

**PENERAPAN PEMBELAJARAN MEDIA *LOOSE PARTS*
UNTUK MENSTIMULASI KREATIVITAS ANAK USIA DINI
DI TK AISYIYAH 3 TAMBAKNEGARA
KECAMATAN RAWALO KABUPATEN BANYUMAS**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)**

**oleh:
RIZKIAWANTI
NIM. 1817406078**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya

Nama : Rizkiawanti
Nim : 1817406078
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul **“Penerapan Pembelajaran Media *Loose Parts* Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, bukan karya orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 21 September 2022

Yang menyatakan



Rizkiawanti
NIM. 1817406078



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi berjudul

**PENERAPAN PEMBELAJARAN MEDIA *LOOSE PARTS*
UNTUK MENSTIMULASI KREATIVITAS ANAK USIA DINI
DI TK AISYIYAH 3 TAMBAKNEGARA KECAMATAN RAWALO
KABUPATEN BANYUMAS**

yang disusun oleh Rizkiawanti (NIM. 1817406078) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Profesi Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 27 September 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** (S.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 12 Oktober 2022

Disetujui oleh:

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

Dr. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum
NIP. 19740228 199903 1 005

Penguji II/Sekretaris Sidang

Ma'fiyatun Insivah, M.Pd.

Penguji Utama

Fahri Hidayat, M.Pd.I
NIP. 19890605 201503 1 003



Disetujui oleh:
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah

Dr. Ali Muhdi, M.S.I.

NIP. 19770225 200801 1 007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdr. Rizkiawanti
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Rizkiawanti
NIM : 1817406078
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Penerapan Merdeka Belajar Menggunakan Media *Loose Parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 22 September 2022

Pembimbing

Dr. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum
NIP. 197402281999031005

**PENERAPAN PEMBELAJARAN MEDIA *LOOSE PARTS*
UNTUK MENSTIMULASI KREATIVITAS ANAK USIA DINI
DI TK AISYIYAH 3 TAMBAKNEGARA KECAMATAN RAWALO
KABUPATEN BANYUMAS**

Rizkiawanti
NIM 1817406078

Abstrak: Pada pengimplementasian lembar kerja anak (LKA) ditemukan berbagai masalah yang terjadi pada anak seperti kesulitan belajar, menurunnya minat belajar, serta anak mudah lelah, selain itu juga menyebabkan kejenuhan pada anak yang akan berdampak pada kelangsungan pendidikannya. Oleh karena itu, guru TK Aisyiyah 3 Tambaknegara memilih media pembelajaran yang menyenangkan. Yaitu menggunakan media *loose parts*. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran media *loose parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas. Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas kelompok B1, dan peserta didik. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data diantaranya: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan Teknik analisis data yang penulis gunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi (penarikan kesimpulan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas dilaksanakan melalui tiga tahapan. *Pertama*, perencanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* diawali dengan membuat program kegiatan, menyiapkan bahan *loose parts*, dan menata ruang kelas. *Kedua*, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* didalam pelaksanaan melalui lima tahap yaitu pembuka, inti, *recalling*, penutup, rencana penilaian. *Ketiga*, pasca penerapan pembelajaran media *loose parts*, setelah melaksanakan kegiatan disini anak sudah dapat menunjukkan kreativitasnya, keberanian, mandiri, bekerja sama, keaktifan belajar serta rasa percaya dirinya. Kelebihan penerapan media *loose parts* adalah terjangkau, mudah didapat, dan bisa meminimalisir sampah. Selain itu, kelebihan lain dari penggunaan media *loose parts* bagi anak usia dini diantaranya memberikan kesempatan pada anak untuk bermain banyak hal, menyelidiki, menemukan, mengeksplorasi dan berkreasi dengan berbagai bahan yang ada.

Kata Kunci: *Loose Parts*, Kreativitas, Anak Usia Dini

MOTTO

“Tak harus sesuatu yang besar, tapi kreatif dari hal kecil akan memberikan penghargaan pada diri bahwa kita bisa”

(Linda Dwihapsari)



PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur penulis mengucapkan Alhamdulillah, atas kehendak Allah skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan dan motivasi dari keluarga, saudara, dan sahabat serta orang-orang baik yang tanpa penulis sadari selalu mendoakan penulis. Dengan segala kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku (Bapak Catim dan Ibu Arsilem) yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan baik materi maupun non material, serta selalu mendoakanku dan menasihati agar menjadi lebih baik.
2. Kedua saudaraku kakak dan adeku, meskipun sering bertengkar namun tak hentinya memberiku semangat saat mengerjakan skripsi. Serta kakak iparku yang senantiasa mendukung dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga besarku yang selalu mendoakanku dan mendukungku dalam menyelesaikan skripsi.
4. Sahabatku huri, ica, era nazila, ida, rizki, mba eratiana, dan zulfatin yang telah berjuang bersama dan banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Untuk kamu yang sedang berjuang, terimakasih sudah bersabar mau direpotkan dan selalu memberikan dukungan serta doa.
6. Teman-teman kelas prodi PIAUD B angkatan 2018, terimakasih telah memberikan kenangan yang penuh makna dan sudah berjuang bersama.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah serta karunia dan kasih sayang-Nya, sehingga dengan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Pembelajaran Media *Loose Parts* Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas”**. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi kita semua.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan bisa terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M.Ag. selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Subur, M.Ag. selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Ali Muhandi, M.S.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Dr. Heru Kurniawan, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

7. Dr. Novan Ardy Wiyani, M.Pd.I. selaku Penasehat Akademik PIAUD B angkatan 2018.
8. Dr. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Segenap Dosen, Karyawan, dan Civitas Akademik Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
10. Ibu Sriyati, S.Pd.AUD. selaku Kepala TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas yang telah memberikan izin penelitian pada penulis.
11. Ibu Siti Rohani, S.Pd. selaku guru kelas kelompok B1 yang telah banyak membantu penulis ketika melakukan penelitian.
12. Guru-guru TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi.
13. Siswa-siswi TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini semoga Allah membalas dengan berlipat kebaikan.

Purwokerto, 22 September 2022

Penulis,



Rizkiawanti

NIM. 1817406078

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Konseptual.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
E. Kajian Pustaka.....	7
F. Sistematika Pembahasan.....	14
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
A. <i>Loose Parts</i>	15
1. Pengertian <i>Loose Parts</i>	15
2. Karakteristik <i>Loose Parts</i>	17
3. Manfaat <i>Loose Parts</i>	20
4. Strategi Bermain <i>Loose Parts</i>	22
B. Kreativitas.....	27
1. Pengertian Kreativitas.....	27
2. Ciri-ciri Kreativitas.....	28
3. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	31
C. Anak Usia Dini.....	32
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	32

2. Karakteristik Anak Usia Dini	34
3. Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	40
C. Subjek dan Objek Penelitian	41
D. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Teknik Analisis Data	44
F. Uji Keabsahan data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Gambaran Umum TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas	46
1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Aisyiyah 3 Tambaknegara	46
2. Struktur Kepengurusan TK Aisyiyah 3 Tambaknegara	47
3. Status Lembaga	47
4. Visi, Misi, dan Tujuan TK Aisyiyah 3 Tambaknegara.....	47
5. Karakteristik Kurikulum TK Aisyiyah 3 Tambaknegara	48
B. Hasil Penelitian	49
1. Perencanaan Pembelajaran Media <i>Loose Parts</i>	53
2. Pelaksanaan Pembelajaran Media <i>Loose Parts</i>	56
3. Pasca Penerapan Pembelajaran Media <i>Loose Parts</i>	62
4. Kelebihan Penerapan Pembelajaran <i>Media Loose Parts</i>	64
C. Analisis Data	66
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kajian Pustaka	12
Tabel 4.1 Data Peserta Didik Kelompok B1	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	78
Lampiran 2 Transkrip Wawancara	80
Lampiran 3 Dokumentasi Pembelajaran	84
Lampiran 4 Surat Izin Observasi Pendahuluan	88
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset Individual	89
Lampiran 6 Surat Pernyataan Bersedia Menjadi Informan	90
Lampiran 7 Surat Kerangan Seminar Proposal	92
Lampiran 8 Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif	93
Lampiran 9 Blangko Bimbingan Skripsi	94
Lampiran 10 Surat Keterangan Wakaf Perpustakaan	95
Lampiran 11 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab	96
Lampiran 12 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris	97
Lampiran 13 Sertifikat Aplikasi Komputer	98
Lampiran 14 Sertifikat BTA PPI	99
Lampiran 15 Sertifikat Kuliah Kerja Nyata	100
Lampiran 16 Sertifikat Praktik Pengalaman Lapangan	101
Lampiran 17 Hasil Cek Plagiasi	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi kreatif dalam dirinya, dengan potensi tersebut anak membutuhkan aktivitas atau kegiatan yang syarat dengan ide kreatif. Dalam hal ini, anak membutuhkan arahan dan motivasi dari orang terdekatnya untuk membantu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk tumbuh kembang kreativitas anak.¹ PAUD ialah lembaga yang diselenggarakan untuk menciptakan kondisi bagi kemajuan anak secara umum yang memusatkan perhatian pada seluruh dimensi kepribadian anak. Maka dari itu, PAUD memberi peluang kepada anak untuk sepenuhnya mengekspresikan karakter serta potensinya. Sehingga, lembaga tersebut harus menunjukkan berbagai aktivitas yang bisa memberikan aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, fisik dan juga motorik.²

Masa kanak-kanak adalah masa yang sangat penting karena pembentukan fondasi kepribadian yang akan menentukan pengalaman masa depan anak. Lembaga PAUD memegang peranan penting dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan anak. Saat ini potensi kreativitas anak sedang berada pada puncaknya yang perlu diperhatikan dan dikembangkan. Kreativitas tidak sekedar tentang warna. Diharapkan anak juga mampu mengembangkan serta mendapatkan keterampilan dan kecakapan hidup, termasuk bukan hanya keterampilan motorik tetapi keterampilan emosional juga untuk menghadapi masalah-masalah lain dalam kehidupan.³ Dalam konsep pembelajaran anak usia dini, makna pembelajaran yang berlangsung di PAUD di tegaskan kembali. Alangkah senangnya, bilamana rencana ini kembali terwujud, sebab itulah dunia nyata untuk anak, mereka

¹ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 31.

² Suyadi, Maulida Ulfah, *Konsep Dasar Paud*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 17.

³ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), Cet. 3, hlm. 174.

tidak perlu mengerjakan soal terus menerus karena akan membatasi dunia bermainnya. Oleh karena itu, apabila kreativitas dikembangkan maka potensi yang dimiliki anak akan meningkat. Namun yang saat ini yang terjadi adalah orang tua dan sekolah hanya mengedepankan peningkatan prestasi akademik dan mengesampingkan pengembangan kreativitas.

Pada pengimplementasian lembar kerja anak (LKA) ditemukan berbagai masalah yang terjadi pada anak seperti kesulitan belajar, menurunnya minat belajar, serta anak mudah lelah, selain itu juga menyebabkan kejenuhan pada anak yang nantinya akan berdampak pada kelangsungan pendidikannya. Kejenuhan dalam belajar dapat mengakibatkan seseorang mudah marah, terluka dan frustrasi.⁴ Untuk mengembangkan berbagai kreativitas, dibutuhkan media dan strategi yang berbeda selain pembelajaran menggunakan lembar kerja anak (LKA). Karena masih banyak material yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti bahan *loose parts*.

Media *loose parts* merupakan sumber belajar yang dibutuhkan anak-anak, karena media *loose parts* tidak mengandung materi khusus, ada kemungkinan yang tidak terbatas sehingga anak-anak dapat bermain apa saja. *Loose Parts* tidak digunakan begitu saja, bantuan guru dan kebijakan tertentu diperlukan agar *loose parts* dapat dipakai sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan beragam aspek perkembangan anak usia dini. *Loose parts* harus didukung melalui pengelolaan tempat yang sesuai, dari penempatan playset sampai pengajaran. Pendidik perlu memberikan bimbingan agar anak dapat mengubah imajinasinya menjadi karya. Proses belajar inilah yang memberikan anak-anak pengalaman bermain yang bermakna, memungkinkan mereka untuk menginterpretasikan dunia di sekitar mereka melalui aktivitas bermain. Namun masih terdapat beberapa sekolah yang memang masih belum

⁴ Debra Tara Kania Simon Harun & Maria Melita Rahardjo, "Penerapan Media *Loose Parts* dalam Mengatasi Kejenuhan Anak di Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 5, 2022, hlm. 4920.

bisa mengarahkan penggunaan *loose parts* sebagai media pembelajaran yang baik.⁵

TK Aisyiyah 3 Desa Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas berupaya meningkatkan kreativitas anak menggunakan beragam barang yang ada di lingkungan sekitar anak. Pada saat penulis melakukan pengamatan di kelompok B1 TK Aisyiyah 3 Tambaknegara, ketika proses pembelajaran anak-anak terlihat sangat antusias karena dapat berkreasi dengan bebas membongkar pasang bahan *loose parts* yang disediakan oleh fasilitator. Proses pembelajaran media *loose parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara yaitu anak bebas dalam memilih berbagai kegiatan dari bahan dan alat yang sudah dipersiapkan oleh pendidik sesuai dengan tema pada hari itu misalnya, tema diri sendiri bahan dan alat yang disediakan terdiri dari boneka, batu kerikil, kacang hijau, kedelai hitam, daun, tutup botol, sendok plastik, sedotan, stik *ice cream*, dan lain sebagainya. Dari beberapa bahan *loose parts* tersebut peserta didik dapat bebas berkreasi sebaik mungkin sesuai dengan imajinasinya, ada yang menyusun namanya sendiri menggunakan batu, membuat bentuk orang dengan tutup botol atau bermain peran pakai boneka.⁶

Media *loose parts* merupakan bahan yang dapat dipindah, digabung, serta didesain lagi melalui beragam cara. Material ini dapat digunakan sendiri atau dicampurkan dengan bahan lain. *Loose parts* dikenalkan kepada anak sejak dini melalui bahasa yang mudah dan umum bagi anak-anak disekitarnya. Potensi perkembangan pada anak usia dini yakni perkembangan motorik, maka dari itu, *loose parts* merupakan alat belajar yang manfaatnya untuk pembelajaran tidak ada habisnya. *Loose parts* dipakai untuk mencari solusi dalam pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik

⁵ Azky Farida. Skripsi, "Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Al-Musfiroh Gunungsundur Jawa Barat" (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2020), hlm. 3.

⁶ Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas pada tanggal 4 Agustus 2022.

kasar, sains, pengembangan bahasa (literasi), seni (art), berpikir logis matematika, teknologi (engineering), teknologi (technical).⁷

Loose Parts merupakan material yang mencerdaskan, karena merangsang anak untuk berpikir tentang bahan yang akan dibuat. *Loose parts* memiliki nilai dan potensi untuk dibentuk melalui beragam cara menjadi kreasi dan penemuan aktual yang mendorong kreativitas dan imajinasi.⁸ Anak bisa menemukan ide terbaru sebagai referensi agar mendapat pengetahuan baru, lalu menggunakan berbagai bahan untuk merangsang imajinasi anak, sehingga menghasilkan karya yang beragam. Gilman dari McGill University menggambarkan *Loose Parts* sebagai pola pikir yang mengambil pendekatan berorientasi proses, dimana ketika anak bermain, tiba-tiba melakukan percakapan yang membuat pembelajaran menjadi bermakna.⁹

Tujuan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts* di lembaga tersebut menurut Ibu Sriyati S.Pd.AUD selaku kepala sekolah yaitu karena masih banyak peserta didik ketika pembelajaran menggunakan lembar kerja anak (LKA) mereka merasa bosan dan tidak fokus serta ada beberapa anak yang tidak mau diatur sama sekali oleh guru ketika melaksanakan pembelajaran, jadi mengharuskan guru bisa mencari ide atau cara supaya anak semangat lagi dalam belajar dan mengikuti kegiatan sampai selesai. Selain itu, alasan pemilihan menggunakan media *loose parts* ini dapat mengurangi peran LKA dalam pembelajaran. Jadi, pelaksanaan pembelajarannya tidak hanya memberikan tugas saja di lembar kerja anak (LKA) melainkan juga bermain sambil belajar menggunakan media *loose parts* dengan kebebasan dalam berimajinasi. TK Aisyiyah 3 Tambaknegara ingin mewujudkan agar anak merdeka berpikir, bebas belajar mandiri dan kreatif. Sehingga menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*.¹⁰

⁷Yulianti Fransiska dan Roza Yenita, "Penggunaan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran di Masa Pandemi", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5. No. 2, Tahun 2021, hlm. 5456.

⁸Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020), hlm. 18.

⁹Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD...*, hlm. 60.

¹⁰Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas pada tanggal 20 Mei 2022.

Berdasarkan penjabaran dari uraian di atas, menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* pada kelompok B1. Maka dari itu, penulis mengambil judul tentang "Penerapan Pembelajaran Media *Loose Parts* Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas".

B. Definisi Konseptual

1. Pengertian Kreativitas

Kata kreativitas berasal dari kata sifat *creatif* (dalam bahasa Inggris) yang berarti pandai mencipta. Untuk pengertian yang lebih luas kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinal, murni, dan bermakna. Menurut Hurlock juga menjelaskan bahwa kreativitas merupakan proses mental yang dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal. Hurlock juga menambahkan kreativitas menekankan pada pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Kreativitas juga tidak selalu menghasilkan sesuatu yang dapat diamati dan dinilai.¹¹

2. Pengertian *Loose Parts*

Istilah ini digunakan pada tahun 1971 ketika arsitek kelahiran London, Simon Nicholson menerbitkan bukunya "*How Not to Cheat Children-the Theory of Loose Parts*" yang menjelaskan bahwa lingkungan adalah tempat anak-anak berinteraksi. Artinya, anak berinteraksi dengan lingkungan membuka kemungkinan anak menjadi penemu yang kreatif. *Loose parts* didefinisikan sebagai material dalam bentuk bahan alami yang dapat disatukan, dipindahkan, atau di lepaskan, serta digunakan di dalam atau di luar ruangan agar merangsang berbagai keterampilan perkembangan,

¹¹ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini...*, hlm. 8.

termasuk literasi awal, matematika, permainan sensorik, seni dan perkembangan lainnya.¹²

3. Anak Usia Dini

Yaitu anak yang baru lahir sampai usia enam tahun. Pada usia ini sangat penting untuk pembentukan kepribadian, sehingga orang tua dan guru perlu memahami karakteristik anak agar dapat mengoptimalkan potensinya. Anak usia dini merupakan masa emas, momen saat anak mengalami perubahan yang cepat pada perkembangannya. Anak usia seperti ini adalah yang sangat sensitif, memiliki potensi untuk belajar sesuatu, dan rasa ingin tahunya tinggi. Selain itu, setiap anak memiliki keunikan tersendiri yang mungkin disebabkan oleh faktor genetik atau lingkungan. Misalnya faktor genetik berkaitan dengan kepintaran dan faktor lingkungan terhadap model belajar anak.¹³

C. Rumusan Masalah

Dari penjelasan diatas, rumusan masalah dari penulis yakni “Bagaimana Penerapan Pembelajaran Media *Loose Parts* Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

¹² Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD...*, hlm. 12-21.

¹³ Putri Hana Pebriana, “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, 2017, hlm. 3-4.

2. Manfaat

a. Secara Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya mengenai penerapan pembelajaran media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

b. Secara Praktis

1. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan peserta didik untuk lebih kreatif dan belajar mandiri melalui pembelajaran menggunakan media *loose parts* dan menjadikan TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas sebagai sekolah percontohan untuk sekolah yang lain.

2. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi pendidik agar mampu mengembangkan sistem belajar yang kreatif.

3. Bagi Peneliti

Penulis berharap penelitian ini bermanfaat dan menambah pengetahuan mengenai penerapan pembelajaran media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan kumpulan teori referensi yang menjadi dasar suatu riset, secara teoritis menjawab pertanyaan tentang gagasan utama penelitian. Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian serta yang dinilai relevan dengan tema utama dalam penelitian ini yaitu terkait media *loose parts*.

1. Media *Loose Parts*

Istilah *loose parts* mulai digunakan pada tahun 1971 oleh seorang arsitek bernama Simon Nicholson kelahiran London setelah menerbitkan karyanya tentang “*How Not to Cheat Children-the Theory of Loose Parts*”. Istilah *loose parts* ini sudah digunakan oleh beberapa peneliti sebelumnya dengan menggunakan cara yang berbeda dalam penggunaannya. Dari penelusuran pustaka, terdapat lima literatur ilmiah yang paling relevan dengan penelitian ini.

