakukan peneliti kepada anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota, karena peneliti sebelumnya pernah melihat proses pembelajaran pada sekolah tersebut yang masih kurang memanfaatkan media *Loose part* khususnya dari bahan alam demi meningkatkan kreativitas anak.

KAJIAN PUSTAKA

Definisi Kreativitas

Kreativitas merupakan kebolehan seseorang untuk memperoleh solusi baru akan permasalahan yang dihadapi. Menurut Suyadi Kreativitas pada umumnya adalah kegiatan berpikir yang terlepas dari cara berpikir manusia biasanya. Termasuk berpikir meluas (*devergen*) yaitu untuk mencari solusi alternatif terhadap permasalahan yang ada tanpa pernah diperkirakan sebelumnya. Meskipun kreativitas banyak diartikan sebagai bakat alami sejak lahir, tetapi kreativitas bisa dipelajari serta di ajarkan ditunjukkan oleh fakta yang berkembang.¹¹

¹⁰ Alkitab (Jakarta: LAI, 2019)

¹¹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, 4th ed. (Bandung: PT Remeja Rosdakarya, 2017), 170–71.

Pengertian *Loose Part*

Simon Nicholson mengembangkan Teori *Loose Parts* pada tahun 1971. Ia Mengemukakan bahwasanya *Loose Parts* ialah bahan yang bisa digabungkan, dibawa, dipisahkan, disusun, disatukan lagi, dipindahkan serta dirancang ulang dengan cara yang berbeda-beda. *Loose Parts* mendorong pembelajaran terbuka dikarenakan bahan dari *Loose Parts* ini berasal dari bahan terbuka, dan dari lingkungan. Menciptakan pengalaman baru yang berpusat pada anak serta mendorong anak untuk memecahkan masalah. Penggunaan *Loose Parts* mendorong anak melibatkan diri ke dalam pengalaman konkrit, yang mengarah pada eksplorasi yang terjadi secara alami.¹²

Bahan pisahan yang bisa di copot serta dipasang, ataupun digabungkan terhadap benda yang lain sehingga bisa menghasilkan sesuatu yang berarti merupakan pengertian dari *Loose Part*. Logam, plastik, kayu, bahan alam serta bekas kemasan merupakan contoh bahan dari *Loose Part*. pemanfaatan media *Loose Part* ini juga memberikan keleluasan bagi AUD dalam berkreasi, mempunyai seni, tingginya rasa ingin tahunya, serta kemampuan untuk berimajinasi.¹³

Loose Part adalah berbagai bahan terbuka, bisa terpisah, bisa kembali menjadi satu, digabungkan, dibawa, diajar, dipindahkan, serta dipergunakan sendiri/digabungkan dengan bahan lainnya, seperti bahan sintesis/bahan alam, yang mana saat bermain *Loose Part* anak bisa bermain menggunakan bahan-bahan *Loose Part* dengan bebas, yang mana anak bisa menggabungkan material bahan yang serupa ataupun bisa mengkombinasikan material bahan yang tidak serupa dengan cara terbuka ataupun secara bebas. Bahan yang mudah di dapat dari lingkungan sekitar yang didalamnya terkandung unsur plastik, bekas kemasan, logam, kayu serta bambu, bahan alam, kaca dan keramik, benang dan kain, merupakan bahan-bahan *Loose Part*. Sehingga dengan pemanfaatan media *Loose Part* dalam kegiatan bermain, anak dengan bebas bisa membangun suatu hal serta menciptakan aktivitas dengan ide ataupun gagasan mereka melalui bahan yang disediakan.¹⁴

Bahan yang bisa dirancang ulang, dibawa, digabungkan, dipisahkan, dipindahkan, serta dibuat satu kembali menggunakan segala cara merupakan pengertian *Loose Parts*. *Loose Parts* memungkinkan karya tanpa batas dalam proses belajar mengajar serta kreativitas siswa terkandung di dalamnya. *Loose Parts* ini merupakan istilah yang diciptakan arsitek yaitu Simon

¹² Hasbi Sjamsir, Budi Rahardjo, and Shyerend Angelica Surentu, *Penerapan Metode STEAM Berbasis Loose Parts dalam Optimalisasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*, 1st ed. (Jawa Tengah: CV. Amerta Media, 2021), 51–52.

