

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA *LOOSE PARTS*

Sri Yeyet¹, Ajeng Rahayu Tresna Dewi*²

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kuningan^{1,2}

Email : *ajeng@upmk.ac.id

Yeyet, Sri, Ajeng Rahayu Tresna Dewi. (2024). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 299-306.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3280>

Diterima:23-08-2023

Disetujui: 04-02-2024

Dipublikasikan: 01-06-2023

Abstrak: pendekatan terhadap masalah, kesulitan mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli dan tidak klise, kesulitan menguraikan sesuatu secara terperinci, dan kesulitan meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan yang sudah diketahui oleh banyak orang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan hasil kreativitas kreativitas anak usia dini melalui media loose parts. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subjek penelitiannya seluruh anak PAUD di RA Binaul Ummah tahun 2022/2023 yang berjumlah 33 anak (18 laki-laki dan 15 perempuan). Kesimpulannya bahwa pada penelitian siklus I diketahui anak yang mencapai kategori berkembang sangat baik hanya 1 anak (3%). Kemudian pada perbaikan siklus II anak kreativitas meningkat menjadi 7 anak (21%) dan pada siklus III bertambah menjadi 28 anak (85%). Dengan demikian proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah peneliti laksanakan dalam pembelajaran melalui media loose parts dapat meningkatkan kreativitas anak.

Kata kunci : Kreativitas Anak dan Loose parts

Abstract: *The children had difficulties in enerating ideas, the difficulty in expressing problems, the difficulty in generating ideas, the difficulty in describing things, and the difficulty reviewing an issue. The aimed of this study were to find out the planning, implementation, and results of early childhood creativity through learning media by loose parts. This method used Claasroom Action Research. The subjects were children at RA Binaul Ummah in 2022/2023, totaling 33 children (18 boys and 15 girls). The conclusion was only 1 child or 3% of the very well developed category. The improvement of cycle II children who have creativity increased to 7 children (21%) and in cycle III increased again to 28 children (85%). The students had reached the established assessment standards. Thus the process of implementing classroom action research that the researchers carried out had been answered, namely that learning through learning loose parts can increase children's creativity.*

Keywords : *Children's Creativity and Loose parts*

PENDAHULUAN

Dalam masa perkembangannya, pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak mutlak dibutuhkan. Karena pembelajaran pada usia ini merupakan wahana untuk mengembangkan potensi seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan, bakat dan minat anak. Selain itu, pembelajaran pada masa ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar yang bermakna bagi anak agar mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Menjadi kreatif adalah kondisi unik yang menantang untuk didefinisikan sepenuhnya. Sukses sering dikaitkan dengan kreativitas. Menjadi kreatif adalah proses kognitif yang menghasilkan perspektif tertentu. Kapasitas atau keunggulan yang dimiliki seseorang dalam menghasilkan sesuatu membedakan setiap individu dengan individu lainnya. Kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama adalah empat "Keterampilan Belajar dan Inovasi" utama yang harus dimiliki seseorang sesuai dengan kemitraan untuk revolusi industri 4.0 abad ke-21 (Uskup J. P., 2017).

Berdasarkan hasil observasi sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan anak di RA Binaul Ummah mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya, seperti : anak kesulitan dalam menghasilkan banyak ide dan gagasan, anak kesulitan dalam mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, anak kesulitan dalam mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli dan tidak klise, anak kesulitan dalam menguraikan sesuatu secara terperinci, dan anak kesulitan dalam meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan yang sudah diketahui oleh banyak orang. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan hanya terpaut pada lembar kerja anak atau majalah seperti kegiatan menggambar dan mewarnai, sehingga sulit untuk mengembangkan kreativitas anak lebih jauh lagi. Hal tersebut mengakibatkan anak-anak kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena kurang tertantang untuk mengembangkan kreativitasnya. Dalam hal ini tentunya guru belum sepenuhnya memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat menarik perhatian