Karya pertama yaitu penelitian skripsi yang dilakukan oleh Rika Ina Witri tahun 2020, mahasiswa Universitas Islam Malang, dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung dan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media *Loose Parts* Pada Anak Kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu”. Dalam penelitian ini, fokus kajiannya yaitu penerapan media *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung dan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A RA Bina Amanah.

Menurut Rika, permainan dengan media *loose parts* dapat melatih anak untuk mengenal lambang bilangan yang menyenangkan. Selain untuk memperkenalkan lambang bilangan juga bisa melatih anak untuk mengenal benda-benda ciptaan Allah SWT, melatih kesabaran dan berbagi dengan teman. Rika menjelaskan bahwa penerapan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan pada kelompok A RA Bina Amanah mengalami perubahan proses pembelajaran yang sangat baik. Potensi dalam diri anak berkaitan dengan setiap aspek perkembangan melalui berbagai rangsangan dan pembiasaan baik yang diberikan untuk anak berkembang optimal. Kemudian, hasil penelitian yang dilakukan oleh Rika menggunakan media *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan pada anak.¹⁴

¹⁴ Rika Ina Witri, Skripsi, “Peningkatan Kemampuan Berhitung dan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media *Loose Parts* Paadaa Anak Kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu”, (Malang: Universitas Islam Malang, 2020), hlm. 2-3.

Karya kedua dalam kajian pustaka penelitian ini adalah penelitian skripsi yang dilakukan oleh Titania Widya Prameswari tahun 2020, mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri, dengan judul “*STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*”. Titania menggunakan istilah *STEAM* dengan media *loose parts* seperti penelitian yang dilakukan oleh Rika. Namun perbedaannya, Rika menjelaskan bahwa *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan angka. Titania menjelaskan pembelajaran berbasis *STEAM* menggunakan media *loose parts* dapat memadukan empat disiplin ilmu sains, bahasa, seni dan matematika.

Dalam penelitiannya, Titania menjelaskan adanya peningkatan hasil kemampuan 4c anak yang meliputi kemampuan dalam aspek kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berfikir kritis setelah diterapkannya model pembelajaran *STEAM* menggunakan media *loose parts*. Proses pembelajarannya yang dilakukan akhirnya mampu mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu, pengalaman, dan mampu membangun pengetahuan anak untuk mengeksplorasi, mengamati, menemukan, dan menyelidiki sesuatu yang ada disekitar anak melalui kegiatan bermain sukarela dan pastinya menyenangkan. Hasil penelitiannya yaitu, pembelajaran berbasis *STEAM* menggunakan media *loose parts* memberikan pengalaman anak dalam berproses kegiatan saintifik.¹⁵

Karya ilmiah ketiga yaitu jurnal Siti Nur Azizah tahun 2020, dengan judul “Analisis Metaphorming Melalui Media *Loose Parts* Pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang”. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa metaphorming merupakan bagian dari *STEAM* yaitu sebuah strategi berpikir kreatif secara mendalam. Strategi ini terlihat ketika guru menstimulasi anak untuk berperan aktif dalam pembelajaran, mengajak anak mengingat pengalaman sebelumnya dan

¹⁵ Titania Widya Prameswari, Skripsi, “*STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*”, (Kediri: Universitas Nusantara PGRI, 2020), hlm. 33.

menghubungkan pengetahuan lama dengan yang baru sesuai tema pembelajaran serta memberikan pertanyaan terbuka pada anak.

Berbeda dengan penelitian Rika yang fokus penelitiannya yaitu media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan angka, kemudian Titania lebih fokus pada model pembelajaran *STEAM*. Sedangkan dalam penelitian Siti fokus penelitiannya adalah strategi *metaphoring* menggunakan media *loose parts*, melalui strategi tersebut akan menghasilkan akselerasi anak dalam berpikir, kreativitas, menemukan hal baru dan menghubungkan semua hal yang ternyata tidak terkait menjadi terjalin dan akhirnya mengarah ke resolusi masalah.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti menunjukkan bahwa strategi *metaphorming* menggunakan media *loose parts* dalam proses belajar sebagian telah diterapkan, hal ini dibuktikan dengan tercapainya tahapan strategi tersebut serta pemikiran kreatif anak. Selain itu, *metaphorming* dan media *loose parts* saling berkaitan dalam meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan media *loose parts* mendukung beberapa tahap-tahap *metaphorming* pada pembelajaran di kelas.¹⁶

Karya ilmiah keempat dalam kajian pustaka ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Muliati Sula tahun 2021, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul “Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Media *Loose Parts* Pada Kelompok B Di TK ABA II Tombolo Kabupaten Gowa”. Dalam penelitian ini, Muliati menjelaskan bahwa anak-anak yang bermain dengan *loose parts* lebih banyak kreatifitas dan imajinasi serta mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi daripada permainan modern. Mungkin kita akan berpikir bahwa kita akan lebih repot untuk membersihkan karena kebanyakan bahan-bahan berakhir di tempat yang tidak kita harapkan, tetapi ketika anak-anak melalui

¹⁶ Siti Nur Azizah, “Analisis *Metaphorming* Melalui Media *Loose Parts* Pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang”, *Jurnal PAUDIA*, Vol. 9, No.1, 2020, hlm. 65.

materi permainan di area dengan cara yang kreatif, itu adalah tanggung jawab kita untuk mendukung dan mendorong karya dan gagasan anak.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Rika, Titania, dan Siti yang lebih fokus pada permainan dengan media *loose parts*. Dalam penelitian Muliati fokus kajiannya adalah kemampuan sains menggunakan media *loose parts*, yang pembelajarannya secara langsung mengenalkan macam-macam sayuran kemudian melakukan eksperimen. Hasil penelitian yang dilakukan Muliati menunjukkan bahwa media *loose parts* dengan metode eksperimen bisa meningkatkan kemampuan sains anak kelompok B TK ABA II Tombolo. Beberapa indikator kemampuan sains yang mengalami peningkatan diantaranya: kemampuan anak mengeksplorasi, memecahkan masalah sederhana, bertanggung jawab menyelesaikan tugas serta lebih kreatif dalam mencoba dan menemukan sesuatu.¹⁷

Karya ilmiah berikutnya yaitu jurnal karya Sumarseh dan Delfi Eliza tahun 2022, mahasiswa Universitas Negeri Padang, dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbahan *Loose Part In Door* untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini”. Terbit di jurnal PIAUD. Dalam penelitian Sumarseh dan Delfi Eliza dijelaskan bahwa merdeka belajar menggunakan bahan *loose parts* ini memberikan peluang kepada anak untuk melakukan kegiatan belajar sesuai keinginannya. Selain itu, juga memberikan kelonggaran atau meminimalisir tugas guru dalam hal administrasi selain tupoksinya.

Hasil dari penelitiannya yakni penerapan media berbahan *loose part* dapat membangun merdeka belajar anak usia dini dengan kebebasan bermain sesuai dengan latar belakang masalah dan tujuan penelitian. Melalui strategi yang dilakukan oleh guru seperti penataan lingkungan yang berbeda, penggunaan beragam bahan *loose part*, pertanyaan terbuka yang diajukan baik dari guru ataupun anak didik, kebebasan memilih kegiatan main dan memilih bahan yang diinginkan. Saat proses dan hasil karya yang

¹⁷ Muliati Sula, Skripsi, “Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Media *Loose Parts* Pada Kelompok B Di TK ABA II Tombolo Kabupaten Gowa”, (Makassar: Universitas Muhammadiyah, 2021), hlm. 109.

sudah diamati guru diharapkan dapat membangun kemerdekaan belajar bagi anak secara optimal.¹⁸

Pada penelitian sebelumnya oleh Muliati di jelaskan bahwa anak-anak yang bermain dengan *loose parts* lebih banyak kreatifitas dan imajinasi serta mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi daripada permainan modern. Seperti penelitian Titania dan Siti yang menggunakan pembelajaran *STEAM*, hanya saja Siti fokus pada strategi metaphorming. Serta penelitian Rika yang menggunakan media *loose parts* untuk kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan angka. Berbeda dengan penelitian Sumarseh dan Delfi Eliza ini merupakan penelitian terbaru yaitu pembelajaran menggunakan *loose part in door* untuk membangun merdeka belajar yang memuat kurikulum baru dibuat oleh menteri pendidikan Nadiem Anwar Makariem.

Tabel 1.1
Kajian Pustaka

No.	Nama (Tahun)	Fokus Penelitian	Kesimpulan
1.	Rika Ina Witri (2020)	Media <i>loose parts</i> meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung dan mengenal konsep bilangan	Melalui penerapan media <i>loose parts</i> pembelajaran berlangsung aktif menyenangkan pada anak kelompok A serta meningkatnya seluruh potensi aspek perkembangan anak terutama kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan.
2.	Titania Widya Prameswari (2020)	Model pembelajaran <i>STEAM</i> menggunakan media <i>loose parts</i>	Adanya peningkatan hasil kemampuan 4c anak yang meliputi kemampuan dalam aspek kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berfikir kritis setelah diterapkannya model pembelajaran <i>STEAM</i>

¹⁸ Sumarseh & Delfi Eliza, Skripsi, "Penerapan Media Pembelajaran Berbahan *Loose Part In Door* untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini", (Padang: Universitas Negeri Padang, 2022), hlm. 74.

			menggunakan media loose parts.
3.	Siti Nur Azizah (2020)	Strategi metaphorming menggunakan media <i>loose parts</i>	Strategi metaphorming menggunakan media <i>loose parts</i> dalam proses belajar sebagian telah diterapkan, hal ini dibuktikan dengan tercapainya tahapan strategi tersebut serta pemikiran kreatif anak. Penggunaan media <i>loose parts</i> mendukung beberapa tahap-tahap metaphorming pada pembelajaran di kelas.
4.	Muliati Sula (2021)	Kemampuan sains anak melalui media <i>loose parts</i>	Media <i>loose parts</i> dengan metode eksperimen bisa meningkatkan kemampuan sains anak, diantaranya mengeksplorasi, memecahkan masalah sederhana, bertanggung jawab menyelesaikan tugas serta lebih kreatif dalam mencoba dan menemukan sesuatu.
5.	Sumarseh dan Delfi Eliza (2022)	Pembelajaran berbahan <i>loose part In Door</i> untuk Membangun Merdeka Belajar	Penerapan media berbahan <i>loose part</i> dapat membangun merdeka belajar anak usia dini dengan penataan lingkungan yang berbeda dapat membantu anak untuk mengeksplor imajinasinya serta memberikan pengalaman baru bagi mereka.

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian terdahulu, masih terdapat ruang kosong yang belum dibahas. Penggunaan media *loose parts* telah dijelaskan di dalam penelitian-penelitian Rika Ina Witri, Titania Widya Prameswari, Siti Nur Azizah, Muliati Sula, Sumarseh dan Delfi Eliza. Akan tetapi kajian tentang media *loose parts* berfokus pada kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan angka dan pembelajaran *STEAM* yang memadukan empat disiplin ilmu sains, bahasa, seni dan matematika. Kajian

mengenai media *loose parts* untuk menstimulasi berbagai kreativitas anak usia dini belum terdapat dalam penelitian tersebut. Berdasarkan hasil penelusuran diatas, maka penelitian ini dilakukan untuk bisa mengisi ruang kosong yang belum dikaji pada penelitian sebelumnya.

F. Sistematika Pembahasan

Pada sistematika pembahasan penulis membagi penyusunan menjadi beberapa bab dengan rincian antara lain:

BAB pertama, yaitu pendahuluan meliputi latar belakang masalah, kemudian definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian, analisis pustaka, serta sistematika pembahasan.

BAB kedua, merupakan landasan teori yang berhubungan dengan penerapan pembelajaran media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara.

BAB ketiga, adalah metode riset yang didalamnya menjelaskan jenis penelitian, tempat riset, subjek dan objek penelitian, teknik mengumpulkan data serta teknik analisis data.

BAB keempat, menjelaskan hasil riset serta pembahasan mengenai penerapan pembelajaran media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara.

BAB kelima, yaitu penutup yang berkaitan dengan kesimpulan serta saran dari penulis.

Bagian akhir, diantara lain daftar pustaka, lampiran hasil dari penelitian, serta daftar riwayat hidup penulis.

BAB II KAJIAN TEORI

A. *Loose Parts*

1. Pengertian *Loose Parts*

Menurut Siskawati dan Herawati, mengemukakan bahwa *loose parts* merupakan benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, botol plastik, kardus bekas, logam, kain dll. Bahan tersebut dapat diperoleh guru dan orang tua dimanapun tanpa mengeluarkan biaya. Adapun *loose parts* yaitu bahan yang mudah dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan lagi dengan beragam cara. *Loose parts* juga akan menciptakan kemungkinan kreasi yang baru tanpa ada batasnya dalam pembelajaran dan membuat anak menjadi kreatif.¹⁹ Teori ini memaparkan bahwa media *loose parts* merupakan bahan yang mudah dipindahkan keseluruhan bagian ruangan serta memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat membuat kreasi dari bahan *loose parts* itu. Hal ini akan meningkatkan berbagai keterampilan yang anak miliki yaitu, kreativitas, konsentrasi, koordinasi tangan, perkembangan motorik halus dan kasar, penguasaan bahasa atau kosa kata, pemikiran matematika, ilmiah, emosional, serta perkembangan sosial anak.²⁰ Sebagaimana yang dijelaskan dalam Alfirda Dewi Nugraheni, *loose parts* adalah istilah yang dikemukakan oleh Simon Nicholson berdasarkan kemauan untuk memberi ruang pada anak untuk bereksplorasi dan menuangkan kreativitas dengan memakai material yang dapat diubah, dimanipulasi, dan diciptakan lagi. *Loose parts* merupakan bahan atau benda terlepas yang dapat dipindah, diubah, serta disatukan lagi menggunakan cara lain, serta cara menggunakannya bisa ditentukan oleh anak. Jika anak dapat

¹⁹ Siti Maryam Hadiyanti, dkk. "Analisis Media *Loose parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini". *Jurnal PAUD Agopedia*. Vol. 5, No. 2, 2021. hlm. 239.

²⁰Siti Maryam Hadiyanti, dkk, "Analisis Media *Loose parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini"... , hlm. 239-240.

menggunakan melalui cara yang sesuai, maka hal itu akan menciptakan kreativitas pada dirinya.²¹

Steamfli berpendapat bahwa *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain secara bebas dan tidak didominasi oleh peran orang dewasa. Teori ini memberikan wawasan kepada guru tentang bagaimana peran lingkungan luar mendukung anak untuk bisa menciptakan pengalaman bermain yang kaya dan beragam. Semua pendidik dan kurikulum yang mulai menggunakan *loose parts* diluar ruangan umumnya lebih fleksibel, serta dapat mendorong anak usia dini menggunakan kebebasan mereka dalam bermain untuk mengembangkan kontrol individu dan keterampilan pengaturan diri. Pembelajaran ini dapat menjadi cara untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak dibandingkan memakai mainan buatan pabrik karena lebih menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Contohnya, batu dapat disusun menjadi rute jalan, tongkat kayu dapat dijadikan pedang dan cangkul atau sesuai dengan imajinasinya terhadap bahan tersebut. Flanningan dan Dietze menjelaskan bahwa, bermain di lingkungan luar dengan pembelajaran *loose parts* dapat mendukung anak untuk mempunyai tingkat keterlibatan yang tinggi karena memiliki pengaruh positif pada perilaku anak dan perkembangan mereka.²²

Dengan menggunakan *loose parts* untuk anak usia dini, maka kemampuan bermain akan meningkat dan anak akan menjadi lebih nyaman sesuai imajinasinya, karena metode *loose parts* tidak mengenal benar atau salah dan perangkatnya dapat dibongkar pasang lagi sesuai kebutuhan masing-masing anak. Sebelum menggunakan media *loose parts* untuk anak usia dini, sebaiknya diperhatikan terlebih dahulu hal-hal berikut ini:

²¹ Alfirda Dewi Nugraheni, Skripsi, “Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis *Loose Parts* pada PAUD”, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*, (Ponorogo: Universitas Muhammadiyah, 2019), hlm. 516.

²² Imam syafi’I dan Nur Da’iyah Dianah, “Pemanfaatan *Loose Parts* dalam Pembelajaran *STEAM* pada Anak Usia Dini”..., hlm. 110.

- a. Tidak memiliki penggunaan yang jelas dan pendamping harus mendukung anak ketika mereka memutuskan untuk mengubah bentuk atau menggunakannya.
- b. Bisa diakses secara fisik dan disimpan dimana mereka bisa menemukan tanpa harus bertanya kepada pendamping. Peserta didik harus tau bahwa mereka bisa memakainya kapanpun dan bagaimanapun yang diinginkan oleh mereka.
- c. Harus di isi ulang, diubah, dan ditambahkan. Mengingat bahwa permainan terbaik berasal dari hal-hal yang memungkinkan anak-anak bermain melalui beragam cara serta berbagai tingkatan. Lingkungan yang mencakup *loose parts* jauh lebih merangsang dan melibatkan daripada permainan statis. Lingkungan bermain juga perlu mengenalkan dan mendukung permainan imajinatif melalui penyediaan *loose parts*.²³

Anak usia dini perlu diberikan kegiatan yang bervariasi untuk memupuk rasa percaya diri dan menumbuhkan kemampuan kreativitas serta imajinasi anak yang merupakan bagian dari perkembangan mentalnya, karena hal tersebut dapat membangun rasa ingin tahu anak dan membuat mereka memperhatikan benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Pertimbangan penting dalam media tersebut merupakan bahan terbuka, tidak terstruktur, selain itu anak juga memilah menggunakan bahan dengan bebas. Bermain *loose parts* bersifat eksploratori dan sifat terbuka, kemudian dapat mempengaruhi aspek dasar yang terkait dengan literasi fisik, termasuk kompetensi gerakan, rasa percaya diri dan motivasi, serta perilaku sehari-hari.²⁴

2. Karakteristik *Loose Parts*

Material *loose parts* merupakan bagian dari alat dan bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini, seperti yang telah kita ketahui bahwa

²³ Imam syafi'I dan Nur Da'iyah Dianah, "Pemanfaatan *Loose Parts* dalam Pembelajaran *STEAM* pada Anak Usia Dini"... , hlm. 109.

²⁴ Maestri Sabrina, Skripsi, "Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 Tk Bina Anak Bangsa Palu".(Palu: Universitas Tadulako, 2021), hlm. 25.

pembelajaran anak identik dengan bermain. Maka *loose parts* sebagai bahan dan alat dalam proses kegiatan bermain mempunyai karakteristik sebagai berikut:

a. Menarik

Loose parts itu seperti halnya magnet bagi anak yang mempunyai rasa ingin tahu dan ketertarikan yang tinggi. Bahan seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, serta daun kering sehingga akan membuat anak tertantang untuk berkreasi sesuai kemauan dirinya sendiri. Secara tidak langsung, ini menanamkan kecakapan anak dalam berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill/HOTS*), yang ditandai dengan munculnya kemampuan untuk berpikir kritis dan kreativitas. Dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* yang menarik ini akan menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap media yang baru mereka coba. Selain itu, karena mudah ditemukan maka anak akan menghargai bahan yang ada dilingkungan sekitar.²⁵

b. Terbuka

Loose parts memungkinkan aktivitas main tanpa ada batasnya. Bahan *loose parts* tidak hanya menawarkan satu jenis main, karena tidak ada serangkaian arahan khusus untuk penggunaan *loose parts*. Hasil dari pemakaian bahan tersebut tidak sendiri, tetapi bervariasi, tergantung pada kreativitas dan imajinasinya yang berbeda-beda. Bahan media *loose parts* bisa terbuat dari potongan kayu yang dibuat menjadi rumah, kereta api, mobil-mobilan, dll. Disini anak dapat menuangkan ide dan gagasannya ke berbagai bentuk karya, mereka bebas untuk menunjukkan kemampuan melalui caranya sendiri.

c. Dapat digerakan/dipindahkan

Bahan *loose parts* sangat mudah untuk dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke lokasi lainnya. Misalnya, potongan kayu bisa

²⁵ Siti Maryam Hadiyanti, dkk, "Analisis Media *Loose parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini"..., hlm. 240.

dipindah ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan atau disisi lainnya menjadi tangga.²⁶

Loose parts dalam proses pembelajaran sudah pasti akan lebih dipilih dan disenangi oleh anak karena menawarkan kesempatan untuk dimanipulasi sesuai keinginannya. Apabila anak bermain menggunakan alat permainan yang jadi (*toys*) atau peralatan yang ada di taman bermain (*playground*), mereka akan merasa lebih cepat lelah, jenuh dan kehabisan ide permainan. Ketika anak sudah menguasai fungsi suatu permainan yang ada di taman bermain misalnya, menekan tombol untuk membuat gambar, menaiki tangga, mereka akan merasa cepat bosan, dan berusaha mencari kegiatan lainnya karena tantangannya sudah tidak ada lagi. Dalam arti lain, ketertarikan terhadap alat main, tergantung dari banyaknya pilihan cara menggunakannya. Berbeda ketika anak bermain dengan media *loose parts* yang menawarkan pilihan main tanpa batas, dan mendorong anak untuk menciptakan sebuah karya sesuai dengan ide, pikiran, gagasan atau imajinasinya.²⁷

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

- a. Bahan dasar alam, bahan yang dapat ditemukan di alam. Diantaranya, batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan lain sebagainya.
- b. Plastik, merupakan barang-barang yang terbuat dari plastik antara lain, sedotan, botol plastik, tutup botol, pipa, paralon, selang, ember, corong.
- c. Kayu dan bambu, yaitu barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan, antara lain, seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle.
- d. Benang dan kain, adalah barang yang terbuat dari serat. Antara lain, kapas, kain perca, tali, pita, karet.

