

**PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI MEDIA LOOSE
PART PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

INTAN DADARI

20.0304.0029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2023

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam *The Global Creativity Indeks* tahun 2015, ditunjukkan bahwa dari 139 negara di Dunia, Indonesia berada pada posisi ke 115 dalam tingkat kreativitas. Padahal banyak sekali peninggalan nenek moyang dahulu yang memiliki nilai kreativitas tinggi, seperti berbagai tarian tradisional, rumah adat, candi, dan masih banyak lagi. Diduga pendidikan selama ini tidak cukup memberikan ruang untuk siswa menjadi kreatif. Di beberapa daerah-daerah kecil seperti desa-desa di Kecamatan Sawangan, pendidikan masih belum dapat menemukan metode-metode dan alat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Terlebih lagi jika si anak memiliki orang tua yang minim pengetahuan. Sehingga pengetahuan anak hanya terfokus pada bagaimana anak dapat membaca, menulis dan menghitung. Padahal bukan itu esensi utama dari pendidikan anak usia dini. Belum lagi adanya ketentuan bahwa membaca, menulis dan menghitung menjadi syarat utama untuk memasuki jenjang Sekolah Dasar (SD). Sehingga ketrampilan dianggap sebahai hal yang tidak begitu penting. Pengembangan kreativitas sebenarnya dapat meningkatkan prestasi akademik. Sebagaimana yang dipaparkan Yamamoto dalam Diana Vidya Fakhiani (2016) bahwa sangat penting untuk mengembangkan kreativitas karena prestasi akademik dapat meningkat seiring berkembangnya

keaktivitas. Jadi ketika kreativitas dikembangkan, maka prestasi akademik juga dapat meningkat. Namun yang saat ini terjadi adalah orang tua dan sekolah hanya mengedepankan peningkatan prestasi akademik dan mengesampingkan pengembangan kreativitas.

Dalam Suyono dan hariyanto (2017) dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada prakteknya hanya mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai. Menggambar dan mewarnai memang berperan dalam mengembangkan sebagian kecil kreativitas anak usia dini. Kreativitas tidak hanya berkutat dengan warna. Anak juga diharapkan dapat mengembangkan dan memperoleh kecakapan atau keterampilan hidup, yang tidak hanya mencakup keterampilan motorik semata, namun juga meliputi afektif dan motivasi untuk terampil menangani berbagai persoalan kehidupan. Kreativitas dirasa cukup dikembangkan melalui kegiatan menggambar dan mewarnai, karna kreativitas hanya seputar warna dan kreasi. Padahal kreativitas mencakup hal yang lebih luas dari itu. Kreatif dalam membuat karya, kreatif dalam memecahkan masalah, kreatif dalam membuat keputusan dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut yang terkadang diabaikan dan akhirnya tidak berkembang. Untuk mengembangkan berbagai cakupan kreativitas, dibutuhkan media dan strategi yang berada di luar menggambar serta mewarnai. Lingkungan bermain anak sebenarnya kaya dengan berbagai meterial-material yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, terlebih lagi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Baik material alam maupun

material buatan. Namun, banyak lembaga pendidikan yang tidak menyadari hal tersebut. sehingga anak hanya diajarkan bagaimana menghasilkan karya sesuai dengan apa yang sudah dibuat oleh gurunya. Padahal anak dapat menghasilkan berbagai karya sendiri yang merupakan bentuk visualisasi dari imajinasi yang dimiliki dengan berbagai material atau media yang ada di lingkungan sekelilingnya. Kegiatan-kegiatan pembelajaran harus memberikan kesempatan ini kepada anak-anak.