dan semangat belajar anak, khususnya dalam mengembangkan kreativitas anak-anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya kegiatan yang stimulasi kreativitas terhadap anak usia dini dengan pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan perkembangan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pembelajaran melalui media loose parts untuk membantu anak usia dini dalam meningkatkan kreativitasnya. Diharapkan model pembelajaran yang menuntut siswa yang menghasilkan sebuah produk, anak distimulasi dengan memberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri dalam membuat hasil karya dengan memanfaatkan lingkungan yang ada, sehingga pembelajaran lebih kontekstual yang memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi (April & April, 2021). Loose parts merupakan media pembelajaran yang menciptakan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak usia dini. Media loose parts yang dapat dimanfaatkan oleh guru mau pun orang tua di rumah untuk mengembangkan kreativitas anak selain itu media loose parts yang mudah didapat dan ditata. Mengapa media loose parts? Peneliti menganalisis karena media loose parts sebagai media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak ada habisnya. Kreativitas pada anak memiliki ciri tersendiri. Kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak yang kreatif sensitive dan mereka tidak dibatasi oleh frame-frame apapun. Artinya, memiliki kebebasan dan keleluasan beraktivitas. Anak kreatif juga cenderung memiliki keasyikan setiap kegiatan (Musfiroh, 2002). Proses kreativitas dilakukan individu berupa gagasan produk baru, mengkombinasikan keduanya sehingga akan melekat pada dirinya (Rachmawati & Kurniati, 2010:13). Kreativitas sebagai suatu proses dalam menciptakan hasil kreativitas yang baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan. Wahyu (2013:5) mendefinisikan kreativitas sebagai hasil berpikir dalam cara-cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan masalah yang unik. Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan masukan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat

disimpulkan bahwa kreativitas pada anak usia dini menjadi aspek terpenting yang harus diasah, dikembangkan, maka dapat disimpulkan kreativitas merupakan ide atau gagasan, hasil kreativitas atau karya nyata yang dihasilkan dari pengalaman dan interaksi dirinya dengan lingkungannya. Kreativitas anak usia dini diartikan sebagai proses anak dari cara berpikir menghadapi sesuatu, menciptakan atau menghasilkan sesuatu dengan tangannya sendiri sendiri, dari kegiatan yang menstimulus kreativitas anak. 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. 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. Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata dan mampu melakukannya dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri. Agar kreativitas anak dapat berkembang dengan optimal perlu diketahui aspek-aspek kreativitas yang menjadi acuan penyusunan indikator untuk mengukur kreativitas anak. Kreativitas dalam penelitian ini proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik gagasan atau hasil karya dalam pemecahan masalah untuk menghasilkan karya yang unik dan orisinal.

Konsep pendidikan Kurikulum 2013 yang memiliki tujuan ialah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Untuk mencapai tujuan tersebut pendidik perlu menggunakan pendekatan atau metode pembelajaran yang tepat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak, dan memberikan kesempatan yang luas kepada anak didik untuk berkreasi melalui kreativitasnya. Kreativitas memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada

dengan ide yang baru. Kreativitas ini berkembang ketika anak-anak setiap hari berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan gerakan, permainan dramatis, dan seni visual (Safitri & Lestarinigrum, 2021). Loose parts merupakan bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan lain, yang dapat berupa bahan alam atau sintesis, dimana ketika anak bermain loose parts anak dapat memainkan material sesuai keinginan anak dimana anak dapat mengkombinasikan permainan dari bahan sejenis maupun dapat menambahkan bahan yang tidak sejenis secara bebas dan terbuka (Fono & Ita, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian diskriptif kualitatif. Hal ini karena peneliti mendeskripsikan bentuk pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui penerapan media pembelajaran loose parts. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Dalam penelitian tindakan kelas populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang disiapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak PAUD di RA Binaul Ummah tahun 2022/2023 yang berjumlah 33 anak, yang terdiri dari anak laki-laki berjumlah 18 anak dan anak perempuan berjumlah 15 anak. Jenis data dalam penelitian ini yaitu data primer yang diperoleh dari hasil belajar anak dalam penerapan media pembelajaran loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahapan Pra Siklus sebagai pengukuran kreativitas awal anak