²⁶ Widya Ayu Puspita, "Penggunaan *Loose Parts* Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM", *Jurnal Pendidikan non vormal*, Vol. 21. No. 2, 2019, hlm. 19-20.

²⁷ Siti Maryam Hadiyanti, dkk, "Analisis Media *Loose parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini"..., hlm. 240.

e. Bekas kemasan, yakni barang-barang atau wadah yang sudah tidak digunakan seperti kardus, gulungan tissue dan benang, bungkus makanan, karton wadah telur.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik *loose parts* yaitu menarik bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, terbuka dengan kegiatan main tanpa batas, dan dapat dipindahkan dari satu tempat ke tempat yang lain.²⁸

3. Manfaat *Loose Parts*

Loose Parts merupakan media bahan ajar yang pemakaiannya dalam pembelajaran tidak ada habisnya, serta dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek. Pembelajaran menggunakan media *loose parts* bisa meningkatkan kreativitas anak, mendorong anak untuk aktif sehingga perkembangan perkembangan fisik motorik, kemandirian anak, dan melatih kemampuan anak untuk bekerja sama serta membangun rasa percaya diri pada anak. Penggunaan *loose parts* memberikan stimulus terhadap seluruh aspek perkembangan anak, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya karena telah mencapai kompetensi dasar sesuai dengan perkembangan usianya.²⁹

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Siantajani, ada empat manfaat utama apabila anak bermain dengan *loose parts*, antara lain:

a. Mengembangkan keterampilan inkuiri

Rasa ingin tahu adalah hal yang alami muncul dari anak. Rasa ingin tahu ini merupakan unsur yang penting untuk membentuk kemampuan berpikir inkuiri. Kemampuan tersebut diperlukan anak untuk memperoleh informasi, menganalisa dan mendorong anak mengembangkan keterampilan inkuiri ini.

²⁸ Maestri Sabrina, Skripsi, "Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 Tk Bina Anak Bangsa Palu"..., hlm. 18.

²⁹ Fajri Dwiyama & Satma awaliana, "Pengelolaan Pembelajaran Berbasis *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kualitas Belajar", *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 11, No. 2, 2021, hlm. 153.

b. Mengajarkan anak untuk bertanya

Kegiatan pembelajaran yang terbuka akan membuat anak berpikir, ingin tahu dan bertanya. Anak akan menguji idenya serta mempertanyakan seperti apa yang terjadi jika saya tambahkan sesuatu, dan lain sebagainya. Karena itu, saat anak bermain perlu ada orang dewasa yang dapat merespon pertanyaan anak, selain itu orang dewasa pun bisa memancing anak dengan pertanyaan-pertanyaan lainnya sebagai respon terhadap rasa ingin tahu anak.

c. Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak

Stimulasi terhadap semua aspek perkembangan anak muncul ketika anak bermain dengan *loose parts*. Salah satu yang paling penting adalah kemampuan memecahkan masalah dan mengambil resiko, selain kemampuan dalam bidang matematika dan sains. Anak juga akan mengembangkan kemampuan fisik, pada saat anak aktif mencari benda yang mereka perlukan maupun berkreasi dengan jari-jari tangannya untuk menciptakan sesuatu. Sementara itu, kemampuan sosial emosional anak terstimulasi secara aktif saat anak berinteraksi dan bekerjasama. Juga munculnya perasaan tertantang ketika diprovokasi oleh pendidik serta bangga setelah mendapatkan hasil yang dicapainya. Saat bermain *loose parts* anak akan belajar untuk berkomunikasi dan bernegosiasi secara aktif. Kemampuan seni pada anak juga terasah ketika mereka berkreasi untuk menciptakan sesuatu sesuai imajinasinya. Selain itu, ketika berdekatan dengan alam anak juga dapat lebih mengenal penciptanya.

d. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas

Ketika anak bermain dengan suasana yang terbuka maka anak akan mengikuti imajinasi dan minat sehingga permainan akan mengalir ke segala arah sesuai dengan kreativitas yang muncul secara spontan. *Loose parts* juga dapat meningkatkan proses belajar aktif, memperdalam kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kemampuan berpikir divergen dan kreatif, mendukung perkembangan seluruh anak secara inklusif,

meningkatkan keragaman dan keluasaan kegiatan bermain, mendukung pendidik menyediakan alat dan bahan yang ekonomis, mendukung pengembangan kurikulum, serta mendorong beragam aspek perkembangan.³⁰

Penggunaan *loose parts* bisa memberikan berbagai macam manfaat untuk peserta didik, yang secara garis besar membuka kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar dengan cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas. Selain itu, karena kegiatan dan sumber dayanya yang beragam dan fleksibel, anak memiliki kesempatan untuk membuat pilihan dan memutuskan bagaimana akan menggunakan bahan tersebut.³¹ Material *loose parts* mencakup berbagai benda yang ada disekitar anak dan memang mudah ditemukan. Namun, banyak alasan yang mendasari pentingnya pemakaian media *loose parts* bagi perkembangan anak usia dini. Secara garis besar, *loose parts* memberikan kesempatan lebih besar kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi.³² *Loose parts* bahkan mampu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, hingga keterampilan memecahkan persoalan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari oleh anak, meningkatkan aspek motorik anak melalui berbagai rangkaian aktivitas yang dilakukannya, membantu penguasaan bahasa dan kosa kata serta sosial emosional melalui komunikasi yang dibangun dengan lingkungan di sekitarnya, hingga penguasaan pemikiran matematika dan ilmiah.³³

4. Strategi Bermain *Loose Parts*

Ketika anak mulai menggunakan *loose parts* untuk tujuan tertentu, guru dapat terlibat dalam permainan anak untuk mengetahui jalannya

³⁰ Maestri Sabrina, Skripsi, "Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 Tk Bina Anak Bangsa Palu"..., hlm. 19-21.

³¹ Yuliati Siantajani. *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*..., hlm. 23.

³² Azky Farida. Skripsi, "Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Al-Musfiroh Gunungsundur Jawa Barat" ..., hlm. 30.

³³ Azky Farida, Skripsi, "Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Al-Musfiroh Gunungsundur Jawa Barat"..., hlm. 32.

pemikiran anak. Bisa jadi mereka telah memiliki suatu ide, maka pendidik diharapkan membantu anak dalam memperluas idenya dan membiarkan anak lain untuk ikut berkontribusi. Dari proses eksperimen maka anak akan mewujudkan sesuatu dari hasil pemikirannya. Apapun hasilnya, pendidik perlu menghargai, karena orientasinya bukan pada hasil karya tetapi lebih pada bagaimana anak berpikir sehingga terwujud buah pikirnya dalam suatu karya. Semakin anak diberi penghargaan, maka mereka akan lebih berani mengeluarkan idenya tanpa perasaan bersalah. Ini akan melatih anak menjadi kreatif.³⁴

Penyajian kegiatan main atau pembelajaran dengan *loose parts* dimulai dari persiapan. Pada kegiatan persiapan, hal pertama yang dilakukan adalah menyiapkan tema yang menjadi bingkai dari kegiatan main yang akan dilakukan anak. Selanjutnya, menyediakan beragam komponen bahan *loose parts*. Beberapa bahan *loose parts* sudah tersedia di area alam, ada pula yang disimpan dalam kotak penyimpanan. Kemudian menentukan dan memfasilitasi tempat yang lebih luas. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan *loose parts*, diantaranya:

- a. Mempertimbangkan keamanan dan kenyamanan anak saat bermain, terlebih lagi dengan alat dan bahan yang berukuran kecil. Resiko tertelan, terbentur, terjatuh barangkali tetap ada sehingga perlu perencanaan dan antisipasi yang baik. Selain itu, kebersihan alat dan bahan juga perlu diperhatikan.
- b. Alat dan bahan main yang digunakan kemudian tidak menyakiti atau mengganggu ekosistem lainnya.
- c. Berikan kebebasan bagi anak dalam bereksplorasi, mencakup kebebasan memilih bahan, prosesnya maupun kebebasan mengekspresikan hasil karya.
- d. Mengurangi adanya intervensi seperti memberi contoh pada kegiatan main berbasis *loose parts*, guru hanya sebagai fasilitator dan motivator.

³⁴ Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD...*, hlm. 80-81.

Anak dapat memakai kalimat pertanyaan dan seruan misalnya, “Seperti apa bentuk rumah?” atau “Ayo, kita membuat rumah yang kita sukai!”.

- e. Bermain dengan *loose parts* tidak terbatas ruang, area main anak bisa *indoor* maupun *outdoor*, oleh karena itu perlu diperhatikan benda yang mengancam seperti benda tajam yang dapat melukai kaki anak.³⁵

Anak senang bermain dengan benda-benda konkret. Tentunya perlu strategi agar benda yang tersedia sesuai dengan peruntukan usia anak, jumlah anak dan juga penempatannya agar mudah dijangkau oleh mereka. Mulailah menggunakan *loose parts* dengan jumlah keping terbatas untuk setiap jenis bahan yang akan dipakai. Jumlah yang terbatas ini untuk membantu anak dalam pengenalan terhadap benda tersebut, serta memudahkan anak saat belajar untuk peduli dan bertanggungjawab dalam pemakaian dan membereskan setelah menggunakannya.³⁶

Penggunaan media *loose parts* juga melewati beberapa tahapan. Tahapan tersebut diimbangi dengan peran guru yang juga dilakukan secara bertahap, antara lain:

a. Tahap Eksplorasi

Eksplorasi adalah kegiatan untuk mengamati. Ide kreatif sering kali muncul dari eksplorasi atau penjelajahan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan melalui cara mengamati dunia luar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan tersebut bisa berupa lingkungan, diantaranya hutan, bukit, laut, kolam, dan lingkungan alam lainnya. Eksplorasi dapat dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Adapun kegiatan eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dan

³⁵ Srinahyanti, “Pemanfaatan *Loose Parts* Pada Pendidikan Anak Usia Dini”, *Jurnal Guru Kita*, Vol. 6, No. 3, 2022, hlm. 191.

³⁶ Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD...*, hlm. 21.

dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat di lingkungan sekitar.³⁷

Pada tahap ini anak menjelajahi benda yang ada disekitarnya. Selain itu, guru juga memegang peran tahap edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang. Yulianti Siantajani menjelaskan bahwa tahap eksplorasi adalah tahap dimana anak mulai berkenalan dengan *loose parts*, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak menjelajahi benda yang beragam tekstur, warna, bentuk dan ukuran. Dalam bereksplorasi anak dapat menggunakan seluruh indranya dengan menyentuh, merasakan, membau, mencampur, membandingkan apa yang mereka lihat, selain itu anak juga bisa menanyakan hasil penemuan tersebut, mengumpulkan informasi sehingga anak dapat memecahkan masalah sendiri.³⁸

b. Tahap Eksperimen

Eksperimen merupakan suatu aktivitas yang berkaitan dengan melakukan percobaan yang diperoleh dari hasil pengalaman langsung oleh anak untuk mengamati suatu proses dan hasil dari percobaan tersebut. Melalui tahap eksperimen anak diberi kesempatan untuk mengalami sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati obyek dan keadaan. Dengan demikian, anak dapat mencari kebenaran, atau mencoba mencari suatu hukum atau dalil, dan menarik kesimpulan dari proses yang dialami melalui uji coba yang telah dilakukan. Tahap eksperimen merupakan cara pembelajaran yang berpusat pada anak dan melalui tahap ini tidak hanya membuat anak sebatas mengetahui dan hafal tetapi anak juga memahami.³⁹

³⁷Heldanita, "Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi", *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*", Vol. 3, No. 1, 2018, hlm. 58.

³⁸ Anfika Maharani, dkk, "Pengaruh Penggunaan Pendekatan Eksplorasi Lingkungan Sekitar Terhadap Perkembangan Pemahaman Konsep Sains Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 4, No. 2, 2018, hlm. 2.

³⁹ Anisa Yunita Sari & Andini Dwi Arumsari, "Metode Eksperimen Media Air Untuk Perkembangan Sosial Anak Usia Dini", *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1, 2019, hlm. 3-4.

Pada tahap ini anak melakukan uji coba membuat sesuatu berdasarkan ide yang dimilikinya. Seperti yang dijelaskan oleh Yuliati Siantajani memaparkan bahwa setelah anak selesai dengan tahapan eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak. Imajinasi anak berkembang dalam tahap ini. Sedangkan pendidik memperluas ide anak yang telah mampu bereksperimen melalui beragam *loose parts* yang sudah disediakan.⁴⁰

c. Tahap Kreatif

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide baru yang belum pernah ada serta melihat adanya berbagai kemungkinan yang akan terjadi. Perilaku kreatif pada anak usia dini mungkin tidak akan dihasilkan jika anak takut untuk berpikir tentang hal-hal yang baru atau ketidakinginan menjadi kreatif karena kurangnya apresiasi dari orangtua, guru dan lingkungannya.⁴¹

Tahap ini, anak membuat atau merancang berbagai karya yang kreatif. Peran guru sampai pada tahap perkembangan, dimana pendidik mengambil dokumentasi dan penilaian dari kegiatan yang anak lakukan. Tahap ini merupakan tahap kemampuan tertinggi yang dicapai oleh anak dan peran tertinggi pendidik. Karena pendidik dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, dimana anak bisa memaknai dunia sekelilingnya melalui permainan mereka. Tujuan bermain telah tercapai yang artinya tujuan pendidik dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai.⁴²

⁴⁰ Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD...*, hlm. 79.

⁴¹ Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4, No. 2, 2016, hlm. 195-196.

⁴² Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD...*, hlm.78-79.

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Menurut Conny Semiawan kreativitas adalah sebuah proses yang menyebabkan lahirnya kreasi baru dan orisinal. Jika tidak ada hambatan yang mengganggu perkembangan kreativitas, cukup aman untuk mengatakan bahwa semakin cerdas anak semakin ia dapat menjadi kreatif. Hal ini terjadi karena kreativitas tidak bisa berfungsi dalam ketidaktahuan anak menggunakan pengetahuan yang diterima sebelumnya, dan tergantung pada kemampuan intelektual seseorang. Oleh karena itu, mendorong dan menumbuhkembangkan kreativitas belajar pada diri anak sangat penting.⁴³

Menurut Munandar kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan kombinasi dari inovasi, fleksibilitas, dan sensitivitas yang membuat seseorang mampu berpikir produktif berdasarkan kepuasan pribadi dan lainnya. Kreativitas memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide baru.⁴⁴

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan kemampuan seseorang yang dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide baru yang belum pernah ada, dan melihat adanya berbagai kemungkinan yang akan terjadi⁴⁵

Kreativitas yang berkembang dalam diri anak akan menjadi suatu pembentukan dan melahirkan pola pikir yang baik bagi anak dalam menemukan idenya. Kreativitas juga suatu pengembangan kepribadian

⁴³ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini...*, hlm. 8.

⁴⁴ Novita Eka Nurjanah, "Pembelajaran STEM Berbasis *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini"..., hlm. 25.

⁴⁵ Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4, No. 2, 2016, hlm. 195.

sejalan dalam diri anak, apabila sudah berkembang dengan baik maka akan membaik pula perkembangan kepribadian yang sehat seperti anak terbiasa mandiri, percaya diri dan produktif. Tetapi sebaliknya, jika kreativitas kurang berkembang maka anak akan tergantung pada orangtua, guru maupun lingkungannya. Kreativitas anak sangat diperlukan adanya perkembangan yang bisa mempengaruhi otak kanan dan otak kirinya. Dan usia anak sejak dini merupakan masa yang penting mengembangkan kreativitasnya melalui lingkungan belajar maupun cara perkembangan berfikir anak. Pembelajaran di lingkungan sekolah yang tidak memperhatikan aspek perkembangan kreativitas, anak akan mudah bosan dan frustrasi terhadap pembelajaran yang guru ajarkan.⁴⁶

Kreativitas pada anak memiliki ciri dan karakteristik tersendiri yang berbedaa dengan orang dewasa. Menurut Isenberg dan Jalongo dalam Musfiroh, kreativitas anak dikoridori oleh keunikaan gagasan dan tumbuhnya imajinasi dan fantasi. Anak yang kreatif sangat sensitive akan adanya stimulasi. Dalam mengaplikasikan sifat kreatifnya anak tidak dibatasi oleh *frame-frame* apapun. Artinya mereka memiliki kebebasan dan keleluasaan dalam beraktivitas kreatif. Selain itu, kreativitas anak usia dini juga ditandai dengan kemampuan membentuk imajinasi mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir dihadapannya.⁴⁷ Pada umumnya, mereka mengeksplorasi dunia ini dengan ide yang cemerlang dan bahkan menggunakan apa yang mereka lihat dengan cara yang alami dan asli. Kreativitas berarti memiliki kekuatan atau kualitas untuk mengekspresikan diri dengan cara anak sendiri.⁴⁸

2. Ciri-Ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan

⁴⁶ Juli Afnita & Khamim Zarkasih Putro, "Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1, 2021, hlm. 78-79.

⁴⁷ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini...*, hlm. 33.

⁴⁸ Yuliani Nurani, dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020), hlm. 4.

keaktivitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya. Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dikelompokkan dalam dua kategori yaitu kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif antara lain motivasi, sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri-ciri tersebut sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit untuk menghasilkan karya yang kreatif.⁴⁹

Dunia kreativitas merupakan dunia anak yang masih membutuhkan ruang gerak yang bebas, dan masih membutuhkan bimbingan terhadapnya. Maka anak adalah manusia unik yang memiliki kelebihan karakteristik dalam diri anak. Ada beberapa ciri-ciri kreativitas anak usia dini yang dapat mencerminkan proses tahapan pengembangan kreativitas, diantaranya:⁵⁰

- a. Anak lebih senang dengan lingkungan yang bebas berimajinasi
- b. Suka bereksplor di lingkungan
- c. Rasa ingin tahu yang tinggi
- d. Anak lebih suka spontan dengan menyatakan sesuatu hal pada perasaan maupun pikirannya
- e. Anak suka menemukan hal yang baru dengan segala pengalamannya
- f. Senang bereksperimen dengan mencoba inovasi baru
- g. Tidak mudah bosan
- h. Memiliki imajinasi yang tinggi
- i. Dapat memecahkan suatu permasalahan

⁴⁹ Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 15.

⁵⁰ Juli Afnita & Khamim Zarkasih Putro, "Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini"..., hlm. 81.

Ciri lain dari seseorang termasuk dalam kategori kreatif, dipaparkan oleh Catron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono bahwa terdapat 12 indikator kreatif anak usia dini, antara lain sebagai berikut.⁵¹

- a. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit
- b. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian
- c. Anak berpendirian tegas atau tetap, terang-terangan serta berkeinginan untuk bicara bebas dan terbuka
- d. Anak adalah nonkonformis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri
- e. Anak mengekspresikan imajinasinyaa secara verbal
- f. Anak tertarik pada berbagai hal
- g. Anak menjadi terarah dan termotivasi sendiri, memiliki imajinasi dan menyukai fantasi
- h. Anak terlibat dalam sistematis
- i. Anak menyukai imajinasinya dan menggunakannya dalam bermain
- j. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya
- k. Anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan objek, contoh, masukan atau menjadikan sesuatu bagian dari tujuan
- l. Anak bersifat fleksibel dan bakat dalam mendesain sesuatu

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa potensi kreatif yang dimiliki oleh masing-masing anak hanya dapat dikembangkan melalui proses kreatif dengan memberikan kesempatan pada anak untuk beraktivitas melalui kegiatan bermain yang memungkinkan munculnya sejumlah indikator kreatif pada anak usia dini. Dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya, maka anak senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide-ide kreatif.⁵²

⁵¹ Yuliani Nurani, dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini...*, hlm. 5-6.