¹³ Oktavia Lestari and Karin Halim, Op.Cit., 273.

¹⁴ Fono and Ita, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua," 9291.

Nicholson, beliau menimbang objek serta lingkungan yang membentuk koneksi secara teliti. Nicholson memiliki keyakinan bahwasanya seluruh AUD memiliki pemikiran yang kreatif serta lingkungan sekitar akan memberdayakan kreativitas yang anak miliki. Sebagai besar beranggapan bahwasanya *Loose Parts* ini merupakan objek ataupun alat belajar mengajar yang sifatnya terjangkau sebab berasal dari lingkungan sekitar, bisa dipisahkan serta ditata jadi satu, bisa diujarkan, dipindahkan, serta mudah dibawa, dapat dikombinasikan dengan bahan lain (fleksibel), bisa berupa benda statistik/benda alam. Segala sifat daripada *Loose Parts* ini bisa menstimulasi gagasan anak dalam belajar, bereksplorasi serta bermain sesuai keinginan AUD tanpa adanya keikutsertaan orang dewasa secara menyeluruh.¹⁵

Loose Part adalah benda-benda atau bahan lepasan yang bisa diubah, dipindahkan, serta digabungkan kembali menggunakan cara lain, dan penentu cara penggunaannya adalah anak. *Loose Part* merupakan area yang bisa dipindah, diubah-ubah, menurut imajinasi dan keinginan anak. Saat proses interaksi/penggunaan media *Loose Part*, anak masuk kedalam dunia yang menstimulus berfikir kreatif dan '*Problem Solving*' anak.¹⁶

Dari pendapat para ahli diatas, disimpulkan bahwasanya *Loose Parts* merupakan material yang bisa dipisahkan (dicopot), digabungkan, dibawa, dipindahkan, dibongkar, disusun kembali, dikombinasikan dengan bahan lain dengan berbagai cara sehingga menghasilkan suatu bentuk yang unik dan menarik. *Loose Parts* berasal dari lingkungan terbuka yang berupa bahan alam atau sintesis misalnya kayu, logam, batu, bambu, plastik, bekas kemasan, keramik, dan lain sebagainya. Keleluasaan bagi anak untuk berkreasi sesuai dengan ide/gagasannya, serta mendorong anak untuk terlibat dalam pengalaman yang konkrit sehingga menstimulus kemampuan '*Problem Solving*' serta berfikir kreatif anak diberikan oleh penggunaan media Loose Part.

Kerangka Berfikir

Masing-masing AUD memiliki karakteristik yang berbeda, serta ada banyak sekali aspek dalam tumbuh kembang anak yang perlu dan harus di stimulus dengan baik sesuai dengan tingkat usianya. Saat peneliti mengadakan observasi awal di TK GKPI Tarutung Kota, peneliti mendapatkan 70% anak bermasalah saat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas. Kreativitas merupakan aspek yang sangat penting di stimulus dengan baik.

¹⁵ Nurlaila Wahidah Fauziah, "Penerapan Metode Belajar STEAM dengan Bahan Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (March 31, 2022): 43, <https://doi.org/10.57251/tem.v1i1.254>.

¹⁶ Najamuddin, Rohyana Fitriani, and Mega Puspanidini, "Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini," *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (January 11, 2022): 956-57, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2097>.