Tahap pra siklus dilakukan sebelum melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan dan kemampuan awal subjek penelitian sebelum dilakukan penelitian atau diberikan perlakuan. Pra siklus dilakukan dengan melakukan observasi (pengamatan) selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, peneliti juga

melakukan pengukuran awal untuk mengetahui tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun sesuai dengan indikator-indikator variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Gambaran pengetahuan dan kemampuan awal kreativitas anak sesuai dengan indikator-indikator kreativitas anak seperti : Kelancaran, anak menghasilkan banyak gagasan. Keluwesan, anak mampu mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pedekatan terhadap masalah. Keaslian, anak mampu mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise. Elaborasi, anak mampu menguraikan sesuatu secara terperinci. Redefinisi, anak mampu meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan yang sudah diketahui oleh banyak orang. Dengan data tersebut diketahui yang termasuk kategori Belum Berkembang sebanyak 3 anak atau 9%, kategori Mulai Berkembang sebanyak 30 anak atau 91%, kategori Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 0 anak atau 0%, dan kategori Berkembang Sangat Baik sebanyak 0 anak atau 0%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Binaul Ummah masih belum optimal atau termasuk dalam kategori mulai berkembang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perlu adanya tindakan agar dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Maka dari itu, peneliti akan menerapkan penelitian tindakan kelas dengan media loose parts.

Aktivitas Anak dalam Kegiatan Proses Peningkatan Kreativitas melalui Media Pembelajaran Berbahan *Loose Parts*

Pada pelaksanaan tindakan kelas di siklus I, peneliti mengalami kesulitan, karena saat kegiatan berlangsung guru menjelaskan tidak berurutan dari penjelasan materi, apersepsi kegiatan, kegiatan yang akan dilakukan lalu penugasan karena itu anak sulit untuk memahami dan kesulitan juga dalam penugasan, sehingga terjadi tidak kondusif karena anak kurang paham, melakukan penelitian dengan metode pembelajaran klasikal membuat anak antusias dalam mengikuti kegiatan dan tentunya berebut dan tidak sabar menunggu giliran, setelah dikondisikan oleh guru anak dapat dikendalikan, antusias anak cukup baik, dalam penggunaan media loose part, jadi anak-anak pada umumnya masih bingung. Adapun gambaran dari pelaksanaan siklus I diperoleh

yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik mencapai 1 anak atau 3%, yang termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan mencapai 2 anak atau 6%, termasuk kategori Masih Berkembang mencapai 28 anak atau 85% dan termasuk kategori Belum Berkembang sejumlah 2 anak atau 6%.

Pelaksanaan siklus II, kegiatan peningkatan kreativitas masih dilakukan dengan metode pembelajaran klasikal. Pada siklus II anak lebih antusias dari siklus sebelumnya, karena anak sudah pernah melakukan kegiatan dengan penggunaan loose part. anak mudah paham dalam mengikuti kegiatan sehingga ada yang sudah selesai tugasnya dan beberapa ada yang masih kesulitan, guru pun sering untuk mengkondisikan agar anak dapat kondusif dan dapat menunggu temannya yang belum menyelesaikan tugas. Pada pelaksanaan siklus II diperoleh gambaran dengan peningkatan yang cukup baik dari sebelumnya, yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik mencapai 7 anak atau 21%, termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan mencapai 12 anak atau 36%, termasuk kategori Masih Berkembang mencapai 14 anak atau 42% dan termasuk kategori Belum Berkembang yaitu 0 anak atau 0%.