⁵² Ria Astuti & Thorik Aziz, "Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kansius Sorowajan Yogyakarta", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 2, 2019, hlm. 296.

3. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak

Kreativitas yang berkembang dalam diri seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Steinberg memaparkan bahwa kreativitas membutuhkan kerjasama dari kemampuan intelektual, pengetahuan, gaya berpikir, kepribadian, motivasi dan lingkungan.⁵³

Hurlock mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, antara lain:⁵⁴

- a. Waktu. Anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide/gagasan, konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau original.
- b. Kesempatan menyendiri. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya. Adakalanya anak tidak mau membaur dengan teman-teman yang lain karena sedang melakukan sesuatu yang menarik perhatiannya.
- c. Dorongan. Terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif, bebas dari ejekan. Anak kreatif biasanya dianggap tidak sama dengan teman lain dan mungkin berbuat sesuatu yang aneh menurut orang dewasa dan membuat orangtua khawatir.
- d. Sarana. Sarana untuk bermain harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi anak yang merupakan penting dalam kreaativitas.
- e. Lingkungan yang kondusif. Lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan kepada anak.
- f. Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu mengekang anak akan mendorong untuk belajar mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

⁵³ Ratih Kusumawardhani, dkk, "Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD dan Dikmas, Vol. 3, 2018, hlm. 12.

⁵⁴ Nining Suratiningsih, *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Tangerang: INDOCAMP, 2021), hlm. 2.

C. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Undang-undang tentang perlindungan terhadap anak (UU RI Nomor 32 Tahun 2002) Bab 1 Pasal 1 dinyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, rentangan anak usia dini adalah 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan. Pendapat lain menyebutkan bahwa anak usia dini ialah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Sementara itu, menurut direktorat pendidikan anak usia dini (PAUD), anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga PAUD.⁵⁵

National Association for the Education of Young Children (NAEYC) asosiasi pendidik anak yang berpusat di Amerika, mendefinisikan rentang usia dini berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi mengenai perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak. Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini menjelaskan bahwa anak usia dini merupakan individu yang unik karena memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.⁵⁶

Menurut Rahman berpendapat bahwa “pengalaman yang dialami anak pada usia dini akan berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya” pengalaman tersebut akan bertahan lama bahkan tidak dapat terhapuskan.

19. ⁵⁵ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2012), hlm.

⁵⁶ Sri Tatminingsih, dkk, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini ...*, hlm. 1.3.

Bila suatu saat ada stimulasi yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialaminya maka efek tersebut akan muncul kembali dalam bentuk yang berbeda. Masalah perilaku bagi anak usia dini yang beragam dan masalah yang paling menonjol pada masa ini adalah meniru pembicaraan dan tindakan orang lain. Oleh karena itu periode ini juga dikenal dengan periode meniru. Namun kecenderungan ini tampak kuat tetapi anak menunjukkan kreativitas dalam masa bermain selama masa kanak-kanak dibandingkan dengan masa-masa lain dalam kehidupannya.

Masa usia dini merupakan periode awal yang penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh periode penting dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangan. Salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini adalah *The Golden Age* atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini dimana potensi anak berkembang dengan cepat. Masa kanak-kanak juga masa usia yang sangat penting bagi sepanjang hidupnya sebab masa anak masa pembentukan pondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak di kehidupan selanjutnya.⁵⁷

Kegiatan merawat dan mendidik anak oleh orang tua pada umumnya dimulai semenjak anak dilahirkan hingga ia dewasa. Berdasarkan kepentingan tersebut maka munculah berbagai pandangan terkait dengan penggolongan usia bagi anak dalam ruang lingkup pendidikan. Anak usia dini terbagi menjadi 3 tahapan, yaitu:⁵⁸

- a. Masa bayi dari usia lahir sampai dengan 12 bulan (satu tahun).
- b. Masa kanak-kanak/batita dari usia 1 sampai 3 tahun.
- c. Masa prasekolah dari usia 3 hingga 6 tahun.

⁵⁷ Sunanih, "Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa"..., hlm. 4.

⁵⁸ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 88.

Oleh karena itu, anak usia dini sering disebut juga dengan anak usia pra-sekolah yang hidup pada masa anak-anak awal atau masa peka. Masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional serta agama dan moral. Anak usia dini berada pada tahap *ready on use* untuk dibentuk oleh orang tua, pendidik PAUD, serta masyarakatnya. Anak usia dini sudah memiliki kesiapan untuk merespon berbagai stimulasi edukatif yang diberikan oleh orang tua, pendidik serta masyarakat.⁵⁹

E. Mulyasa mengartikan anak usia dini sebagai individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang yang sangat berharga dibanding usia berikutnya karena perkembangan kecerdasannya tengah berlangsung luas biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap serta berkesinambungan. Jadi, anak usia dini adalah anak yang berusia 0 hingga 6 tahun yang melewati masa bayi, batita dan masa prasekolah.⁶⁰

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologi anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya diatas delapan tahun, karakteristik tersebut antara lain:⁶¹

⁵⁹ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), hlm. 97.

⁶⁰ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), hlm. 98.

⁶¹ Dadan Suryana dan Nenny Mahyudin, *Dasar-dasar Pendidikan TK*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), hlm. 1.8.

a. Anak bersifat egosentris

Yaitu, anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Anak yang egosentrik lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri daripada tentang orang lain dan tindakannya terutama bertujuan menguntungkan dirinya. Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahapan-tahapan seperti tahapan sensorimotorik yaitu 0-2 tahun, tahap praoperasional sekitar usia 2-6 tahun dan tahap terakhir yaitu tahap operasi konkret usia 6-11 tahun. Pada fase praoperasional pola berpikir anak bersifat egosentris dan simbolis, karena anak melakukan operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki, belum dapat bersikap sosial yang melibatkan orang di sekitarnya, asyik dengan kegiatan sendiri dan memuaskan diri sendiri.⁶²

b. Anak memiliki rasa ingin tahu (*Curiosity*)

Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik serta menakutkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu anak bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya. Contohnya, anak akan tertarik dengan warna, perubahan yang terjadi dalam benda itu sendiri. Bola yang berbentuk bulat dapat digelindingkan dengan warna-warni serta kontur bola yang baru dikenal oleh anak sehingga anak suka dengan bola. Rasa ingin tahu ini sangat baik dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi anak dengan tujuan mengembangkan kognitifnya. Anak memang pribadi yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, tak jarang orang tua kewalahan dengan pertanyaan anak yang seolah tidak ada habisnya.⁶³

c. Anak bersifat unik

Menurut Berdekamp, anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan serta latar belakang budaya dan kehidupan yang berbeda satu sama lain.

⁶² Mukti Amini & Siti Aisyah, *Hakikat Anak Usia Dini...*, hlm. 1.7.

⁶³ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2018), hlm. 175.

Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

d. Anak memiliki imajinasi dan fantasi

Anak memiliki dunia sendiri, berbeda dengan orang di atas usianya. Mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi. Terkadang mereka bertanya tentang sesuatu yang tidak bisa ditebak oleh orang dewasa, hal itu disebabkan karena mereka memiliki fantasi yang luar biasa dan berkembang melebihi dari apa dilihatnya. Untuk memperkaya imajinasi dan fantasi anak, perlu diberikan pengalaman yang merangsang kemampuannya untuk berkembang.⁶⁴

e. Anak memiliki daya konsentrasi pendek

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Mereka selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut menyenangkan juga bervariasi tidak membosankan. Rentang konsentrasi anak usia lima tahun umumnya adalah sepuluh menit untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Pembelajaran bisa dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpacu di tempat dan menyimak dalam jangka waktu lama.⁶⁵

f. Anak cenderung mudah frustrasi

Anak usia dini cenderung mudah putus asa dan bosan dengan segala hal yang dirasa sulit baginya. Mereka akan segera meninggalkan aktivitas atau permainan yang bahkan belum diselesaikannya. Anak usia dini merupakan anak yang sedang berada dalam proses perkembangan, baik perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional dan Bahasa. Setiap anak juga memiliki karakteristik tersendiri dan perkembangan

⁶⁴ Dadan Suryana dan Nenny Mahyudin, *Dasar-dasar Pendidikan TK...*, hlm. 1.9-1.10.

⁶⁵ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD...*, hlm. 57.

anak bersifat progresif, sistematis serta berkesinambungan. Semua aspek saling berkaitan satu sama lain, terhambatnya satu aspek perkembangan akan mempengaruhi aspek yang lainnya. Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan yang baru diperoleh dan juga ketika mereka mengalami tantangan diatas level/tingkat penguasaannya saat ini.⁶⁶

3. Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Montessori mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitive (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungan. Kemudian, Montessori menyatakan bahwa usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja ataupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon serta mewujudkan semua tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya dalam keseharian.⁶⁷

Pada hakikatnya anak merupakan makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya. Itu artinya guru dan pendidik anak usia dini lainnya tidaklah dapat menuangkan air begitu saja ke dalam gelas yang seolah-olah kosong. Anak lahir dengan membawa sejumlah potensi yang siap untuk dikembangkan asalkan lingkungan mendukung agar bisa merangsang potensi yang tersembunyi pada diri anak. Secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak bisa belajar dengan sebaik mungkin jika kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Selain itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial

⁶⁶ Sri Tatminingsih, dkk, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini...*, hlm. 1.7-1.8.

⁶⁷ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), hlm. 60.

dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, anak belajar melalui bermain, minat anak dan rasa keingintahuannya memotivasi untuk belajar sambil bermain serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dalam belajar.⁶⁸

Hurlock merupakan salah satu pakar psikologi perkembangan anak paling terkemuka abad ini. Ia mengemukakan sepuluh prinsip perkembangan pada anak usia dini, antara lain:⁶⁹

- a. Perkembangan berimplikasi pada perubahan, tetapi perubahan belum tentu termasuk dalam kategori perkembangan karena perkembangan merupakan realisasi diri atau pencapaian kemampuan bawaan.
- b. Perkembangan awal lebih penting, atau lebih kritis daripada perkembangan berikutnya karena perkembangan awal menjadi dasar untuk selanjutnya.
- c. Kematangan (sosial-emosional, mental, dll) dapat dimaknai sebagai bagian dari perkembangan karena perkembangan timbul dari interaksi kematangan belajar.
- d. Pola perkembangan bisa diprediksikan, walaupun pola tersebut bisa diprediksi terlambat atau dipercepat oleh kondisi lingkungan dimasa pra lahir dan pasca lahir.
- e. Pola perkembangan memiliki karakteristik tertentu yang bisa diprediksi, yang paling penting diantaranya adalah adanya persamaan bentuk perkembangan untuk seluruh anak, perkembangan berlangsung dari tanggapan umum sampai spesifik, perkembangan terjadi secara berkesinambungan berbagai bidang berkembang dengan cepat yang berbeda serta terdapat korelasi dalam perkembangan yang berlangsung.
- f. Terdapat perbedaan individu dalam perkembangan sebagian karena pengaruh bawaan dan beberapa lainnya karena kondisi lingkungan.
- g. Setiap perkembangan pasti melalui fase tertentu secara periodik.

⁶⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini...*, hlm. 61.

⁶⁹ Trimayang Anisa, dkk, "Penerapan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di RA Ash-Shidiqi Srejo Agung Rajabasa Baru Kecamatan Mataram Baru", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, 2019, hlm. 28-29.

- h. Setiap periode perkembangan pasti ada harapan sosial untuk anak. Harapan sosial tersebut yaitu tugas perkembangan yang memungkinkan para orang tua dan guru TK mengetahui pada usia berapa anak mampu menguasai berbagai pola perilaku yang diperlukan bagi penyesuaian sosial yang baik.
- i. Setiap bidang perkembangan mengandung kemungkinan bahaya, baik fisik ataupun psikologis yang bisa mengubah pola perkembangan anak berikutnya.
- j. Periode perkembangan memiliki makna kebahagiaan yang bervariasi untuk anak.

Dari beberapa prinsip diatas dapat ditarik kesimpulan, bahwa menjadi pendidik dan orang tua harus memahami prinsip-prinsip tersebut agar mengetahui kemampuan peserta didik yang sedang menempuh perkembangan pada prinsip tertentu. Pengetahuan tersebut bermanfaat untuk mengubah pola perkembangan anak yang kurang baik menjadi kebiasaan. Jika pola perkembangan tertentu telah lewat masanya, ia akan permanen dan tidak dapat diubah kembali.⁷⁰

⁷⁰ Trimayang Anisa, dkk, "Penerapan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di RA Asha-Shidiqi Srejo Agung Rajabasa Baru Kecamatan Mataram Baru"..., hlm. 29.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis merupakan penelitian lapangan atau *field research*, yang dilakukan secara langsung dalam menemukan masalah/fenomena yang terjadi dan memperoleh data secara lengkap.⁷¹ Pendekatan kualitatif pada penelitian kali ini berdasarkan dengan rumusan masalah yang peneliti angkat yaitu terkait pembelajaran media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini. Rumusan masalah tersebut berkaitan dengan fenomena atau keadaan yang terjadi secara fakta dan menyeluruh, yang menggambarkan secara sekilas terkait penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memberikan gambaran tentang suatu fenomena atau keadaan yang terjadi. Fenomena dalam penelitian kualitatif bersifat holistik atau menyeluruh sehingga, data yang ditemukan tidak dapat dipisahkan.⁷² Dengan peneliti melakukan penelitian secara kualitatif di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara, peneliti dapat memperoleh data baik secara langsung (observasi) serta melalui wawancara dan juga dokumentasi. Sehingga peneliti dapat lebih mengetahui seperti apa dan bagaimana proses pembelajaran menggunakan media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini di Lembaga tersebut.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitiannya yaitu di TK Aisyiyah 3 Desa Tambaknegara Jl. Pramuka No. 2 RT 04 RW 01 Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas. Waktu penelitian awal (observasi pendahuluan) dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2022 dengan meminta izin untuk melakukan penelitian di lembaga tersebut, 4 Agustus 2022 sampai 3 September 2022 melakukan observasi dan

⁷¹ Abdurahman Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusun Skripsi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 9.

⁷² I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. (Yogyakarta: Quadrant, 2020), hlm. 111.

wawancara dengan kepala sekolah serta guru kelas kelompok B1. Adapun alasan penulis memilih lembaga tersebut untuk dijadikan tempat penelitian yaitu karena sudah menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts* serta didukung fasilitas yang memadai sehingga memudahkan penulis dalam melakukan penelitian.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

a. Kepala Sekolah

Ibu Sriyati, S.Pd.AUD merupakan kepala sekolah TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

b. Guru Kelas

Salah satu sumber informasi dalam penelitian ini yaitu guru kelas, karena berinteraksi secara langsung dengan peserta didik serta lebih mengetahui karakteristik dari setiap individu anak. Guru kelas di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas yang akan peneliti wawancara yaitu Ibu Siti Rohani, S.Pd.

c. Peserta Didik

Peserta didik merupakan orang yang menerima ilmu dari guru dan mengaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik disini merupakan salah satu subjek dalam penelitian ini, penulis melakukan penelitian di kelas B1 dengan jumlah 15 anak.

2. Objek Penelitian

Objek penelitiannya yakni penerapan pembelajaran media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah 3 Desa Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan secara sistematis melalui pengamatan, termasuk kegiatan menggunakan seluruh indera untuk memusatkan perhatian pada suatu objek atau fenomena yang ada.⁷³ Dalam penelitian ini, penulis menggunakan observasi non partisipasif. Observasi non partisipasif yaitu pengamat atau *observer* tidak terlibat secara langsung ketika sedang melakukan aktivitas, melainkan hanya mengamati kegiatannya saja.

Peneliti melakukan observasi di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas terkait penerapan pembelajaran media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini. Peneliti melakukan observasi seperti proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, evaluasi setelah pembelajaran kemudian mengamati bagaimana perkembangan anak setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media *loose parts*.

2. Wawancara

Merupakan cara pengkajian atau himpunan data dengan memeriksa informasi secara langsung dari subjek penelitian (narasumber). Cara ini memiliki kelebihan tertentu daripada teknik lainnya, antara lain informasi diperoleh berdasarkan kejadiann sesungguhnya, tanpa adanya dugaan yang salah.⁷⁴ Susan Stainback mengemukakan bahwa, melalui wawancara maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi.⁷⁵ Wawancara yang dilakukan peneliti termasuk dalam wawancara terstruktur yang mana peneliti mempersiapkan poin-poin pertanyaan yang akan menjadi bahan wawancara

⁷³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta,2010), hlm. 199.

⁷⁴ Mohammad Ali A., Ishomudin, dkk, *Etnis Tionghoa Di Madura (Interaksi Sosial Etnis Tionghoa Dengan Etnis Madura Di Sumenep Madura)* (Jakarta : CV. Jakad Media Publishing, 2020), hlm. 71.

⁷⁵ Sugiyono, *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 232.

atau tanya jawab dengan narasumber (guru) untuk memperoleh data atau gambaran dari penerapan merdeka belajar menggunakan media *loose parts* di lembaga tersebut.

Peneliti melakukan wawancara pertama dengan Ibu Sriyati, S.Pd.AUD selaku kepala sekolah TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas untuk memperoleh data dan informasi mengenai pembelajaran menggunakan media *loose parts*, mengapa menerapkan media *loose parts* untuk pembelajaran, kemudian apakah dengan adanya pembelajaran menggunakan media *loose parts* berpengaruh terhadap kreativitas anak, serta menanyakan terkait kurikulum apa yang dipakai dalam lembaga tersebut, kemudian wawancara kedua dilakukan dengan Ibu Siti Rohani, S.Pd. selaku guru kelas kelompok B1 karena beliau yang lebih paham terhadap perkembangan anak selama didalam kelas, jadi peneliti mewawancarai terkait bagaimana proses kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, apa saja persiapan yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai, kemudian bagaimana perkembangan anak setelah selesai melaksanakan pembelajaran menggunakan media *loose parts*.

3. Dokumentasi

Dokumen yaitu catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁷⁶ Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Adapun data yang ingin diperoleh sebagai penunjang kelengkapan penelitian ini diantaranya yakni data profil TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas, kurikulum lembaga tersebut, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), kemudian data peserta didik kelompok B1.

⁷⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 240.

E. Uji Keabsahan Data

Penelitian ini menggunakan teknik validitas data triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu.⁷⁷ Data tersebut bisa dipengaruhi oleh kredibilitas informannya, waktu pengungkapan, kondisi yang dialami dan sebagainya. Maka peneliti perlu melakukan triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Triangulasi dibedakan menjadi tiga macam yaitu, triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi teknik yaitu peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Triangulasi sumber, peneliti menggunakan sumber yang berbeda untuk mendapatkan data dengan teknik yang sama.⁷⁸

Dalam penelitian ini triangulasi yang digunakan adalah triangulasi waktu, yaitu data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara dipagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Peneliti menggunakan triangulasi waktu guna menguji kredibilitas data dengan melakukan wawancara dan observasi dalam waktu, hari yang berbeda.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data ialah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, disusun ke dalam pola, memilah mana yang penting dan akan dipelajari, serta membuat ringkasan sehingga lebih mudah dipahami oleh diri sendiri atau orang lain. Model data dalam penelitian ini mengikuti konsep yang diberikan Miles dan Huberman, yang mengungkapkan bahwa

⁷⁷ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 324.

⁷⁸ Djam'an satori & Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 330.

aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga sampai tuntas. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah:⁷⁹

1. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan melalui bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Miles dan Huberman mengungkapkan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Pada tahap ini peneliti membuat ringkasan temuan penelitian secara sistematis sehingga pola dan fokus penelitian diketahui. Melalui kesimpulan data tersebut diberi makna yang relevan dengan fokus penelitian. Dengan mendisplaykan data, maka akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

2. Penarikan Kesimpulan (Verifikasi)

Tahap terakhir yaitu verifikasi atau penarikan kesimpulan. Verifikasi awal masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti yang kuat, dan mampu mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Akan tetapi, jika kesimpulan yang dijelaskan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang kuat dan sesuai saat peneliti kembali ke lokasi untuk menggabungkan data, maka kesimpulan yang dijelaskan merupakan kesimpulan yang dapat dipercaya. Dengan demikian, kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi kemungkinan juga tidak, karena seperti yang sudah dijelaskan bahwa masalah dari rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Peneliti harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang telah di sepakati oleh tempat penelitian itu dilaksanakan.⁸⁰

⁷⁹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 244-249.