Dan dengan demikian, media *Loose Part* bisa digunakan dalam peningkatan kreativitas AUD. Media *Loose Part* merupakan media yang unik, menarik dan sangat mudah untuk di dapatkan karena berasal dari lingkungan terbuka. Media ini membarikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi sesuai dengan imajinasi mereka.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang peneliti angkat yaitu: “Adanya pengaruh media *Loose part* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota”

Kriteria pengujian hipotesis, yaitu:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media *Loose Part* Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

H_a = Terdapat Pengaruh Media *Loose Part* Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif desain *pre-eksperimental*, rumus penelitian *One group pretest-posttest design* dari Sugiyono, dengan rencana penelitian sebagai berikut:¹⁷

Gambar 3.1 One-Group Pretest-Posttest Design

$O_1 \ X \ O_2$

Keterangan:

O_1 = Nilai *Pretest* (Observasi Kreativitas Anak sebelum Perlakuan)

X = Perlakuan dengan penggunaan Media *Loose Part*

O_2 = Nilai *Posttest* (Observasi Kreativitas Anak setelah Perlakuan)

$O_2 - O_1$ = Pengaruh Media *Loose Part* Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

HASIL PENELITIAN

Pengujian Hipotesis

Suatu pernyataan diuji dengan penggunaan metode statistik hingga hasil pengujiannya bisa dinyatakan signifikan secara statistik adalah pengertian dari pengujian hipotesis. Menggunakan rumus uji-t dari Sudjana dalam Skripsi Maestri Sabrina:¹⁸

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 19th ed. (Bandung: ALVABETA, 2016), 75.

¹⁸ Sabrina, 36.

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

Keterangan:

t : Nilai t

d_i : Selisih Nilai Pengamatan sebelum dan Sesudah Perlakuan

N : Sampel Keseluruhan

No	Hasil Pengkategorian Sebelum Perlakuan (X1)	Hasil Pengkategorian Setelah Perlakuan (X2)	d _i (X2-X1)	d _i ²
1	3	9	6	36
2	3	9	6	36
3	6	12	6	36
4	3	9	6	36
5	3	9	6	36
6	6	12	6	36
7	6	9	3	9
8	3	9	6	36
9	6	9	3	9
10	6	9	3	9
11	6	12	6	36
12	6	12	6	36
13	6	9	3	9
14	6	9	3	9
15	3	6	3	9
16	3	6	3	9
17	3	9	6	36
18	3	9	6	36
19	6	9	3	9
20	3	9	6	36
21	6	9	3	9
22	3	9	6	36
23	3	9	6	36
24	3	6	3	9
25	3	6	3	9
			∑d _i =117 (∑d _i) ² =13689	∑d _i ² =603

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

$$t = \frac{117}{\sqrt{\frac{(25 \times 603) - 13689}{25-1}}}$$

$$t = \frac{117}{\sqrt{\frac{15075 - 13689}{24}}}$$

$$t = \frac{117}{\sqrt{\frac{1386}{24}}}$$

$$t = \frac{117}{\sqrt{57,75}}$$

$$t = \frac{117}{7,5991}$$

$$t = 15,396$$

Hasil hitung menggunakan rumus uji-t sebelumnya didapat nilai t_{hitung} 15,396 dimana nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Sehingga nilai t_{hitung} 15,396 > t_{tabel} 2,064. Ditarik kesimpulan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh media *Loose Part* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

H_a = Terdapat Pengaruh Media *Loose Part* Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota..

Hal ini menunjukkan bahwa media *loose part* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

Diskusi dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota, berikut ini akan di kabarkan pembahasan dari hasil penelitian: Dari pendistribusian hasil jawaban guru tentang media *loose part* diketahui bahwasanya dari jawaban Catatan Wawancara.1, Catatan Wawancara.2 dan Catatan Wawancara.3 masing-masing guru faham betul dan mengerti apa itu media *loose part* dan mengakui bahwasanya media *loose part* itu dapat meningkatkan kreativitas anak karena memiliki beragam Jenis serta memberikan kebebasan bagi anak untuk memainkannya/menggunakannya. Dan juga pengakuan dari para guru yang di wawancarai peneliti bahwasanya media *loose part* ini belum pernah di terapkan di dalam proses pembelajaran yang mana hal tersebut mendorong peneliti untuk memberikan solusi bagi para tenaga pendidik dalam peningkatan kreativitas anak bisa dengan media *loose part*, seperti pada bab latar belakang yang telah peneliti susun sebelumnya.