Banyak terjadi permasalahan terkait dengan peningkatan kreativitas anak, salah satunya adalah minimnya fasilitas atau media pembelajaran. Seperti yang di paparkan oleh guru TKK Santa Maria, bahwasanya anak-anak belum bisa berkreasi secara mandiri karena masih tergantung pada apa yang di contohkan oleh ibu guru. Terdapat 16 anak yang kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya secara mandiri dari jumlah siswa sebanyak 20 anak. Akhir-akhir ini kreativitas anak sangat menurun, hal ini yang membuat kepala TKK Santa Maria melakukan observasi ke sekolah yang sudah berhasil dalam menciptakan kekreativitas anak. Berdasarkan hasil tersebut salah satu cara untuk dapat menstimulasi kreativitas anak melalui media pembelajaran yang menarik.

Kreativitas anak usia 5-6 tahun yaitu anak mampu membuat atau membentuk hasil karya sesuai dengan bentuknya dengan berbagai bahan seperti kertas, plastisin, balok dan lain-lain. Hal tersebut sesuai dengan penggunaan media *loose part*, di mana media *loose parts* merupakan benda-benda lepasan

yang dapat digunakan sebagai media permainan konstruktif dengan mengombinasi, membuat susunan, merakit, dan lain sebagainya sesuai dengan keinginan anak untuk mengoptimalkan perkembangan salah satunya kreativitas.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau materi ajar ke anak didik pada proses pembelajaran didalam kelas. Dengan kata lain media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan efesiensi pembelajaran. Peran media sangat diperlukan terutama pada lembaga pendidikan anak usia dini. Pendidikan Anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut (Casey & Robertson, 2016) mengungkapkan *children have needs which are their rights that must be fulfilled, namely playing*. Anak memiliki kebutuhan yang merupakan haknya yang harus dipenuhi yaitu bermain. Hal ini urgen untuk kesenangan dan kebahagiaan anak. anak didik dalam mengembangkan kreativitas, imajinasi, kepercayaan diri, kemauan diri, serta kekuatan dan ketrampilan fisik motorik, sosial, kognitif dan emosional sehingga seluruh potensi yang dimiliki anak berkembang. Itulah alasan yang

paling pokok penerapan media pembelajarannya berbahan *loose part* untuk membangun merdeka belajar anak usia dini.

Menurut Yulianti Siantajani (2021), penggunaan *Loose Parts* ini menjadi sumber belajar yang diperlukan anak untuk bermain dan dapat menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain, sehingga apapun bisa digunakan anak untuk bermain, karena *Loose Parts* tidak memiliki ramuan khusus sehingga memberikan kemungkinan-kemungkinan yang tak terbatas. Anak usia dini memiliki pemikiran unik yang dapat menghasilkan berbagai karya sesuai dengan apa yang pernah mereka lihat, dan dengar. Berbagai karya yang disesuaikan dengan imajinasi anak dapat dibuat. Melalui penggunaan *Loose Parts* ini si anak dibimbing dan difasilitasi untuk terus mengeluarkan imajinasi-imajinasi kreatifnya serta mengkonkretkannya atau membuat menjadi sebuah karya nyata sehingga anak merasa memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai dengan kemampuannya.

Loose Parts tidak dapat digunakan begitu saja. Namun diperlukan adanya pendampingan dari guru dengan strategi tertentu agar *Loose Parts* bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penggunaan media *Loose Parts* diperlukan dukungan dengan manajemen kelas dengan baik. Mulai dari penataan alat main hingga pengelolaan pengajaran. Strategi serta pengelolaan manajemen kelas yang baik mulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti hingga kegiatan penutup. Pendidik perlu melakukan pengarahan yang mendukung anak usia dini

untuk dapat membuat imajinasi anak menjadi sebuah karya, sehingga proses pembelajaran memberikan banyak pengalaman bermain yang bermakna pada anak dan anak dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui kegiatan bermain. Namun masih terdapat beberapa sekolah yang memang masih belum bisa mengarahkan penggunaan *Loose Parts* sebagai media pembelajaran yang baik.