⁸⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 252-253.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas

1. Sejarah Singkat TK Aisyiyah 3 Tambaknegara

Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Tambaknegara didirikan pada tahun 1979 dengan tujuan untuk memberi pelayanan Pendidikan Anak Usia Dini di lingkungan RT 04 RW 01 Desa Tambaknegara. Berdiri pada tanggal 8 Januari 1979 dialihkan atau dikelola pimpinan ranting Aisyiyah Tambaknegara Rawalo. Pada awalnya TK Aisyiyah 3 Tambaknegara belum mempunyai gedung. Pelaksanaan KBM berada di rumah Bpk. Sukardi/ Ibu. Turyati kurang lebih 4 tahun dengan pimpinan TK ibu Turyati dan guru ibu Jamiatun, (bantuan guru dari Depag Purwokerto) dengan jumlah anak didik 64. Tercatat No. Induk Kabupaten 392/II 03.02.04. Setelah itu mendapat surat izin operasional dari Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas dengan nomor 070/1252/2011 pada tanggal 2 Maret 2011.

Pada tanggal 1 Januari 2000 pihak keluarga Bpk. Sukardi menyerahkan atau mewakafkan tanah dan bangunan TK Aisyiyah 3 Tambaknegaran ke yayasan Muhammadiyah ranting Tambaknegara. Untuk meneruskan perjuangan dan cita-cita beliau. TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Tambaknegara mengajukan proposal kepada Provinsi Jawa Tengah untuk penambahan ruang kantor, UKTK, dapur dan kamar mandi. Pada tahun 2011 mendapat bantuan lagi dari wilayah untuk penambahan ruang kelas, sehingga sekarang mempunyai 2 ruang kelas. TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Tambaknegara sudah terakreditasi sejak tahun 2008 dapat nilai B, dan tahun 2015 pada tanggal 5 Desember 2015 diakreditasi lagi dengan nilai B.⁸¹

⁸¹ Hasil dokumentasi TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

2. Struktur Kepengurusan TK Aisyiyah 3 Tambaknegara

- a. Penyelenggara TK : Aisyiyah Cabang Rawalo
- b. Komite TK : H. Priyadi
- c. Kepala TK : Sriyati, S.Pd.AUD
- d. Bendahara : Erlin Haerani
- e. Sekretaris : Siti Rohani, S.Pd.
- f. Guru/Pendidik : Sriyati, S.Pd.AUD

Erlin Haerani

Rustiyah

Siti Rohani, S.Pd.

3. Status Lembaga

Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Tambaknegara dengan Status Swasta, NPSN 69777302 merupakan satuan PAUD yang dikelola dengan management berbasis masyarakat dibawah naungan Yayasan Aisyiyah Cabang Rawalo, telah memiliki izin operasional dari Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas nomor 070/1252/2011 untuk program Taman Kanak-Kanak dan telah lulus akreditasi dengan nilai B dari BAN PNF tahun 2015 dengan Nomor sertifikat 041/K.1/SK/AKR/2015.⁸²

4. Visi, Misi dan Tujuan

Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 3 Tambaknegara, mempunyai identitas tersendiri dalam mengembangkan pendidikan yang mempunyai Visi, Misi dan Tujuan dalam jangka waktu pendek, menengah dan panjang.

a. Visi

Visi Taman Kanak-kanak Aisyiyah 3 Tambaknegara :

“Mempersiapkan penerus bangsa yang berkualitas, taqwa kepada Allah SWT, cerdas, mandiri dan berakhlakul karimah”

b. Misi

Misi Taman Kanak –kanak Aisyiyah 3 Tambaknegara :

- 1) Terwujudnya manusia yang berguna bagi agama, nusa dan bangsa

⁸² Hasil Dokumentasi TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas

- 2) Mengembangkan keterampilan, pengetahuan umum, dan agama bagi penerus bangsa
- 3) Bekerjasama dengan pemerintah dalam peningkatan pembangunan di bidang Pendidikan

c. Tujuan

Tujuan pendidikan TK Aisyiyah 3 Tambaknegara adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian, dan seni untuk memasuki pendidikan dasar.

5. Karakteristik Kurikulum TK Aisyiyah 3 Tambaknegara

Karakteristik Kurikulum Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 3 Tambaknegara disusun dengan menerapkan nilai-nilai islami sebagai dasar untuk pengembangan karakter peserta didik. Nilai-nilai karakter yang dikembangkan antara lain: kepemimpinan, jujur, kreativitas, religius, kerja keras, mandiri, keberanian, dan tanggungjawab. Penerapan nilai-nilai dilakukan melalui pembiasaan rutin yang diterapkan selama anak berada di satuan PAUD Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 3 Tambaknegara. Dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan partisipatif, Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 3 Tambaknegara menerapkan model pembelajaran kelompok, dimana kelompok anak dalam satu hari bermain dan belajar dalam kelompok yang didalamnya berisi berbagai aktivitas sebagai pemenuhan keinginan main. Kelompok yang disiapkan adalah berupa sudut dimana disetiap sudut ada permainan yang diinginkan anak. Sudut balok, sudut bahan alam, dan sudut main peran, sudut agama, sudut keluarga.⁸³

⁸³ Hasil Dokumen Kurikulum TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas

B. Hasil Penelitian

Pembelajaran yang merangsang motivasi belajar dan menumbuhkan kreativitas anak adalah pembelajaran yang dirancang guru dengan inovasi dan memanfaatkan sumber belajar yang tepat. Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dengan membawa peserta didik untuk mengamati lingkungan akan menambah keseimbangan dalam kegiatan belajar. Artinya belajar tidak hanya terjadi di ruang kelas namun juga di luar ruangan kelas. Dalam hal ini, lingkungan sebagai sumber belajar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik, keterampilan sosial, dan budaya, perkembangan emosional serta intelektual.⁸⁴ Anak usia dini memiliki pribadi yang unik, sebagai seorang pendidik harus mengenali dan memahami secara baik dunia anak. Karena dunia anak itu unik, penuh kejutan, serba ingin tahu. Oleh karena itu, sebagai pendidik sebaiknya memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berekspresi dan mengeksplorasi kegiatan yang mereka inginkan dengan menyiapkan metode dan media pembelajaran yang akan membuat mereka bebas mengeksplorasi dan mengekspresikan dirinya.⁸⁵

Gaya belajar anak usia dini adalah dengan belajar sambil bermain. Bermain penting untuk kesehatan dan kesejahteraan serta pengembangan kreativitas, imajinasi, kepercayaan diri, kemajuan diri, serta kekuatan dan keterampilan fisik sosial, kognitif dan emosional sehingga seluruh potensi anak berkembang.⁸⁶ Merdeka belajar melalui bermain merupakan kebutuhan setiap anak usia dini, karena semua aspek perkembangan distimulasi melalui bermain. Pada saat anak melakukan kegiatan, mereka menjalankan sesuai keinginannya tanpa tekanan dan paksaan.⁸⁷ Rasa ingin tahu anak terhadap segala yang ada disekitar menjadikan anak semangat menggali pengetahuan tentang hal-hal

⁸⁴ Nining Suratiningsih, *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini...*, hlm. 4-5.

⁸⁵ Siska Neval Proida, Skripsi, "Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas Anak di TK/PAUD Al-Ikram Ladang Konsi Kabupaten Solok Selatan, (Sumatera Barat: STKIP PGRI, 2016), hlm. 5-6.

⁸⁶ Yasinta Maria Fono & Efrida Ita, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanuzza", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, No. 3, 2021, hlm. 9292.

⁸⁷ Serli Marlina, dkk, "Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturrid Kabupaten Padang Pariaman", *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 5, No. 2, 2020, hlm. 84.

yang berkaitan dengan alam sekitar. Melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan bermain, anak akan mengeksplorasi bahan dan alat yang dipakai sebagai media bermain. Kreativitas anak akan muncul jika anak memiliki motivasi yang tinggi, rasa ingin tahu serta imajinasi. Banyak cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak, salah satunya melalui kegiatan pembelajaran dengan media *loose parts*, yaitu metode kegiatan yang dikemas dalam bentuk bermain yang memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi melalui berbagai macam bahan yang sudah disediakan oleh fasilitator.⁸⁸

Pada dasarnya *loose parts* adalah media berupa bahan atau alat yang beragam, dapat dibawa, digabungkan, serta dilepas pasang melalui berbagai macam cara. Penggunaan *loose parts* memiliki peranan dalam perkembangan kemampuan anak, yang disajikan dalam kegiatan bermain yang eksploratif.⁸⁹ Kreativitas bukanlah sebagai perkembangan tambahan, melainkan komponen utuh dari lingkungan bermain secara langsung dan potensial. Maka dari itu, sebuah pembelajaran tidak hanya fokus dalam satu area, tetapi harus mendukung anak dalam segala hal yang berkaitan dengan kreativitasnya. Untuk mendorong kreativitas pada anak diperlukan kegiatan yang tepat dan bermakna serta menggunakan bahan dan alat bermain edukatif. Dengan bermain *loose parts* peserta didik akan lebih mengenal lingkungan serta benda yang ada di sekitarnya, mengetahui bahwa benda tersebut dapat dimanfaatkan dan digunakan kembali.⁹⁰

Upaya yang dilakukan oleh guru TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas dalam meningkatkan kreativitas serta menciptakan suasana pembelajaran yang baru didalam kelas pada peserta didik yaitu dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Pada awalnya lembaga tersebut masih menggunakan model pembelajaran

⁸⁸ Anita Damayanti, dkk, "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM dengan media *loose parts*", *Jurnal Buah Hati*, Vol. 7, No. 2, 2020, hlm. 76-77.

⁸⁹ Srinahyanti, "Pemanfaatan *Loose Parts* Pada Pendidikan Anak Usia Dini"... , hlm. 190.

⁹⁰ Aizatul Farikhah, dkk, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran *Loose Parts*", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 03, No. 01, 2022, hlm. 69-70.

seperti biasa belum memanfaatkan media *loose parts*.⁹¹ Memasuki abad 21 guru dituntut untuk profesional dalam dunia pendidikan khususnya perkembangan anak dan aspek kunci dari lingkungan kelas yaitu keterlibatan anak, penggunaan strategi pembelajaran yang efektif serta faktor emosional guru dalam mendukung perkembangan anak. Abad ke-21 adalah abad yang sangat berbeda dengan sebelumnya. Perkembangan ilmu pengetahuan yang luar biasa disegala bidang.⁹²

Disamping karena dituntut untuk menjadi guru yang profesional, alasan lain TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas menerapkan pembelajaran dengan media *loose parts* yaitu ada beberapa anak ketika melaksanakan pembelajaran mereka tidak mau fokus, tidak mau belajar didalam kelas, dan apapun yang dilakukan harus sesuai dengan keinginannya. Maka dari itu, guru mencari cara untuk mengubah suasana pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak, karena pada dasarnya rasa ingin tahu anak itu tinggi sehingga ketika ada yang berbeda dan unik pasti mereka akan bertanya kepada guru. Dengan adanya suasana yang baru didalam kelas serta cara belajar yang memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi sesuai imajinasinya, akan membantu guru dalam mengenali bakat dan minat peserta didik. Selain itu, anak dapat mengikuti pembelajaran sampai selesai karena secara tidak sadar mereka asik dengan dunianya sendiri.⁹³

Loose parts bisa menjadi solusi yang tepat ketika suatu lembaga tidak memiliki banyak alat dan bahan mainan karena *loose parts* banyak ditemukan dilingkungan sekitar kita tanpa harus mengeluarkan biaya yang banyak. Selain itu juga mengenalkan pada anak bahwa benda-benda disekitarnya masih ada yang bisa dimanfaatkan, didaur ulang dan digunakan untuk belajar.⁹⁴ Sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, guru TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas mengikuti seminar

⁹¹ Hasil wawancara dengan Ibu Sriyati pada tanggal 20 Mei 2022.

⁹² Rusmin Husain & Anton Kaharu, "Menghadapi Era Abad 21: Tantangan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Bone Bolango", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1, 2021, hlm. 86.

⁹³ Hasil wawancara dengan Ibu Sriyati pada tanggal 4 Agustus 2022.

⁹⁴ Hasil wawancara dengan Ibu Siti Rohani Guru Kelas B1 pada tanggal 25 Agustus 2022.

terlebih dahulu terkait penerapan media *loose parts* untuk lebih memahami bagaimana dalam pelaksanaannya serta manfaat untuk anak apa saja yang akan didapat. Kemudian, guru melakukan uji coba yang ditinjau langsung oleh penilik PAUD kecamatan Rawalo. Hal tersebut dilakukan karena sebelum menerapkannya pada anak perlu diperhatikan kesiapan lembaga dalam menyediakan fasilitas, penataan ruang kelas, dan kebutuhan lainnya.⁹⁵

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini banyak mengalami permasalahan dalam proses pembelajaran. Seperti halnya kurangnya kreativitas dan inovasi guru, serta alat permainan edukatif yang kurang mendukung, sehingga proses pembelajaran kurang mendorong kemampuan anak dalam berkegiatan serta berpikir kritis. Dari permasalahan tersebut, pendidikan anak usia dini memerlukan inovasi pembelajaran agar dapat menstimulus anak untuk berpikir kritis, kreatif dan menyenangkan bagi anak.⁹⁶

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan bersama Ibu Kepala Sekolah yakni Ibu Sriyati, S.Pd.AUD dan guru kelas B1 Ibu Siti Rohani, S.Pd yang hasilnya yaitu guru TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas berusaha semaksimal mungkin untuk menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, melalui cara tersebut dapat mengembangkan kreativitas anak sesuai imajinasinya dan anak akan merasa nyaman dalam belajar karena tidak ada tekanan atau paksaan ketika pembelajaran berlangsung serta dapat menghadapi masalah anak yang tidak mau belajar didalam kelas menjadi mau mengikuti pembelajarannya sampai selesai didalam kelas.

Berdasarkan penjelasan dari hasil wawancara dan observasi yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, maka dibawah ini akan dipaparkan deskripsi hasil penelitian tentang hal-hal yang pokok, diantaranya perencanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, pasca penerapan pembelajaran menggunakan media *loose*

⁹⁵ Hasil wawancara dengan Ibu Sriyati pada tanggal 29 Agustus 2022.

⁹⁶ Zakiyatul Imamah & Muqowim, "Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis *STEAM and Loose Parts*", *Jurnal Studi Islam, Gender, dan Anak*, Vol. 15, No. 2, 2020, hlm. 264-265.

parts di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas serta kelebihan penerapan pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Antara lain sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran Media *Loose Parts*

Perencanaan pembelajaran adalah suatu konsep yang secara garis besar perencanaan pengajaran yang mencakup kegiatan merumuskan tujuan yang ingin dicapai oleh suatu kegiatan pengajaran, cara apa yang akan dipakai untuk menilai pencapaian tujuan tersebut, materi atau bahan apa yang akan disampaikan, bagaimana cara menyampaikan, serta media apa yang akan dipakai. Selain itu, perencanaan pembelajaran juga merupakan acuan yang jelas, operasional, sistematis sebagai pedoman guru dan peserta didik dalam pembelajaran.⁹⁷

Sebelum mengajar, guru TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas merencanakan program pembelajaran terlebih dahulu seperti membuat RPPH, kemudian merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menyiapkan bahan media *loose parts* yang beragam sehingga anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka dengan menciptakan sebuah karya sesuai imajinasinya. Melalui kegiatan yang sudah direncanakan secara matang akan membuat pembelajaran lebih terarah dan tujuan yang diinginkan mudah tercapai.⁹⁸ Sebagaimana yang diungkapkan juga oleh Ibu Siti Rohani terkait perencanaan sebelum pembelajaran yakni:

“Sebelum kegiatan pembelajaran, saya sudah membuat RPPH untuk satu minggu kedepan dan menyiapkan bahan/media *loose parts* yang akan digunakan, sehingga ketika pelaksanaan bisa berjalan dengan baik”⁹⁹

Ada beberapa perangkat yang harus dipersiapkan dalam perencanaan pembelajaran agar tujuan yang dibuat dan sudah dikonsepsi bisa tercapai

⁹⁷ Nini Ibrahim, *Perencanaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*, (Jakarta: Mitra Abadi, 2014), hlm. 80.

⁹⁸ Hasil wawancara dengan Ibu Sriyati pada tanggal 29 Agustus 2022.

⁹⁹ Hasil wawancara dengan Ibu Siti Rohani pada tanggal 25 Agustus 2022.

dengan baik dan mudah. Adapun perangkat yang harus dipersiapkan sebagai berikut:

- a. Memahami kurikulum
- b. Menguasai bahan ajar
- c. Menyusun program pengajaran
- d. Melaksanakan program pengajaran
- e. Menilai program pengajaran dan hasil belajar yang sudah dilaksanakan.¹⁰⁰

Pendidikan anak usia dini merupakan masa penting, karena awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal. Apa yang dialami anak pada masa awal pertumbuhan dan perkembangannya akan berdampak pada kehidupan di masa yang akan datang. Oleh karena itu pada masa-masa usia dini perlu dilakukan upaya pendidikan yang meliputi upaya stimulasi, bimbingan, pengasuhan, pendampingan, dan pemberian kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan berbagai potensi yang dilakukan anak melalui pengembangan kurikulum.¹⁰¹

TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas menggunakan kurikulum 2013 dimana bertujuan untuk mendorong perkembangan peserta didik secara optimal melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan sehingga anak mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang mendukung keberhasilan di sekolah serta pendidikan selanjutnya.¹⁰² Selain membuat perangkat pembelajaran, guru juga mempersiapkan bahan-bahan *loose parts* seperti tutup botol bekas, jagung, kacang hijau, beras, batu kerikil, plastisin serta kebutuhan lainnya yang disesuaikan dengan tema. Misalnya, tema

¹⁰⁰ Nini Ibrahim, *Perencanaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis...*, hlm.

¹⁰¹ Hasil dokumentasi kurikulum TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

¹⁰² Hasil dokumentasi kurikulum TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

kebutuhanku sub tema makanan pokok. Yang perlu disiapkan oleh guru yaitu seperti kentang, singkong, beras, ubi, jagung untuk lauknya tempe, tahu, dan yang terakhir sayuran. Dengan adanya bahan-bahan tersebut, anak bisa mengekspresikan atau merealisasikan imajinasi mereka dengan menciptakan sesuatu, selain itu anak dapat melihat langsung dan mengetahui manfaatnya, lalu bisa menyebutkan serta mengelompokkan macam-macam makanan pokok, lauk dan sayuran. Ada banyak hal yang bisa dieksplorasi oleh anak ketika melakukan kegiatan pembelajaran melalui media *loose parts* seperti, anak lebih mudah mengenal berbagai hal yang ada disekitarnya, apalagi karena guru memberikan banyak kesempatan pada anak untuk melakukan eksplorasi terhadap beragam media yang sudah disediakan.¹⁰³

Sebagaimana pernyataan dari Ibu Siti Rohani yaitu:

“Pada tahap awal anak mengenal *loose parts* yaitu melalui eksplorasi, karena memang eksplorasi sendiri merupakan tahap pertama dalam penggunaan media *loose parts*. Jadi, memberikan kesempatan seluas-luasnya pada anak untuk mengamati, menjelajahi, dan mempelajari beragam komponen yang sudah saya sediakan”¹⁰⁴

Dalam proses belajar mengajar di kelas, guru juga mempunyai andil yang besar dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Guru diharuskan memiliki kreativitas agar dalam penyampaian pembelajaran dapat bervariasi. Dalam sistem pembelajaran anak usia dini dilaksanakan melalui cara bermain sambil belajar. Oleh karena itu, guru harus memiliki media yang membuat anak menarik untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki pendidik yaitu keterampilan mengelola kelas atau manajemen kelas, mengingat tugas seorang guru adalah mendidik dan menciptakan kondisi belajar yang optimal sesuai tujuan pengajaran yang hendak dicapai.¹⁰⁵

¹⁰³ Hasil observasi kelompok B1 pada tanggal 31 Agustus 2022.

¹⁰⁴ Hasil wawancara dengan Ibu Siti Rohani pada tanggal 25 Agustus 2022.