Seperti halnya dalam Alkitab yaitu pada Mazmur 104 dengan judul perikop “**Kebesaran TUHAN dalam segala ciptaan-NYA**” dan juga pada Ulangan 6:6-9 “Apa yang Ku-perintahkan kepadamu hari ini haruslah engkau perhatikan, haruslah engkau mengajarkannya berulang-ulang kepada anak-anakmu dan membicarakannya apabila engkau duduk di rumahmu, apabila engkau sedang dalam perjalanan, apabila engkau berbaring dan apabila engkau bangun. Haruslah juga engkau mengingatkannya sebagai tanda pada tanganmu dan haruslah itu menjadi lambang di dahimu, dan haruslah engkau menuliskan pada tiang pintu rumahmu dan pada pintu gerbangmu”.¹⁹ Yang mana ayat tersebut sangatlah mendukung tentang mengajarkan hal hal baru serta bermakna kepada anak melalui bahan alam yang mana bahan alam itu merupakan ciptaan TUHAN yang sangat luar biasa.

Dari hasil pengamatan terhadap peningkatan kreativitas anak yang peneliti lakukan Nampak bahwa sebelum perlakuan rerata skor yang dicapai anak 4.32, akan tetapi sesudah perlakuan rerata skor yang dicapai anak ialah 9.00. Uji-t setelah dihitung diperoleh nilai t_{hitung}

¹⁹ Alkitab (Jakarta: LAI, 2019)

15,396 dimana nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Jadi nilai t_{hitung} $15,396 > t_{tabel}$ 2,064. Jadi kesimpulannya H_0 di tolak dan H_a diterima, yang berarti adanya pengaruh media *Loose Part* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

Daya cipta/kreativitas ialah proses mental yang melibatkan pemunculan konsep baru atau gagasan. Faktor lingkungan dan faktor keturunan adalah faktor yang mempengaruhi Kreativitas anak. Kreativitas anak dapat didukung dengan penggunaan media yang menarik untuk anak. Alat yang digunakan untuk memudahkan seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran adalah pengertian dari media pembelajaran. Media belajar itu banyak jenisnya serta dapat dibuat dari segala macam bahan. Contohnya bahan lepasan atau biasa disebut *Loose Part* yang dapat diperoleh dari lingkungan sekitar. Media *Loose Part* adalah salah satu media yang mudah didapat serta bisa dipergunakan untuk proses pembelajaran AUD, serta Media *Loose Part* ini sangatlah meminimalisir biaya yang dikeluarkan.²⁰

Media merupakan suatu alat bantu dalam menyampaikan pesan atau informasi, serta merangsang proses pembelajaran. Belajar dengan bermain bermakna dengan mempergunakan media yang mudah didapatkan yaitu dengan media yang disebut *Loose Part* yang berasal dari lingkungan sekitar, unik karena keberagamannya serta dapat membantu anak untuk bisa lebih peka terhadap lingkungannya. *Loose Part* ini bisa digunakan oleh semua anak serta penggunaannya haruslah disesuaikan dengan tingkatan usia anak.²¹

Bahan yang bisa dibawa, dirancang ulang, dipindahkan, digabungkan, disatukan serta dipisahkan kembali dengan berbagai cara adalah pengertian dari media *Loose Part*. *Loose Part* memungkinkan terciptanya kreasi tanpa batas dalam kegiatan belajar mengajar serta didalamnya terkandung kreativitas AUD. *Loose Part* adalah bahan ajar yang fungsinya pada proses belajar mengajar AUD tidak ada habisnya serta media *Loose Part* bisa dipergunakan sebagai alat pengembangan berbagai aspek, yaitu: Konsentrasi, Kreativitas, Motorik Halus, *problem solving*, Pengembangan Bahasa (Literasi), Motorik Kasar, Logika Berpikir Matematika (Math), Seni (*Art*), Teknologi (Technology), Teknik (*Engineering*), Sains (*Science*).²²

Metode bermain menggunakan media *Loose Part* ini sangatlah cocok diaplikasikan kepada AUD. Karena AUD belajar dengan menggunakan seluruh inderanya. Oleh karena itu, penggunaan media *Loose Part* ini anak bisa langsung meraba serta melihat untuk mengenal

²⁰ Oktavia Lestari and Karim Halim, "Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan," 273.