Pada pelaksanaan siklus III, kegiatan kreativitas anak dilakukan dengan metode berkelompok, anak lebih antusias, bersemangat, kondusif, dan terkendali sehingga guru lebih mudah dalam pengajaran di dalam kelas. Siklus III pada pertemuan 1 dibagi menjadi 2 kelompok namun karena menurut peneliti tiap kelompok masih banyak oleh karena itu pada saat pertemuan ke 2 dibagi menjadi 3 kelompok pembelajaran pun berjalan baik dan tuntas. Pada pelaksanaan siklus III diperoleh gambaran dengan peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya, yang termasuk kategori berkembang sangat baik mencapai 28 anak atau 85%, termasuk kategori berkembang sesuai harapan mencapai 5 anak atau 15%, termasuk kategori masih berkembang dan belum berkembang yaitu 0 anak atau 0%.

Pada siklus I dan siklus II dapat digambarkan bahwa tingkat keberhasilan kemampuan peningkatan kreativitas anak berada pada kriteria cukup baik, oleh karena itu peneliti melakukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan kreativitas anak pada siklus ke

III. Salah satu bentuk untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak ialah dengan penggunaan media yaitu media loose parts. Hal tersebut sesuai dengan beberapa hasil penelitian (Al Farisi Ngemplak Boyolali, 2021) yang menunjukkan media loose parts efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan menerapkan media loose parts meningkatkan kreativitas anak usia dini. Imamah & Muqowim (2020) berhasil mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis loose parts. Hal ini dilakukan juga pada anak RA Binaul Ummah dimana pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbahan loose parts untuk meningkatkan kreativitasnya. Saat anak-anak senang atau suka melakukan kegiatan maka tujuan pemberian stimulus dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dan sudah melakukan beberapa tahap perbaikan dari siklus I ke siklus II baik itu perbaikan terhadap anak dan juga guru maka dapat dilihat bahwa pada siklus ke III kemampuan anak yang mampu menghasilkan suatu bentuk, anak yang mempunyai kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan, dan anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain bisa dilihat pada diagram diatas bahwa semua aspek tersebut mengalami peningkatan dan memenuhi target, diantaranya adalah anak yang termasuk kategori berkembang sangat baik mencapai 28 anak atau 85%, termasuk kategori berkembang sesuai harapan mencapai 5 anak atau 15%, termasuk kategori masih berkembang dan belum berkembang yaitu 0 anak atau 0%.

Kemampuan Kreativitas Anak di PAUD RA Binaul Ummah

Pada siklus pertama anak masih kebingungan dengan media yang disiapkan oleh guru, dengan batu alam, batu-batuan, dll apakah anak bisa membuat kata “hujan” ataupun “banjir”? Lalu guru menjelaskan dan dari setengah jumlah siswa masih perlu bimbingan. Untuk lebih jelasnya pengamatan tentang peningkatan kreativitas anak melalui hasil tes dalam dua kali pertemuan anak yang termasuk kategori Belum Berkembang

mencapai 10%, termasuk kategori Masih Berkembang mencapai 52%, termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan mencapai 30%, dan termasuk kategori Berkembang Sangat Baik mencapai 8%.

Pada pelaksanaan perbaikan di siklus kedua, kegiatan berlangsung cukup baik, peneliti tidak mengalami banyak kesulitan seperti siklus sebelumnya, anak-anak sudah terbiasa dengan kegiatan yang dilakukan, akan tetapi guru mengalami kesulitan saat kegiatan guru harus terus mengkondisikan anak karena metode pembelajaran klasikal yang membuat anak berebutan, tidak sabaran dan membuat kegiatan tidak kondusif. Pada pelaksanaan siklus kedua guru menyiapkan media loose part daun-daunan, cangkang kerang, dengan media yang disiapkan guru apakah anak bisa membentuk sebuah hewan? Dan inilah pengamatan tentang peningkatan kreativitas anak melalui hasil tes dalam dua kali pertemuan anak yang termasuk kategori Belum Berkembang mencapai 0%, termasuk kategori Masih Berkembang mencapai 13%, termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan mencapai 53% dan anak yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik mencapai 34%.