¹⁰⁵ Israwati, “Pengelolaan Ruang Kelas Pendidikan Anak Usia Dini pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak”, *Jurnal Serambi Ilmu*, Vol. 29, No. 2, 2019, hlm. 119.

Guru TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas setelah menyiapkan bahan *loose parts* yang akan digunakan kemudian menata ruang kelas supaya unik dan bisa menarik perhatian anak, seperti menggunakan karpet tidak memakai kursi agar anak lebih mudah dalam menyusun bahan *loose parts*, kemudian mengelompokkan media *loose parts* sesuai jenis permainan yang nantinya akan disediakan 3 pilihan yang berbeda untuk anak. Melalui cara seperti itu, anak pasti ingin tahu dan bertanya pada guru, jadi munculah interaksi antara guru dan peserta didik. Seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwa seorang guru harus kreatif dalam segala bidang terutama dalam penataan kelas, hal tersebut bertujuan untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif serta menyenangkan tidak menimbulkan rasa bosan pada anak, sehingga pembelajaran berjalan dengan baik sesuai tujuan yang diinginkan.¹⁰⁶

Setelah melakukan perencanaan pembelajaran sedemikian rupa seperti pembuatan RPPH, merancang kegiatan yang menyenangkan, menyiapkan bahan *loose parts* yang akan digunakan, serta penataan ruang kelas yang menarik, hal tersebut bertujuan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran. Karena dengan adanya perencanaan dan persiapan yang matang maka setengah keberhasilan sudah bisa tercapai, setengahnya lagi terletak pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Media *Loose Parts*

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari rencana yang telah disusun dengan matang dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Perencanaan tersebut dilaksanakan kedalam bentuk kegiatan proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran meliputi tiga tahapan yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.¹⁰⁷

Kegiatan pembelajaran di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas dilaksanakan setiap hari Senin-Sabtu dimulai pukul 07.00-10.00 WIB. Pembiasaan yang dilakukan setiap pagi sebelum

¹⁰⁶ Hasil observasi kelompok B1 pada tanggal 1 September 2022.

¹⁰⁷ Badarudin, *Kurikulum Dan Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Purwokerto: UMP Press, 2020), hlm. 99.

melaksanakan kegiatan belajar mengajar yaitu mengaji/membaca Iqro terlebih dahulu yang diikuti oleh seluruh anak dan diajarkan langsung oleh Ibu Kepala Sekolah yakni Ibu Sriyati, S.Pd.AUD, pembiasaan tersebut dilaksanakan setiap hari dengan waktu satu jam. Jadi, aktivitas pembelajaran dimulai pukul 08.00 WIB.¹⁰⁸

Sebagaimana pernyataan dari Ibu Sriyati, S.Pd.AUD, yang mengungkapkan bahwa:

“Pembiasaan membaca iqro dilaksanakan setiap hari dengan cara mengenalkan huruf hijaiyah sedikit demi sedikit secara berulang-ulang, yang bertujuan agar anak tidak mudah lupa”¹⁰⁹

Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara yaitu pada kelompok B1 dengan jumlah peserta didik 15 anak dan guru kelasnya yakni Ibu Siti Rohani, S.Pd.

Tabel 4.1
Data Peserta Didik Kelompok B1¹¹⁰

No.	Nama	Jenis Kelamin	Umur
1.	Abdan Syakurro	L	6 tahun
2.	Abib Maulana	L	6 tahun
3.	Adelia Zahrah	P	6 tahun
4.	Aisyah Ayudia Inara	P	5 tahun
5.	Aisyah Putri Oktaviana	P	5 tahun
6.	Assyifa Nur Safitri	P	5 tahun
7.	Azzam Khalif	L	5 tahun
8.	Bella Fathia Salsabila	P	6 tahun
9.	Gendis Lituhayu Adeva	P	6 tahun
10.	Muhammad Adam Hanzalah	L	5 tahun
11.	Nafasya Dwi Azizah	P	5 tahun
12.	Najwa Putri Arrafah	P	6 tahun
13.	Sava Melany	P	4 tahun
14.	Vilneria Zea Qirani	P	5 tahun
15.	Zanety Vimala Abyna	P	5 tahun

¹⁰⁸ Hasil observasi kelompok B1 pada tanggal 31 Agustus 2022.

¹⁰⁹ Hasil wawancara dengan Ibu Sriyati pada tanggal 29 Agustus 2022.

¹¹⁰ Hasil dokumentasi data anak kelompok B1 di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara

Proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas melalui 5 tahap antara lain pembukaan, inti, *recalling*, penutup dan yang terakhir rencana penilaian, ke 5 tahapan tersebut sudah tercantum didalam RPPH.

a. Pembukaan

Pembukaan merupakan tahap awal guru untuk memulai kegiatan pembelajaran, pada dasarnya anak perlu diberikan rasa nyaman terlebih dahulu supaya ketika pembelajaran berlangsung mereka bisa mengikutinya dengan fokus, nyaman dan tidak merasa tertekan. Hal tersebut bisa dilakukan dengan bernyanyi bersama, bermain tebak-tebakan, bertanya kabar atau bisa juga diberikan *ice breaking* yang unik. Dengan cara tersebut, pasti anak akan merasa senang dan tidak bosan serta dapat membangkitkan semangat anak.

Sebelum melaksanakan kegiatan inti, guru membuka dengan memberi salam kemudian bertanya kabar pada anak, setelah itu dilanjut membaca doa bersama. Guru mengajak bernyanyi yang masih berkaitan dengan tema pembelajaran, hal ini dilakukan agar anak tidak lupa materi yang sudah dipelajari oleh mereka. Guru juga menanyakan hari, tanggal serta mengabsen kehadiran anak. Lalu, guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan dengan mengenalkan bahan-bahan *loose parts* yang sudah disediakan di tiga tempat dengan permainan yang berbeda, serta menjelaskan cara bermainnya. Agar anak mudah paham guru TK Aisyiyah 3 Tambaknegara juga sudah memberikan contoh di ketiga tempat tersebut.¹¹¹

b. Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan yang dapat mengaktifkan perhatian, kemampuan sosial emosional anak. Kegiatan ini dapat dicapai melalui kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen sehingga akan memunculkan inisiatif,

¹¹¹ Hasil observasi kelompok B1 pada tanggal 31 Agustus 2022.

kemandirian dan kreativitas anak serta mengembangkan kebiasaan bekerja yang baik.¹¹²

Setelah guru menginformasikan kegiatan pembelajaran berbasis *loose parts* sambil menyampaikan aturan bermainnya, langkah berikutnya yaitu pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Terdapat tiga permainan yang berbeda seperti sentra bahasa, kognitif dan seni. Kemudian kebutuhan bahannya juga disesuaikan dengan tema pada hari peneliti melakukan pengamatan, jadi setiap hari tidak menggunakan permainan yang sama. Saat peneliti mengamati kegiatan pembelajaran, peneliti melihat bahwa guru mengajak anak untuk memilih permainan mana yang diminati oleh anak, lalu mempersilahkan peserta didik mengambil bahan/media yang diinginkan. Mereka terlihat sangat antusias dan senang ketika diberikan kebebasan memilih bahan.

Pada kegiatan ini, peneliti mengamati bahwa anak mengambil bahan yang berbeda sesuai dengan keinginan atau mungkin rancangan karya yang akan dibuatnya. Karena memang anak memiliki imajinasi yang tidak sama, ada yang menyusun kata menggunakan batu dan jagung, di sentra seni ada yang membuat bentuk jagung menggunakan plastisin, dan ada yang mengecap gambar jagung, kemudian di sentra kognitif ada beberapa jenis makanan pokok serta lauk dan sayur yang sudah disiapkan oleh guru, tugas anak yaitu mengelompokan jenis makanan pokok dan yang bukan makanan pokok, karena pada waktu pengamatan tema pembelajarannya adalah makanan pokok.

Setelah anak mengambil bahan yang diperlukan, lalu mereka mencari tempat yang disukai untuk mulai melakukan kegiatannya. Apabila ada yang sudah menyelesaikan salah satu permainan, mereka diperbolehkan untuk mengambil permainan yang belum dikerjakan sampai ketiga permainan itu terselesaikan. Saat kegiatan berlangsung guru berkeliling untuk melihat dan bertanya pada anak proses ide yang

¹¹² Enda Puspitasari, "Menyusun Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini", *Jurnal EDUCHILD*, Vol. 01, No. 01, 2012, hlm. 72.

sedang mereka buat, serta bertanya apakah ada yang mengalami kesulitan, selain menanyakan apa yang sedang mereka buat guru juga memperhatikan perilaku dan perkataan anak untuk mengetahui bagaimana perkembangannya selama mengikuti pembelajaran menggunakan media *loose parts*.

Dari kegiatan diatas, diamati bahwa setiap anak sibuk dengan imajinasinya sendiri dalam membuat sebuah karya yang sudah dipikirkan sebelumnya. Beberapa anak yang telah menyelesaikan kegiatannya menghampiri temannya dan melakukan percakapan sederhana bahkan ada yang ikut membantu kegiatan temannya yang belum selesai.¹¹³

c. *Recalling*

Recalling merupakan kegiatan mengulang kembali materi pembelajaran. Pada saat peneliti melakukan pengamatan, di kegiatan *recalling* ini guru mengajak anak untuk duduk dikarpet dengan membentuk huruf “u”. Sebelum guru mengajukan beberapa pertanyaan terkait kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, beliau mengisi dengan *ice breaking* dan bernyanyi bersama terlebih dahulu agar peserta didik tidak bosan dan kembali fokus untuk mengikuti kegiatan. Setelah itu, guru mengajak berdiskusi bersama anak untuk mengingatkan pengetahuan anak kembali seperti diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain, bercerita dan menunjukkan hasil karyanya. Melalui kegiatan *recalling* ini, dapat menguatkan ingatan anak.

d. Penutup

Penutup merupakan kegiatan akhir pembelajaran. Setelah semua kegiatan sudah selesai, guru memberikan apresiasi dan pujian pada anak atas usaha yang sudah dilakukan dengan baik selama mengikuti pembelajaran. Setelah itu guru juga bercerita pendek yang berisi pesan-pesan kepada anak serta berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai dan menanyakan perasaannya hari ini. Guru TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan

¹¹³ Hasil observasi kelompok B1 pada tanggal 31 Agustus 2022.

Rawalo Kabupaten Banyumas memberikan bintang untuk mengapresiasi hasil kerja anak. Setelah itu menginformasikan kegiatan untuk esok hari dan dilanjut membaca doa setelah belajar, menghafal hadis kebersihan, serta doa kedua orangtua.¹¹⁴

e. Rencana penilaian

Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak. Penilaian proses pembelajaran dan instrumen hasil belajar dengan model bermain di PAUD disesuaikan dengan indikator pencapaian perkembangan anak dan mengacu pada standar penilaian. Teknik penilaian dilakukan melalui pengamatan, penugasan, unjuk kerja, catatan anekdot, percakapan/dialog, laporan orang tua, dokumen hasil karya anak (portofolio), serta deskripsi profil anak.¹¹⁵

Penilaian di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan anak didik di lembaga. Teknik penilaian pembelajaran yang digunakan yaitu melalui pengamatan/observasi dan portofolio. Pengamatan yang dilakukan harus bersifat otentik yaitu sesuai dengan fakta yang sesungguhnya. Penilaian hasil kegiatan belajar anak harus terukur, berkelanjutan, dan menyeluruh mencakup pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu.¹¹⁶ Portofolio merupakan penilaian yang didasarkan pada kumpulan hasil unjuk kerja anak yang dapat menggambarkan sejauh mana keterampilan anak berkembang.¹¹⁷

¹¹⁴ Hasil observasi kelompok B1 pada tanggal 3 September 2022.

¹¹⁵ Rosyid Ridho dkk, "Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di KB "CERDAS" Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal", *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol. 16, No. 02, 2015, hlm. 67.

¹¹⁶ Hasil dokumentasi kurikulum TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

¹¹⁷ Rosyid Ridho dkk, "Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di KB "CERDAS" Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal"... , hlm. 68.

Tujuan dari penilaian ini yaitu untuk membuat laporan perkembangan anak meliputi semua aspek yang mana akan disampaikan kepada orang tua agar mengetahui perkembangan anaknya selama belajar di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas. Penyampaian laporan perkembangan anak kepada orang tua dilakukan satu semester sekali, pada setiap akhir semester tahun ajaran.

3. Pasca Penerapan Pembelajaran Media *Loose Parts*

Dari hasil sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, guru TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas mengatakan bahwa masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya terutama dalam kompetensi pengetahuan dan keterampilan, kemudian ada juga yang belum mandiri dalam mengerjakan tugas. Maka dari itu, hal ini menggambarkan bahwa kualitas pembelajaran sebelum adanya tindakan masih kurang dan perlu ditingkatkan lagi oleh pendidik.¹¹⁸

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, anak menunjukkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran. Kreativitas anak muncul saat mencoba mengaplikasikan idenya dengan bahan *loose parts* yang mereka pilih. Kemudian, anak menunjukkan keaktifan dalam belajar. Keaktifan peserta didik didorong oleh rasa penasaran untuk mencoba berbagai macam jenis *loose parts* dalam berkarya. Selanjutnya, anak sudah terlihat bisa mandiri dalam mengerjakan tugasnya, karena guru memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi sesuai keinginannya, maka secara tidak langsung mereka dapat mengerjakan sendiri tugasnya sesuai dengan ide yang dimiliki. Selain itu, anak juga menunjukkan mau bekerja sama dengan temannya, karena saat menggunakan *loose parts* mereka tentu akan saling memberi ide, bercerita, saling membantu dan berbagi. Dalam melakukan kegiatan, peserta didik sudah memperlihatkan rasa percaya dirinya ketika bermain *loose parts*. Karena tidak ada yang salah dan benar yang terpenting

¹¹⁸ Hasil wawancara dengan Ibu Siti Rohani pada tanggal 25 Agustus 2022.

adalah anak mau melakukan kegiatan pembelajaran sampai selesai, apapun yang dihasilkan akan dihargai sebagai suatu karya dari peserta didik.¹¹⁹

Seperti pernyataan dari Ibu Siti Rohani, S.Pd. selaku guru kelas B1 beliau mengatakan bahwa:

“Setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media *loose parts* anak jadi lebih percaya diri, selain itu juga membantu mengekspresikan kreativitasnya sesuai dengan bakat dan minat anak karena disini anak dibebaskan memilih permainan yang diinginkan”¹²⁰

Pendapat lain yang diungkapkan oleh Ibu Sriyati, S.Pd.AUD selaku kepala sekolah TK Aisyiyah 3 Tambaknegara, beliau mengatakan bahwa:

“Betul mbak, dengan adanya pembelajaran menggunakan media *loose parts* ada perubahan dalam diri anak seperti, bakat anak mulai terlihat ketika pelaksanaan kegiatan. Karena guru melihat secara langsung apa yang disukai oleh anak dalam menciptakan sebuah karya”¹²¹

Pembelajaran dengan media *loose parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas dirasa cukup unik dan sangat menarik untuk anak usia dini. Dengan media tersebut, anak bisa mengembangkan bakat dan kreativitasnya tanpa batas. Terlihat ketika peneliti melakukan pengamatan pada hari Kamis, 1 September 2022 yang dimana waktu itu tema pembelajarannya yakni kebutuhanku sub tema peralatan makan. Pada sentra seni, peneliti melihat bahwa peserta didik sangat kreatif, mereka dapat menciptakan sebuah karya yaitu beberapa bentuk peralatan makan menggunakan bahan plastisin tanpa bantuan guru dan benar-benar hasil imajinasinya.¹²²

Dapat disimpulkan dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini, terdapat

¹¹⁹ Hasil observasi kelompok B1 pada tanggal 3 September 2022.

¹²⁰ Hasil wawancara dengan Ibu Siti Rohani pada tanggal 25 Agustus 2022.

¹²¹ Hasil wawancara dengan Ibu Sriyati pada tanggal 4 Agustus 2022.

¹²² Hasil observasi kelompok B1 pada tanggal 1 September 2022.

perubahan dalam diri anak seperti mereka menjadi lebih kreatif, memiliki keberanian untuk menciptakan sebuah karya, dan melatih kemandirian anak. Selain itu, pada saat pelaksanaan kegiatan mereka terlihat senang karena bisa bermain tapi tetap sambil belajar.

4. Kelebihan Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media *Loose Parts*

Loose parts merupakan jenis permainan edukatif anak berupa bahan-bahan terbuka, dapat disatukan, dapat dipisahkan kembali, digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan lain. Kelebihan dari media *loose parts* yaitu terjangkau, mudah didapat, dan bisa meminimalisir sampah. Selain itu, kelebihan lain dari penggunaan media *loose parts* bagi anak usia dini diantaranya memberikan kesempatan pada anak untuk bermain banyak hal, menyelidiki, menemukan, mengeksplorasi dan berkreasi dengan berbagai bahan yang ada. Dengan kata lain, kemampuan anak akan bertambah dari yang awalnya hanya meniru berubah menjadi seorang penemu.¹²³ Sebagaimana pernyataan dari Ibu Siti Rohani selaku guru kelas kelompok B1 menyatakan bahwa:

“Jadi intinya mbak, ketika anak sudah dihadapkan dengan media *loose parts* mereka bebas berekspresi sesuai keinginan mereka, saya sebagai guru hanya mengawasi dan memberi arahan saja. Dan menurut pengalaman kami disini selama pembelajaran, anak bisa menghasilkan karya sendiri tanpa melihat dan meniru contoh karya yang saya buat. Jadi, asli hasil buatan tangan dan hasil pikiran mereka sendiri”¹²⁴

Loose parts memiliki berbagai kelebihan dalam penggunaannya, diantara lain:

- a. Dapat digunakan untuk berbagai kegiatan
- b. Tidak habis dalam sekali pakai
- c. Dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk dan alat
- d. Dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak

¹²³ Lesti Sumiati, dkk, “Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Dalam Pembelajaran Menulis di TK As Salam Pagerageung”, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 2, 2021, hlm. 99.

¹²⁴ Hasil wawancara dengan Ibu Siti Rohani pada tanggal 25 Agustus 2022.

- e. Dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda disekelilingnya
- f. Dapat menstimulasi anak untuk bisa memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
- g. Menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki
- h. Lebih hemat dan mudah didapat
- i. Mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru

Selain memiliki kelebihan, *loose parts* juga mempunyai kekurangan yaitu sebagai berikut:

- a. Kesalahan pemakaian strategi dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak
- b. Kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi dapat menyebabkan aspek perkembangan anak terhambat¹²⁵

Media *loose parts* bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya karena media tersebut bisa membuat peserta didik menghargai dan menjaga lingkungannya dari bahan-bahan bekas, dengan begitu mereka menjadi tahu bahwa bahan plastik yang terkadang menjadi sampah atau tidak digunakan di rumah dapat dijadikan sebagai alat untuk belajar. Mainan dirancang dengan satu tujuan khusus, dan biasanya digunakan anak dengan satu atau dua cara saja. Kalau biasanya anak membawa sekeranjang mobil-mobilan untuk dimainkan seperti menyalakan mobil. Namun, ketika anak menggunakan bahan alam untuk bermain sambil belajar, mereka dapat memakainya untuk apapun sesuai dengan ide anak. Hal ini akan mengembangkan imajinasi, kreativitas, bahasa dan pengetahuan pada anak.¹²⁶

¹²⁵ Azky Farida, Skripsi, "Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Al-Musfiroh Gunungsundur Jawa Barat"..., hlm. 74-75.

¹²⁶ Lesti Sumiati, dkk, "Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Dalam Pembelajaran Menulis di TK As Salam Pagerageung"..., hlm. 103.

Kemudian Ibu Siti Rohani, S.Pd. juga menambahkan kembali, beliau menyatakan bahwa:

“Media *loose parts* adalah media alam yang mudah ditemukan disekitar lingkungan, jadi kita tidak harus mengeluarkan biaya yang banyak mbak untuk menyediakan keperluan media belajarnya”¹²⁷

Dari hasil pengamatan penulis selama melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru, manfaat yang diperoleh TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts* diantaranya:

- a. Memudahkan guru dalam penyediaan media
- b. Meningkatkan kreativitas guru dalam merancang dan membuat cerita
- c. Kesan yang tertanam pada anak lebih banyak dan mendalam
- d. Anak melakukan kegiatan dengan gembira dan senang
- e. Melatih kreativitas serta imajinasi anak dalam membuat karya
- f. Melatih kepercayaan diri anak

Berdasarkan penjelasan diatas, disimpulkan bahwa banyak kelebihan dan manfaat menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini karena peserta didik bisa bebas berkreasi sesuai dengan imajinasinya menciptakan sebuah karya yang unik dan menarik melalui bahan *loose parts* yang mereka temukan. Tidak hanya disekolah, dirumahpun peserta didik bisa memanfaatkan bahan alam dilingkungan sekitarnya untuk belajar, jadi mereka bisa menghabiskan waktu bermain bersama orang tua.