²¹ Nur Habibah and Siti Mufarochah, "Media Pembelajaran Berbasis Loose Parts Dan Peranan Orang Tua Dalam Memotivasi Semangat Belajar Pada Anak," 22.

²² Khoiriyah, Pusari, and Rakhmawati, "Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Media Loose Part," 461.

segala tekstur benda menggunakan seluruh gagasannya dalam penciptaan suatu karya. Dalam penggunaan media *Loose part* AUD juga bisa mengenal lingkungannya serta benda yang disekitarnya, mengerti bahwasanya berbagai benda tersebut bisa difungsikan serta bisa dipergunakan lagi untuk membentuk karya baru. Serta bertujuan untuk menjadikan anak lebih kreatif, mengimajinasikan ide anak dengan memasang dan membongkar bahan *Loose Part* secara bebas.²³

Penerapan penggunaan media *loose part* pada proses pembelajaran merupakan salah satu cara yang sesuai untuk peningkatan kreativitas anak. Dengan demikian diharapkan kepada guru-guru untuk bisa memanfaatkan media *loose part* dalam pengoptimalan segala aspek perkembangan anak khususnya pada peningkatan kreativitas anak.

Dari uraian penjelasan di atas nampak jelas bahwasanya penggunaan media *loose part* ini dapat serta bisa menjadi solusi bagi anak yang memiliki permasalahan pada kreativitasnya. Yang mana hasil wawancara serta hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti di TK GKPI Tarutung Kota menunjukkan hasil yang sesuai bahwa memang media *loose part* ini bisa meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan Berdasarkan Teori

Media *Loose Parts* adalah bahan yang bisa dipisahkan (dicopot), digabungkan, dibawa, dipindahkan, dibongkar, disusun kembali, dikombinasikan dengan bahan lain dengan berbagai cara sehingga menghasilkan suatu bentuk yang unik dan menarik. *Loose Parts* berasal dari lingkungan terbuka yang berupa bahan alam atau sintesis misalnya kayu, logam, batu, bambu, plastik, bekas kemasan, keramik, dan lain sebagainya. Penggunaan media *Loose Part* ini memberi keleluasan berkreasi sesuai dengan ide/gagasan anak, serta mendorong anak untuk terlibat dalam pengalaman yang konkrit sehingga menstimulus kemampuan ‘*Problem Solving*’ serta berfikir kreatif anak.

Kreativitas ialah kebolehan/kemampuan untuk menciptakan karya baru sesuai gagasan/idenya yang belum pernah ada atau memodifikasi hal lama dengan cara baru dengan pemikiran yang terbuka dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Simpulan Berdasarkan Hasil Penelitian

Nilai hitung dari penggunaan rumus uji-t diperoleh nilai t_{hitung} 15,396 dimana nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Yang mana nilai t_{hitung} 15,396 > t_{tabel} 2,064. Kesimpulannya yaitu, H_0 di

²³ Fransiska and Yenita, “Penggunaan Media Loose Parts dalam Pembelajaran di Masa Pandemi.”

tolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh media *Loose Part* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

Simpulan Akhir

Berdasarkan penjabaran teori serta hasil penelitian bisa disimpulkan bahwa penggunaan Media *Loose Part* pada proses belajar mengajar bisa meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

Saran

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, dengan demikian peneliti memberikan saran kepada:

1. Guru-guru TK

Guru TK hendaknya meningkatkan kualitas layanan dengan menggunakan media *Loose Part* dalam upaya peningkatan Kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota. Dengan berbagai komponen media *Loose Part* baik dari bahan alam, bekas kemasan, dan lain sebagainya.