Hal ini ada peningkatan dari siklus I ke siklus II, namun ada beberapa yang harus diperbaiki di siklus selanjutnya. Pada pelaksanaan siklus ketiga kegiatan berlangsung lebih baik dari sebelumnya, peneliti tidak mengalami kesulitan begitupun dengan guru pada siklus ketiga peneliti hanya sebagai fasilitator dan motivator, anak-anak sudah terbiasa dengan kegiatan yang dilakukan sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik. Pada pelaksanaan kegiatan siklus ketiga pembelajaran dilakukan dengan metode kelompok, pada pertemuan ke 1 anak dibagi menjadi 2 kelompok yaitu anak laki-laki dan anak perempuan, pada pertemuan ke 2 semua anak dibagi menjadi 3 kelompok, pembelajaran penugasan dilakukan secara rolling. Kegiatan dengan bagaimana anak membentuk sebuah pohon dengan media yang disiapkan oleh guru, yaitu menggunakan media daun, ranting, kapas, tutup kaleng, dll. Dilihat hasil presentasinya dimana anak termasuk kategori Belum Berkembang mencapai 0%, anak termasuk kategori Masih Berkembang mencapai 0%, anak termasuk

kategori Berkembang Sesuai Harapan mencapai 16%, dan anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik mencapai 84%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antara siklus II ke siklus III ini dikarenakan ada perbaikan pada saat pembelajaran berlangsung, baik terhadap anak maupun terhadap guru.

Dalam tulisan (Dwi Nurhayati Adhani, Nina Hanifah, 2017) Kreativitas sebagai suatu kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru, tentunya dengan penggunaan media maka loose parts dapat digunakan dalam pembelajaran untuk merangsang kreativitas sambil meningkatkan gairah pada anak-anak (Audi et al., 2020). Peningkatan kreativitas anak di RA Binaul Ummah sudah memenuhi target yang ingin dicapai, sama hal dengan penelitian Fitriana, D., Ananda, R., & Alam, K. (2021) yang berjudul Peningkatan Kreativitas Melalui Media Loose Parts Kelompok A TK ABA Moronyamplung. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Pengembangan yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak. Penelitian dilakukan dengan prasiklus dan 3 pengembangan, tiap pengembangan terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi, observasi dilakukan guru di dalam kelas pada kegiatan belajar mengajar dengan mengamati anak, dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan dokumen yang berisi keterangan yang berkaitan dengan proses pengumpulan data yang berupa hasil karya anak. Dari hasil penelitian dan analisis data, menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak dari pra siklus ke pengembangan III. Hal ini dibuktikan dengan persentasi ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 8%, siklus II mencapai 34%, dan pada siklus III mencapai 84%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media loose parts dapat meningkatkan kreativitas anak. Peningkatan kreativitas anak di RA Binaul Ummah diakhir siklus III menggambarkan bahwa anak sudah mampu menghasilkan suatu bentuk, anak mempunyai kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan, dan anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada oranglain dengan

menggunakan media yang ada di lingkungan sekitarnya dapat meningkatkan ketekunan, berpikir serta kreativitasnya. Oleh karena itu penggunaan media loose parts saat pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan hal tersebut peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian dan dicukupkan sampai siklus III, karena penelitian sudah dapat mencapai target yang diinginkan, setelah penelitian selesai dilakukan, peneliti menemukan bahwa anak-anak harus diberi kebebasan untuk bermain hingga menghasilkan sesuatu, dan anak-anak harus diberi kesempatan agar lebih aktif untuk melakukan banyak hal. Dengan itu apa yang dikembangkan dari anak dapat berkembang dengan baik dan lebih optimal.