C. Analisis Data

Media *loose parts* merupakan media berbasis bahan alam dimana menurut Yukananda, disebut bahan alam karena berasal dan disiapkan dari lingkungan sekitar dan dimanfaatkan secara sengaja untuk menunjang kegiatan pembelajaran. *Loose parts* menciptakan kemungkinan kreatif yang tidak

¹²⁷ Hasil wawancara dengan Ibu Siti Rohani pada tanggal 25 Agustus 2022.

terbatas dalam kegiatan belajar serta merangsang kreativitas anak. Selain itu, media ini juga aman untuk digunakan karena berasal dari bahan yang alami.¹²⁸

Kegiatan bermain *loose parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas menjadi solusi yang tepat dan efektif untuk meningkatkan kreativitas anak ketika anak melakukan eksplorasi serta bereksperimen, secara tidak langsung sudah berinteraksi dengan dirinya sesuai kemauan mereka melalui cara seperti itu peserta didik akan menemukan kepuasan diri seperti pendapat Montolalu yang menyatakan bahwa, kreativitas dikembangkan dengan memberikan kesempatan anak secara bebas dalam mengeskpresikan diri, menemukan sendiri solusi untuk memecahkan masalah, adanya keterbukaan dan kepuasan diri saat bermain.¹²⁹

Strategi pengembangan kreativitas dengan bermain *loose parts* menggunakan pendekatan 4P, diantaranya sebagai berikut:¹³⁰

a. Pribadi

Adanya keunikan tersendiri dalam diri anak yang ditekankan terkait interaksinya pada saat belajar menggunakan *loose parts*.

b. Pendorong

Guru hanya akan melakukan kegiatan memberikan dorongan atau motivasi tanpa memberikan contoh agar anak terdorong sendiri berkreasi tanpa ada paksaan dan dituntut sesuai contoh guru.

c. Proses

Tidak kalah penting guru harus menghargai setiap proses yang dilalui anak dalam upaya pengembangan kreativitas dalam dirinya dengan tidak memberikan komentar negative tetapi dilihat apabila anak berani mencoba berilah apresiasi berupa pujian positif untuk meningkatkan kepribadian anak agar lebih berani mencoba lagi.

¹²⁸ Destina Kasriyati, dkk, "Pelatihan Perencanaan dan Penerapan Media *Loose Parts* dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Bagi Guru PAUD Kecamatan Rumbai Pesisir", *Jurnal PKM Ilmu Kependidikan*, Vol. 4, No. 2, 2021, hlm. 36-38.

¹²⁹ Dewi Safitri & Anik Lestarinigrum, "Penerapan Media Loose Part Untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun"... , hlm. 48.

¹³⁰ Mita Oktavia & Abdul Karim Halim, "Penggunaan Media *Loose Parts* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan", *Jurnal Family Education*, Vol. 02, No. 3, 2022, hlm. 277.

d. Produk

Produk yang akan dihasilkan anak dilihat tingkat kreatifnya yang bermakna berdasarkan keunikan serta lingkungan yaitu berupa proses yang terlihat saat anak memiliki kesibukan beraktivitas melakukan kegiatan dalam memunculkan kreasinya.

Berdasarkan sumber jurnal yang peneliti dapatkan diatas, sesuai dengan strategi dalam mengembangkan kreativitas dengan bermain *loose parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas, hanya saja pada saat kegiatan berlangsung di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara memberikan contoh karya disetiap permainan untuk gambaran peserta didik saja, dan hasilnya anak dapat menciptakan karyanya sendiri sesuai dengan apa yang mereka inginkan, terlihat anak sangat senang bermain dari material *loose parts* yang diperolehnya karena pada umumnya peserta didik hanya belajar melalui lembar kerja anak (LKA), jadi terkesan membosankan dan kurang menarik bagi anak. Bermain memang dunia anak dan hak anak sesuai pendapat Catron & Allen menyatakan bahwa kegiatan bermain sebuah rangkaian proses yang tak terpisahkan dalam diri anak ketika berproses menemukan masalah yang berkaitan dengan pengembangan kognitifnya.¹³¹

Dari penjelasan diatas, tentunya juga menguatkan penerapan bermain yang dilakukan ternyata berdampak efektif dalam tahapan kerja otak anak bahkan bermain *loose parts* ini merupakan bahan yang sering dijumpai dilingkungan sekitar sehingga benar-benar dikenali anak secara nyata. Oleh karena itu, semakin luas berbagai kemungkinan yang kita berikan kepada anak maka semakin kuat motivasi mereka, serta bertambah kaya pengalaman yang diperoleh peserta didik.

Dari hasil wawancara dengan Ibu Sriyati, S.Pd.AUD yang sudah peneliti paparkan di deskripsi hasil penelitian yang menjelaskan bahwa sebelumnya TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas belum menggunakan bahan *loose parts* sebagai media pembelajaran, jadi pada saat

¹³¹ Anik Lestarinigrum & Intan Prastihastari Wijaya, "Penerapan Bermain *Loose Parts* untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 11, No. 2, 2020, hlm. 111.

kegiatan beralih ke media *loose parts* terdapat perubahan yang dialami oleh peserta didik, hal ini diamati secara langsung oleh guru selama kegiatan berlangsung dan terlihat dari hasil capaian perkembangan anak pada saat pembelajaran.¹³²

Berbagai aktivitas peserta didik pada pengimplementasian lembar kerja anak (LKA) ditemui beragam kendala, sebagaimana pernyataan yang diungkapkan oleh Ibu Siti Rohani, S.Pd. bahwa:

“Pembiasaan menggunakan media pembelajaran berbasis lembar kerja anak dirasa belum optimal mbak, karena pembelajaran kurang kreatif, anak mudah jenuh, selain itu juga mengakibatkan anak mudah lelah dengan pemberian tugas yang terlalu banyak dan suasana belajar yang monoton”¹³³

Permasalahan kejenuhan dalam proses belajar akan sangat berdampak bagi peserta didik untuk kelangsungan pendidikannya. Sedangkan menurut Dewi dalam jurnalnya dijelaskan bahwa anak usia dini menuntut ilmu melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti berlarian, bermain dengan benda nyata, atau bercocok tanam karena pendidikan anak usia dini berorientasi pada kegiatan bermain, sebagaimana kita ketahui bahwa anak belajar dan mendapatkan banyak pengalaman melalui bermain.¹³⁴

Dari hasil pengamatan peneliti setelah TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, antusias anak-anak jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan lembar kerja anak (LKA). Jika dilihat perbandingannya, kegiatan belajar menggunakan lembar kerja anak (LKA) dengan media *loose parts* memiliki perbedaan yang signifikan. Pada penerapan media lembar kerja, anak mudah bosan, tidak semangat dan kurang aktif, sedangkan ketika pembelajaran menggunakan media *loose parts* anak menjadi aktif dan kreatif dalam menyelesaikan

¹³² Hasil wawancara dengan Ibu Sriyati pada tanggal 29 Agustus 2022.

¹³³ Hasil wawancara dengan Ibu Siti Rohani pada tanggal 25 Agustus 2022.

¹³⁴ Debra Tara Kania Simon Harun & Maria Melita Rahardjo, “Penerapan Media *Loose Parts* dalam Mengatasi Kejenuhan Anak di Masa Pandemi Covid-19”..., hlm. 4920-4921.

kegiatan, karena bahan *loose parts* menarik rasa ingin tahu anak sehingga mereka lebih antusias dalam kegiatan belajar.

Sesuai dengan pendapat Pratiwi yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *loose parts* menimbulkan reaksi pada anak, seperti lebih antusias dalam belajar, anak senang dengan *settingan loose parts* yang memiliki jenis dan bentuk yang berbeda, serta lebih aktif bertanya karena penasaran terhadap media yang sudah disajikan di beberapa tempat.¹³⁵

Peneliti juga menemukan bahwa, kreasi anak muncul ketika sedang belajar dan bermain menggunakan media *loose parts*, karena peserta didik bebas memilih kegiatan main serta mengkreasi karyanya tanpa diharuskan untuk mengikuti kegiatan yang terpaku dalam lembar kerja anak (LKA), sedangkan pembelajaran menggunakan media lembar kerja, peserta didik tidak bebas mengeksplorasi dan berkreasi sesuai dengan minatnya karena cenderung lebih pasif ketika melakukan kegiatan inti.

Berdasarkan beberapa observasi, wawancara yang mendalam dan dokumentasi di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan merdeka belajar menggunakan media *loose parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas sudah optimal dalam mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak usia dini, hal ini dilihat dari cara anak mengungkapkan pendapat/idenya, keberaniannya untuk bertanya, keaktifan di kelas, mampu membuat karya dan bereksplorasi dengan baik pada saat pelaksanaan pembelajaran.

¹³⁵ Debra Tara Kania Simon Harun & Maria Melita Rahardjo, "Penerapan Media *Loose Parts* dalam Mengatasi Kejenuhan Anak di Masa Pandemi Covid-19"..., hlm. 4924.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dalam penelitian ini mengenai penerapan pembelajaran menggunakan media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara, dapat disimpulkan bahwa proses penerapan pembelajaran menggunakan media *loose parts* dilakukan melalui tahap pembuka yang diawali dengan memberi salam, bertanya kabar, dan diisi kegiatan *ice breaking*. Tahap selanjutnya adalah inti, anak-anak mulai melakukan kegiatan menggunakan media *loose parts* yang sudah disediakan di tiga tempat yaitu terdiri dari sentra bahasa, seni, dan fisik motorik dengan kegiatan yang berbeda pada masing-masing sentra. Anak dibebaskan memilih kegiatan yang mereka inginkan dahulu, setelah satu kegiatan selesai kemudian beralih kegiatan yang lain sampai ketiga kegiatan tersebut selesai. Pada tahap *recalling* guru mengulas kembali materi pembelajaran yang telah dilakukan. Tahap terakhir yaitu penutup, dan penilaian. Hasil peningkatan yang diperoleh anak setelah pembelajaran menggunakan media *loose parts* yaitu mampu menstimulasi kreativitas pada anak kelompok B TK Aisyiyah 3 Tambaknegara. Hal ini dibuktikan mereka sudah bisa menunjukkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran yaitu anak dapat menciptakan karya sesuai dengan imajinasinya tanpa bantuan guru, tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, anak lebih senang bereksperimen, dan dapat memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Hasil temuan dari penerapan pembelajaran media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara yang dikembangkan hanya pada aspek bahasa, fisik motorik, dan seni. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan bagi Kepala Sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran menggunakan media *loose parts* ini ke dalam capaian perkembangan yang lain diantaranya nilai agama dan moral, kognitif, serta sosial emosional.

2. Bagi Pendidik

Pembelajaran menggunakan media *loose parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara terdapat permainan yang sama ketika sudah dilain tema dan kegiatan pembelajaran terlalu banyak di dalam kelas, hal tersebut dapat mengakibatkan rasa bosan pada anak. Maka dari itu, peneliti merekomendasikan agar pendidik menyediakan media *loose parts* dengan permainan yang berbeda pada setiap tema pembelajaran serta mengadakan kegiatan di luar sekolah yaitu *outing class* sehingga anak akan belajar secara langsung mengenal media *loose parts* di sekitar mereka.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penulis merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian terkait penerapan pembelajaran media *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini, agar menambah aspek-aspek yang belum terdapat di dalam penelitian ini yaitu aspek nilai agama dan moral, kognitif, serta sosial emosional.

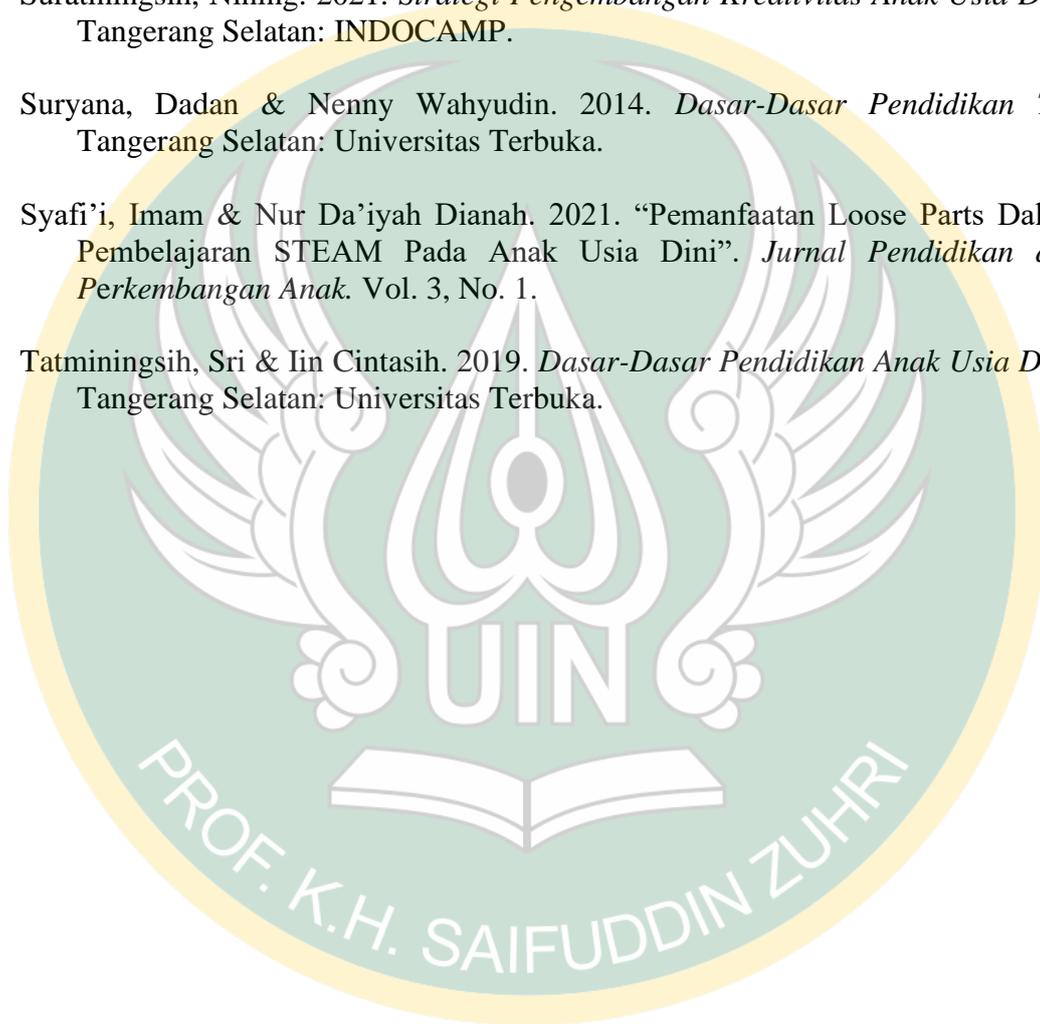
DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, Trimayang, dkk. 2019. "Penerapan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di RA Ash-Shidiqi Srirejo Agung Rajabasa Baru Kecamatan Mataram Baru". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1, No. 1.
- Afnita, Juli & Khamim Zarkasih Putro. 2021. "Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 5, No. 1.
- Damayanti, Anita, dkk. 2020. "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media *Loose parts*". *Jurnal Buah Hati*. Vol. 7, No. 2.
- Dwiyama, Fajri & Satma awaliana. 2021. "Pengelolaan Pembelajaran Berbasis *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kualitas Belajar". *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 11, No. 2.
- Eka Nurjanah, Novita. 2020. "Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini". *Jurnal AUDI*, Vol. 5, No. 1.
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2016. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini". *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. Vol. 4, No. 2.
- Farida, Azky. 2020. "Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD AL-Musfiroh Gunungsundur Jawa Barat". Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Farikhah, Aizatul, dkk. 2022. "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran *Loose Parst*". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 03, No. 01.
- Fono, Yasinta Maria & Efrida Ita. 2021. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanuz". *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 5, No. 3.
- Hana Pebriana, Putri. 2017. "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1, No. 1.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.

- Harun, Debra Tara Kania Simon & Maria Melita Rahardjo. 2022. "Penerapan Media *Loose Parts* dalam Mengatasi Kejenuhan Anak di Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 6, No. 5.
- Heldanita. 2018. "Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi". *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*". Vol. 3, No. 1.
- Husain, Rusmin & Anton Kaharu. 2021. "Menghadapi Era Abad 21: Tantangan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Bone Bolango". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 5, No. 1.
- Ibrahim, Nini. 2014. *Perencanaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Jakarta: Mitra Abadi.
- Imamah, Zakiyatul & Muqowim. 2020. "Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and *Loose Part*". *Jurnal Studi Islam, Gender, dan Anak*. Vol. 15, No. 2.
- Israwati. 2019. "Pengelolaan Ruang Kelas Pendidikan Anak Usia Dini pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak". *Jurnal Serambi Ilmu*. Vol. 29, No. 2.
- Kasriyati, Destina, dkk. "Pelatihan Perencanaan dan Penerapan Media *Loose Parts* dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Bagi Guru PAUD Kecamatan Rumbai Pesisir". *Jurnal PKM Ilmu Kependidikan*. Vol. 4, No. 2.
- Lestarinigrum, Anik & Intan Prastihastari Wijaya. 2020. "Penerapan Bermain *Loose Parts* untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun". *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 11, No. 2.
- Maharani, Anfika, dkk. 2018. "Pengaruh Penggunaan Pendekatan Eksplorasi Lingkungan Sekitar Terhadap Perkembangan Pemahaman Konsep Sains Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 4, No. 2.
- Maryam Hadiyanti, Siti. 2021. "Analisis Media *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini". *Jurnal PAUD Agopedia*. Vol. 5, No. 2.
- Mulyani, Novi. 2019. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurani, Yuliani. 2020. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usi Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nursarofah, Nisna. 2022. "Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan Merdeka Belajar". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 2, No. 1.

- Oktavia, Mita & Abdul Karim Halim. 2022. "Penggunaan Media *Loose Parts* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan". *Jurnal Family Education*. Vol. 02, No. 3.
- Puspitasari, Enda. 2012. "Menyusun Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini". *Jurnal EDUCHILD*. Vol. 01, No. 01.
- Rachmawati, Yeni. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: KENCANA.
- Rahmawati, Badriyah. 2019. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama". Skripsi. Lampung: IAIN Metro.
- Ridho, Rosyid, dkk. 2015. "Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di KB "CERDAS" Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal". *Jurnal Penelitian Humaniora*. Vol. 16, No. 02.
- Sabrina, Maestri. 2021. "Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu". Skripsi. Palu: Universitas Tadulako
- Safitri, Dewi & Anik Lestarinigrum. 2021. "Penerapan Media Loose Part Untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 1.
- Sari, Anisa Yunita & Andini Dwi Arumsari. 2019. "Metode Eksperimen Media Air Untuk Perkembangan Sosial Anak Usia Dini". *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 5, No. 1.
- Sari, Rati Melda. 2019. "Analisis Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan". *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 1, No. 1.
- Siskawati & Herawati. 2021. "Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah". *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 15, No. 1.
- Srinahyanti. 2022. "Pemanfaatan *Loose Parts* Pada Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Guru Kita*. Vol, 6, No. 3.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

- Sumiati, Lesti, dkk. 2021. “Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Dalam Pembelajaran Menulis di TK As Salam Pagerageung”. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 4, No. 2.
- Sunanih. 2017. “Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa”. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1, No. 1.
- Suratiningsih, Nining. 2021. *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: INDOCAMP.
- Suryana, Dadan & Nenny Wahyudin. 2014. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Syafi’i, Imam & Nur Da’iyah Dianah. 2021. “Pemanfaatan *Loose Parts* Dalam Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*. Vol. 3, No. 1.
- Tatminingsih, Sri & Iin Cintasih. 2019. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.





LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1

INSTRUMEN PENELITIAN

A. Pedomanan Wawancara

Identitas Wawancara

Hari/Tanggal :

Narasumber :

Jabatan :

Tempat :

Waktu :

Kepala Sekolah TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas

1. Kenapa menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*?
2. Apa saja kendala yang dialami anak pada saat aktivitas belajar sehingga menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*?
3. Seperti apa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara?
4. Bagaimana guru dalam mengenalkan media *loose parts* pada anak?
5. Apa saja persiapan yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media *loose parts*?
6. Apakah dengan adanya penerapan pembelajaran menggunakan *loose parts* berpengaruh terhadap kreativitas anak?