2. Siswa

Dengan penggunaan media *Loose Part* siswa diharapkan mampu menyalurkan berbagai ide dan gagasannya dalam membuat/menciptakan suatu karya serta mampu menyampaikan/menceritakan karya yang telah anak selesaikan. Diharapkan mampu memilihkan dan mengkombinasikan berbagai komponen media *Loose Part* yang telah disediakan gurunya dalam proses pembelajaran dan dengan itu juga anak dibiasakan untuk bisa menentukan pilihannya dan bertanggung jawab atas sesuatu hal yang telah ia pilih.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi yang ingin meneliti tentang media *Loose Part* disarankan untuk mengkaji penggunaan variabel lain kemampuan anak yang mana saja yang dapat dipengaruhi jika menggunakan media *Loose Part*, misalnya pengaruh media *Loose Part* terhadap motorik halus anak, terhadap kemandirian anak, terhadap rasa percaya diri anak dan terhadap kognitif anak. Serta yang ingin meneliti pengaruh lain dari media *Loose Part* ini supaya menghubungkan dengan variabel lain sebab tidak menutup kemungkinan mempunyai pengaruh pada hal lain yang berhubungan dengan pribadi AUD.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Tuti, and Raudatul Zannah. "Pembelajaran Problem Based Learning dengan Berprakarya menggunakan Media Loose Part Pada Anak Usia Dini Kelompok B." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 04, no. 02 (2022): 27–36.

Alkitab. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia, 2019

- Fauziah, Nurul, Ichsan Ichsan, and Ariq Nurjannah Irbah. "Pengaruh Model Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Part Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 9, no. 2 (October 6, 2022): 18–27. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v9i2.14746>.
- Fono, Yasinta Maria, and Efrida Ita. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanusa." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 9290–99.
- Fransiska, Yulianti, and Roza Yenita. "Penggunaan Media Loose Parts dalam Pembelajaran di Masa Pandemi." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): 5454–62.
- Khoiriyah, Tatik, Ratna Wahyu Pusari, and Ellya Rakhmawati. "Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Media Loose Part." *Jurnal Pendidikan dalam Bidang PAUD* 11, no. 1 (2022): 459–65. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.11569>.
- Lestari, Mita Oktavia, and Abdul Karim Halim. "Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jendela PLS* 7, no. 2 (2022): 145–53. <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i1>.
- Mulyasa. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remeja Rosdakarya, 2017.
- Najamuddin, Rohyana Fitriani, and Mega Puspandini. "Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (January 11, 2022): 954–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2097>.
- Nur Habibah and Siti Mufarochah. "Media Pembelajaran Berbasis Loose Parts Dan Peranan Orang Tua Dalam Memotivasi Semangat Belajar Pada Anak." *AT-THUFULY : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (November 29, 2021): 20–27. <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v2i1.571>.
- Ridwan, Ahmad, Nurul Azian Nurul, and Fenny Faniati. "Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 02 (July 31, 2022): 105–18. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.562>.
- Sabrina, Maestri. "Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu." Universitas Tadulako, 2021.
- Setiawan, Eko. *Kompetensi Pedagogik & Profesional Guru PAUD Dan SD/MI*. Jakarta: Esensi Erlangga Group, 2018.
- Sjamsir, Hasbi, Budi Rahardjo, and Shyerend Angelica Surentu. *Penerapan Metode STEAM Berbasis Loose Parts dalam Optimalisasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*. 1st ed. Jawa Tengah: CV. Amerta Media, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 19th ed. Bandung: ALVABETA, 2016.
- Suyadi. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. 4th ed. Bandung: PT Remeja Rosdakarya, 2017.
- Yuliani Nuraini Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*. 1st ed. Banten: Universitas Terbuka, 2013.