SIMPULAN

Dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut : Perencanaan dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media pembelajaran loose parts, pengetahuan dan kemampuan awal kreativitas anak belum berkembang dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi awal yang termasuk kategori Belum Berkembang sebanyak 3 anak atau 9%, kategori Mulai Berkembang sebanyak 30 anak atau 91%, kategori Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 0 anak atau 0%, dan kategori Berkembang Sangat Baik sebanyak 0 anak atau 0%. Pelaksanaan dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media pembelajaran loose parts, sesuai dengan hasil observasi terdapat peningkatan aktivitas anak pada siklus I kategori berkembang sangat baik sebesar 3%, sementara pada siklus II kategori berkembang sangat baik mencapai 21%, dan pada siklus III kategori berkembang sangat baik mencapai 85%. Artinya pelaksanaan pembelajaran dengan media loose parts dapat terlaksana dengan sangat baik dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Kreativitas anak usia 5-6 tahun setelah diterapkan media pembelajaran loose parts, capaian kreativitas anak pada siklus I dengan kategori berkembang sangat baik sebesar 8%, pada siklus II kategori berkembang sangat baik sebesar 34%, dan pada siklus II kategori berkembang sangat baik mencapai 84%. Artinya kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan

menggunakan media loose parts dapat meningkatkan secara optimal.

65–282
<https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, A. (2018). Meningkatkan Kreativitas melalui Metode Pemberian Tugas Melipat Kertas pada Siswa Kelompok B TK Islam YLPI Marpoyan Pekanbaru. *Generasi Emas*, 1(2), 79. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(2\).2561](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(2).2561)
- April, S. S., & April, S. S. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. 5(02), 275–281.
- Audi, J., Kreativitas, M., & Usia, A. (2020). *Jurnal Audi*. 3359(449), 19–31. Dirlanudin. (n.d.). Pengembangan Bakat Kreativitas Anak. 174–187.
- Depdiknas. (2009). Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Dhieni, Nurbiana. (2006). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Direktorat Pembinaan TK dan SD. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Pembinaan TK dan SD. (2007). *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca dan Menulis Permulaan melalui Permainan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua. 5, 9290–9299.
- Fransiska, Y., & Yenita, R. (2021). Penggunaan Media Loose Parts dalam Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(8), 5454–5462.
- Gunarti, W. (2010). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 65–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Hurlock, Elizabeth. (1978). *Child Development Sixth Edition*. Jakarta: Erlangga.
- Kristanto, Purnawan. (2012). *Boneka Mania Selalu Seru di Sekolah Minggu*. Yogyakarta: Footprints Publishing.
- Kustandi dan Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maisarah, A., Mahmud, M. E., & Saugi, W. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat. 1(1), 1–8. Miftahul, J. (2017). Pemanfaatan Kain Perca Batik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Doro Kecamatan Doro Kabupaten Pekalongan. UNNES.
- Muhson, A. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. 1–9.
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Musfiroh, T. (2002). *Kreativitas Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pendidikan*.
- Musfiroh, T. (2005). *Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Mustakim. (2005). *Peranan Cerita dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Olifia, G. A. (2008). Upaya Meningkatkan Kreativitas..., Gege Adilfi Olifia, FKIP UMP, 2014 8. 8–45.
- Otto, Beverly. (2010). *Language Development in Early Childhood*. New Jersey: Pearson Education.
- Rohmatun, S., Setiyani, E., Rohfirsta, F., Fitamaya, D., Nisa, R., & Nofan Zulfahmi, M. (2021). Penerapan Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia Dini selama Belajar dari Rumah. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(2), 129–136. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i2.114>

- Sadiman, Arief. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Safitri, D., & Lestarinigrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Parts untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52. <https://doi.org/10.19105/kidido.v2i1.3645>
- Salis, K., & Betik, M. Institut KH. Abdul, C. (n.d.). *Katakunci: Kreativitas Anak, Media Origami*.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana dan Rivai. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Dasar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Tarigan, H.G. (2008). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wachidi, W., & Sudarwan, S. (2021). Pelatihan Penggunaan Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbasis Proyek dan Bahan Loose Parts pada Guru PAUDNI Dharma Wanita Kota Bengkulu. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 02(1), 57–61. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jap/article/view/17895>
- Widyasanti, N. P. (2021). Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dimasa Pandemi. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 74–83. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v1i1.287>
- Zaman, Hermawan, Eliyawati. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.