Guru Kelas Kelompok B1

1. Mengapa menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*?
2. Bagaimana guru dalam mempersiapkan kegiatan belajar mengajar menggunakan media *loose parts*?
3. Bagaimana guru dalam mengenalkan media *loose parts* pada anak?

4. Bagaimana pelaksanaan merdeka belajar menggunakan media *loose parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara?
5. Seperti apa evaluasi penerapan pembelajaran menggunakan media *loose parts*?
6. Bagaimana perkembangan anak sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara?

B. Pedoman Observasi

Identitas Observasi

Hari/Tanggal :

Waktu :

Tempat :

Hasil Observasi :

1. Persiapan guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*
2. Proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts*
3. Cara guru mengevaluasi pembelajaran menggunakan media *loose parts*
4. Pasca penerapan pembelajaran menggunakan media *loose parts*

C. Pedoman Dokumentasi

1. Profil TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas
2. Data Peserta Didik Kelompok B1
3. Kurikulum TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas

Lampiran 2

TRANSKIP WAWANCARA

Informan 1

Hari/Tanggal : Senin, 29 Agustus 2022
Narasumber : Ibu Sriyati, S.Pd.AUD
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat : TK Aisyiyah 3 Tambaknegara
Waktu : 11.00-selesai

Naskah Wawancara

Peneliti : Mengapa Ibu menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*?

Informan : Ya karena dengan media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, anak dapat mengembangkan imajinasinya dengan diberi kebebasan untuk memilih bahan *loose parts* yang sudah disediakan serta media tersebut mudah didapat dilingkungan sekitar kita.

Peneliti : Apa saja kendala yang dialami anak pada saat aktivitas belajar sehingga menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*?

Infroman : Permasalahan yang kami hadapi diantaranya minat belajar anak menurun mbak, jadi pada saat kegiatan pembelajaran anak justru asik mengobrol sendiri tidak menyelesaikan kegiatannya. Oleh karena itu, kami para guru mencoba mengubah suasana kelas dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*.

Peneliti : Seperti apa pelaksanaan pembelajaran media *loose parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara?

- Informan : pelaksanaannya di lembaga kami dilakukan dengan memberi kebebasan pada anak untuk memilih kegiatan bermain *loose parts* yang sudah disediakan di beberapa tempat, mereka akan mengembangkan bahan tersebut menjadi sebuah karya sesuai imajinasinya
- Peneliti : Bagaimana guru dalam mengenalkan media *loose parts* pada anak?
- Informan : Dengan kita mengenalkan kepada anak bahwa barang bekas yang ada di sekitar lingkungan kita masih bisa didaur ulang dan digunakan kembali, serta kita menunjukkan beberapa contoh bahan *loose parts* dari barang bekas yang masih layak pakai
- Peneliti : Apa saja persiapan yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media *loose parts*?
- Informan : Membuat rencana kegiatan terlebih dahulu, *setting* kelas semenarik mungkin kemudian menyiapkan bahan *loose parts* yang akan digunakan
- Peneliti : Apakah dengan adanya penerapan pembelajaran menggunakan *loose parts* berpengaruh terhadap kreativitas anak?
- Informan : Iya, karena dengan adanya penerapan tersebut bakat dan minat anak akan terlihat pada waktu pembelajaran, serta dilihat dari hasil karya yang dibuat oleh merupakan hasil kreasinya sendiri

Informan 2

Hari/Tanggal : Kamis, 25 Agustus 2022
Narasumber : Ibu Siti Rohani, S.Pd
Jabatan : Guru Kelas Kelompok B1
Tempat : TK Aisyiyah 3 Tambaknegara
Waktu : 11.00-selesai

Naskah Wawancara

Peneliti : Mengapa menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts* ?

Informan : Karena media *loose parts* adalah media alam yang mudah ditemukan disekitar lingkungan kita, tanpa harus mengeluarkan biaya yang banyak, serta dapat meningkatkan kreativitas anak

Peneliti : Bagaimana guru dalam mempersiapkan kegiatan belajar mengajar menggunakan media *loose parts*?

Informan : Membuat RPPH terlebih dahulu, merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan kemudian menyiapkan bahan media *loose parts* yang aman bagi anak serta beragam sehingga anak dapat mengeskpresikan kreativitas mereka

Peneliti : Bagaimana guru dalam mengenalkan media *loose parts* pada anak?

Informan : Memperkenalkan pada anak bahwa bahan *loose parts* ini berasal dari bahan alam, kita bisa menemukannya di lingkungan sekitar kita serta menunjukkan bahan tersebut kepada anak.

Peneliti : Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara?

Informan : Guru menyiapkan kebutuhan *loose parts* yang akan digunakan sesuai tema pembelajaran, menjelaskan cara bermainnya pada

- anak kemudian anak memulai kegiatan dengan memilih bahan *loose parts* yang mereka inginkan untuk dijadikan sebuah karya
- Peneliti : Seperti apa evaluasi penerapan pembelajaran menggunakan media *loose parts* di lembaga Ibu?
- Informan : Dengan cara melakukan penilaian terhadap perkembangan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, serta mengulas kembali kegiatan yang sudah dilaksanakan sehingga capaian perkembangan anak berkembang sesuai harapan dan sangat baik
- Peneliti : Bagaimana perkembangan anak sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara?
- Informan : Anak dapat menunjukkan keaktifan dalam belajar, dari yang anak pasif menjadi berani untuk bertanya, kemudian kreativitas anak mulai berkembang dari yang awalnya meniru menjadi penemu. Karena mereka bisa menciptakan sebuah karya sesuai dengan imajinasinya

Lampiran 3

Dokumentasi

Bahan-bahan *Loose Parts*



Kegiatan mengaji Iqro setiap pagi sebelum melaksanakan pembelajaran



Kegiatan mengenalkan media *loose parts* dan menjelaskan cara bermainnya



Kegiatan proses pelaksanaan pembelajaran



Kegiatan evaluasi pembelajaran



Lampiran 4

Surat Izin Permohonan Observasi Pendahuluan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

Nomor : B-e. 2097/Un.19/FTIK.J.PIAUD/PP.05.3/5/2021
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan

Kepada Yth.
**Kepala Sekolah TK Aisyiyah 3 Tambaknegara
di di Tempat**

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi mahasiswa kami:

1. Nama : Rizkiawanti
2. NIM : 1817406078
3. Semester : VIII
4. Jurusan/Prodi : PIAUD
5. Tahun akademik : 2021/2022

Memohon kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Obyek : Penerapan Merdeka Belajar Menggunakan Media Loose Parts di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas
2. Tempat/Lokasi : Desa Tambaknegara
3. Tanggal observasi : 20/05/2022

Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Purwokerto, 31/05/2022
A.n. Wakil Dekan I
Koordinator Prodi



[Signature]
Dr. Heru Kurniawan, M.A.
NIP:198103222005011002

Lampiran 5

Surat Keterangan Telah Melakukan Riset Individual



TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH 3 TAMBAKNEGARA
 DESA TAMBAKNEGARA KECAMATAN RAWALO
 KABUPATEN BANYUMAS
 Jl. Pramuka No. 2 RT 04/01 Desa Tambaknegara Kec. Rawalo 53173
 email : tkaisyiyah03.tambaknegara@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.1/30/TK.ABA3/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas, menerangkan bahwa:

Nama : Rizkiawanti

NIM : 1817406078

Adalah benar nama tersebut diatas sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah melaksanakan kegiatan penelitian terkait Penerapan Merdeka Belajar Menggunakan Media *Loose Parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas pada tanggal 4 Agustus 2022 sampai dengan 3 September 2022.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Tambaknegara, 9 September 2022

Kepala TK Aisyiyah 3 Tambaknegara

Sriyati, S.I/d.AUD.

Lampiran 6

SURAT PERNYATAAN BERSEDIA MENJADI INFORMAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa setelah mendapatkan penjelasan dan memahami informasi yang diberikan oleh peneliti, maka dengan ini saya secara sukarela bersedia menjadi informan penelitian dan dicantumkan namanya dalam laporan penelitian yang dilakukan oleh saudari **Rizkiawanti** Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan judul penelitian Penerapan Merdeka Belajar Menggunakan Media *Loose Parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya dan informasi yang saya sampaikan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Tambaknegara, 25 Mei 2022

Informan



Sriyati, S.Pd.AUD.

**SURAT PERNYATAAN
BERSEDIA MENJADI INFORMAN PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa setelah mendapatkan penjelasan dan memahami informasi yang diberikan oleh peneliti, maka dengan ini saya secara sukarela bersedia menjadi informan penelitian dan dicantumkan namanya dalam laporan penelitian yang dilakukan oleh saudari **Rizkiawanti** Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan judul penelitian Penerapan Merdeka Belajar Menggunakan Media *Loose Parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya dan informasi yang saya sampaikan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Tambaknegara, 25 Mei 2022

Informan



Siti Rohani, S.Pd.

Lampiran 7

Surat Keterangan Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsatza.ac.id

SURAT KETERANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor e.3542 /Un.19/K.J.PIAUD /PP.05.3/8/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Jurusan PIAUD pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Profeseor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul "Penerapan Merdeka Belajar Menggunakan Media Loose Parts di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas"

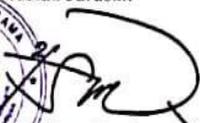
Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Rizkiawanti
 NIM : 1817406078
 Semester : VIII (Delapan)
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah / PIAUD

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 11 Juli 2022

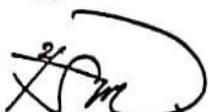
Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
 Ketua Jurusan



Dr. Heru Kurniawan, M.A.
 NIP: 198103222005011002

Purwokerto, 2 Agustus 2022
 Penguji



Dr. Heru Kurniawan, M.A.
 NIP: 198103222005011002

Lampiran 8

Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN
No. 3918 /UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/7/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Rizkiawanti
NIM : 1817406078
Prodi : PIAUD

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan *LULUS* pada :

Hari/Tanggal : Jum'at, 16 September 2022
Nilai : B(72)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 19 September 2022
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Suparjo, M.A.

19730717 199903 1 001

Lampiran 9

Blangko Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsoalzu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rizkiawanti
NIM : 1817406078
Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/PIAUD
Pembimbing : Dr. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum
Nama Judul : Penerapan Merdeka Belajar Menggunakan Media *Loose Parts* di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	Selasa, 29 Juli 2022	- Bimbingan bab 1 dan 2 - Revisi bab 2		
2.	Jumat, 5 Agustus 2022	- Konsultasi instrumen penelitian - Penambahan teori bab 2		
3.	Rabu, 15 Agustus 2022	- Bimbingan bab 3 - Revisi instrumen penelitian		
4.	Jumat, 19 Agustus 2022	- Penambahan teori bab 3 - Acc instrumen penelitian		
5.	Senin, 12 September 2022	- Bimbingan bab 4 - Revisi bab 4		
6.	Kamis, 15 September 2022	- Penambahan teori bab 4		
7.	Senin, 19 September 2022	- Bimbingan bab 1 sampai bab 5 - Konsultasi abstrak, lampiran dan kesimpulan		
8.	Kamis, 22 September 2022	- Bimbingan skripsi lengkap bab 1 sampai bab 5 beserta lampirannya - ACC Skripsi - Penandatanganan berkas pendaftaran munaqasyah		

Pada tanggal: 22 September 2022
Dosen Pembimbing

Dr. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum
NIP. 197402281999031005

Lampiran 10

Surat Keterangan Wakaf Perustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-3280/Un.19/K.Pus/PP.08.1/9/2022

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : RIZKIAWANTI
NIM : 1817406078
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : FTIK / PIAUD

Telah menyumbangkan buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan judul dan penerbit ditentukan oleh perpustakaan. Sumbangan buku tersebut dilakukan secara kolektif atau gabungan dengan menipikan uang sebesar :

Rp 40.000,00 (Empat Puluh Ribu Rupiah)

Uang terkumpul dibelanjakan buku yang kemudian buku hasil pembeliannya diserahkan secara sukarela sebagai koleksi perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk menjadi maklum dan dapat digunakanseperlunya.

Purwokerto, 22 September 2022
Kepala,

Aris Nurohman



Lampiran 11

Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab


IAIN PURWOKERTO

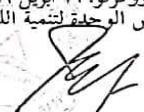
وزارة الشؤون الدينية
الجامعة الإسلامية الحكومية بورنوكرتو
الوحدة لتنمية اللغة

عنوان : شارع جندول أحمدباني رقم: ٤٠، بورنوكرتو ٥٣١٢٦، هاتف: ٠٢٨-٦٣٥٦٢٤ www.iainpurwokerto.ac.id

السماوة
 الرقم: ان.١٧ / UPT.Bhs / PP.٠٠٩ / ٢٠١٧/١١٢٦٧

	منحت الى
: رزقياواتي	الاسم
: بيانوماس، ٢٨ يونيو ١٩٩٩	المولودة
الذي حصل على	
: ٥٠	فهم المسموع
: ٤٥	فهم العبارات والتراكيب
: ٤٢	فهم المقروء
: ٤٥٧	النتيجة

في اختبارات القدرة على اللغة العربية التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ ٤ مايو ٢٠١٩


 بورنوكرتو، ٢٦ أبريل ٢٠١٩
 رئيس الوحدة لتنمية اللغة.

الدكتور صبور، الماجستير.
 رقم التوظيف: ١٠٠٥ ١٩٩٣٠٣ ١٩٦٧٠٣٠٧


 ValidationCode

Lampiran 12

Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
INSTITUTE COLLEGE ON ISLAMIC STUDIES PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Central Java Indonesia, www.iainpurwokerto.ac.id

EPTIP CERTIFICATE

(English Proficiency Test of IAIN Purwokerto)

Number: In.17/UPT.Bhs/PP.009/11267/2021

This is to certify that

Name : RIZKIAWANTI
Date of Birth : BANYUMAS , June 28th, 1999

Has taken English Proficiency Test of IAIN Purwokerto with paper-based test, organized by Language Development Unit IAIN Purwokerto on July 7th, 2020, with obtained result as follows:

1. Listening Comprehension : 45
2. Structure and Written Expression : 40
3. Reading Comprehension : 53

Obtained Score : 460



The English Proficiency Test was held in IAIN Purwokerto.



ValidationCode



Purwokerto, October 6th, 2021
Head of Language Development Unit,

Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.
NIP: 198607042015032004

Lampiran 13

Sertifikat Aplikasi Komputer

SERTIFIKAT

APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-635624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126



IAIN PURWOKERTO

No. IN.17/UPT-TIPD/5532/IX/2022

SKALA PENILAIAN

SKOR	HURUF	ANGKA
86-100	A	4.0
81-85	A-	3.6
76-80	B+	3.3
71-75	B	3.0
65-70	B-	2.6

Diberikan Kepada:

RIZKIAWANTI
NIM: 1817406078

Tempat / Tgl. Lahir: Banyumas, 28 Juni 1999

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan **LULUS** Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program **Microsoft Office®** yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.

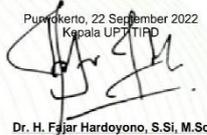
MATERI PENILAIAN

MATERI	NILAI
Microsoft Word	89 / A
Microsoft Excel	80 / B+
Microsoft Power Point	78 / B+





Purwokerto, 22 September 2022
 Kepala UPT TIPD



Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc
NIP. 19801215 200501 1 003

Lampiran 14

Sertifikat BTA PPI

**SERTIFIKAT**

Nomor: In.17/UPT.MAJ/12592/07/2020

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA : RIZKIAWANTI
NIM : 1817406078

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	72
# Tartil	:	70
# Imla'	:	85
# Praktek	:	75
# Nilai Tahfidz	:	75



ValidationCode

Purwokerto, 07 Jan 2020
 Mudir Ma'had Al-Jami'ah,

Nasrudin, M.Ag
 NIP: 197002051 99803 1 001

Lampiran 15

Sertifikat Kuliah Kerja Nyata



SERTIFIKAT

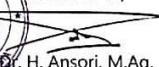
Nomor: 1063/K.LPPM/KKN.48/08/2021

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa :

Nama : **RIZKIAWANTI**
NIM : **1817406078**
Fakultas/Prodi : **FTIK / PIAUD**

TELAH MENGIKUTI

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan Ke-48 Tahun 2021
dan dinyatakan **LULUS** dengan Nilai **100 (A)**.

Purwokerto, 29 Oktober 2021
Ketua LPPM,

H. Ansori, M.Ag.
NIP. 19650407 199203 1 004



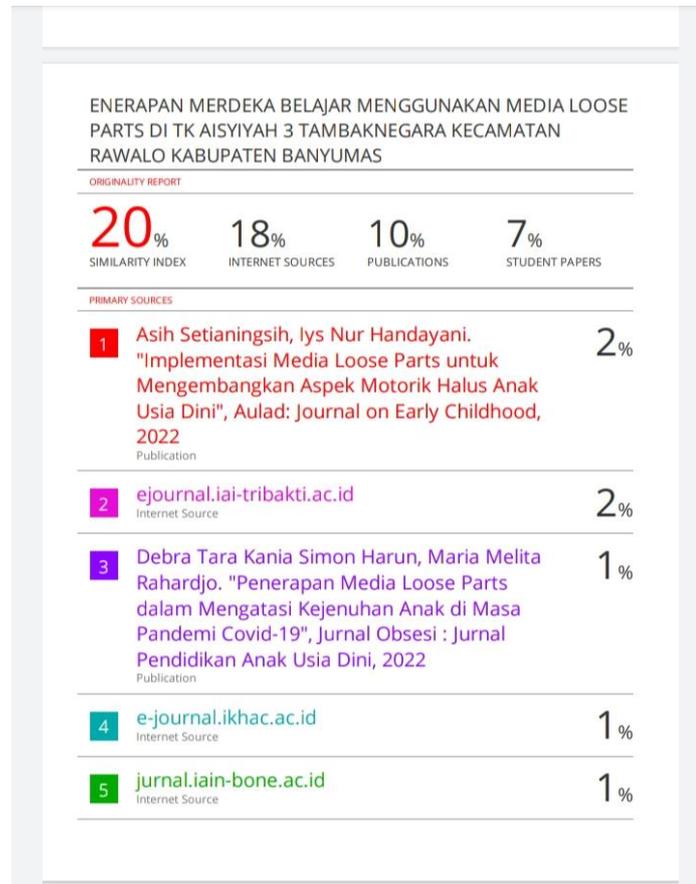
Lampiran 16

Sertifikat Praktik Pengalaman Lapangan

	<p style="text-align: center;">KEMENTERIAN AGAMA UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO LABORATORIUM FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Telp. (0281). 635624 Psw. 121 Purwokerto 53126</p>
<h1 style="color: yellow;">Sertifikat</h1>	
<p>Nomor : B. 017 / Un.19/K. Lab. FTIK/ PP.009/ III/ 2022</p>	
<p>Diberikan Kepada :</p>	
<p>RIZKIAWANTI 1817406078</p>	
<p>Sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022 pada tanggal 24 Januari sampai dengan 5 Maret 2022</p>	
<p>Mengetahui, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan</p>	<p>Purwokerto, 21 Maret 2022 Laboratorium FTIK Kepala,</p>
  Dr. H. Suwito, M.Ag. NIP. 19710424 199903 1 002	 Dr. Nurfuadi, M.Pd.I. NIP. 19711024 200604 1 002

Lampiran 17

Hasil Cek Plagiasi



Daftar Riwayat Hidup

A. DATA PRIBADI

1. Nama : Rizkiawanti
2. Tempat/Tanggal Lahir : Banyumas, 28 Juni 1999
3. Agama : Islam
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Warga Negara : Indonesia
6. Alamat : Tambaknegara RT 01 RW 01 Kecamatan Rawalo
Kabupaten Banyumas
7. Nama Ayah : Catim Mutohir
8. Nama Ibu : Arsilem
9. No. Hp : 085877275805
10. Email : wantyrizkia972@gmail.com

B. PENDIDIKAN FORMAL

1. TK AISYIYAH 3 TAMBAKNEGARA KECAMATAN RAWALO
KABUPATEN BANYUMAS
2. SD N 4 TAMBAKNEGARA
3. SMP DIPONEGORO 8 RAWALO
4. SMK BINA BHAKTI CILACAP
5. UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

Demikian biodata penulis, semoga dapat menjadi perhatian dan digunakan sebagaimana mestinya.

Hormat Saya,



Rizkiawanti

1817406078