Dalam Yulianti Siantajani (2020) juga dijelaskan bahwa *Loose Parts* adalah material yang mencerdaskan, karena mendorong anak untuk memikirkan hendak dijadikan apa material-material tersebut. Material-material yang memiliki nilai dan berpotensi untuk ditransformasikan dengan berbagai cara menjadi kreasi-kreasi dan temuan-temuan baru sehingga mendorong kreativitas dan imajinasi anak. Penelitian ini dimaksudkan untuk menggali lebih dalam terkait bagaimana penggunaan media *Loose Parts* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TKK Santa Maria Kecamatan Sawangan.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Fasilitas atau media pembelajaran yang kurang menyebabkan anak sulit untuk mengembangkan kreativitasnya.

C. PEMBATASAN MASALAH

Mengingat luasnya permasalahan yang perlu diteliti, maka peneliti membatasi masalah yang dikaji yaitu sebagai berikut:

1. Anak-anak belum bisa berkreasi secara mandiri karena masih tergantung dengan apa yang di contohkan oleh guru sehingga peneliti menerapkan media *loose part* agar kreativitas anak meningkat dan mampu berkreasi secara mandiri.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Apakah media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TKK Santa Maria Kecamatan Sawangan?

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas anak usia 5-6 tahun di TKK Santa Maria Kecamatan Sawangan

F. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Menambah khasanah keilmuan pendidikan, menambah pengetahuan tentang kemampuan kreatifitas anak dan media pembelajaran *loose part*. Serta menambah kajian tentang Penelitian Tindak Kelas (PTK).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai tambahan pengetahuan bagi guru dan calon guru tentang kemampuan kreatifitas anak dan media pembelajaran *loose part*.

b. Bagi Peneliti

Menambah pemahaman tentang kreatifitas anak dan media pembelajaran *loose part*. Serta menambah khasanah ilmu dalam fakultas kependidikan dan ilmu pendidikan khususnya program studi PG PAUD.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KREATIVITAS

1. Pengertian Kemampuan Kreativitas

Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, ada dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru (Semiawan, 2009). Menurut Barron kreatifitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (Ngalimun, dkk, 2013).

Sedangkan menurut Munandar (2009), kreatifitas adalah hasil interaksi antar individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu dilingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Rhodes merumuskan definisi kreatif yang mengacu pada istilah pribadi (*person*), proses, produk, dan press (lingkungan yang mendorong) individu ke perilaku kreatif (Munandar 2009).

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

2. Ciri-ciri kreativitas

Dunia anak merupakan dunia kreativitas, dimana anak membutuhkan ruang gerak, berpikir dan emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Kemampuan otak atau berpikir merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang, kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Sedangkan perasaan atau kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

Tiga potensi tersebut akan terus menerus mengantarkan anak pada kemandiriannya yang akan berproses pada kedewasaan diri. Jadi ketika, anak kehilangan dunianya, maka hal ini akan membunuh kreativitas mereka. Ingat, bahwa kreativitas melibatkan interaksi antara otak, perasaan dan gerak dalam kegiatan yang menyenangkan yaitu dalam kegiatan bermain. Anak

adalah manusia unik yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, begitu juga dengan kreativitas yang mereka miliki. Suyanto (2005) mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri berikut:

- 1) Senang menjajaki lingkungannya.
- 2) Mengamati dan memegang segala sesuatu; eksplorasi secara ekspansif dan eksekutif.
- 3) Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya.
- 4) Bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya.
- 5) Suka bertualang; selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
- 6) Suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
- 7) Jarang merasa bosan; ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
- 8) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Lebih lanjut Ihat Hatimah (dalam Susanto, 2014) mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

- a. Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi: a) berpikir luwes yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif. b) berpikir orisinal yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda. c) berpikir terperinci yaitu anak yang mampu mengembangkan ide

yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci. d) berpikir menghubungkan yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.

- b. Aspek sikap, yang meliputi: a) rasa ingin tahu yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru. b) ketersediaan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru. c) keterbukaan yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain. d) percaya diri yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi. e) berani mengambil resiko yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selaluberusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.
- c. Aspek karya, yang meliputi: a) permainan yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan. b) karangan yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.

Salah satu aspek yang sangat penting dalam upaya pengembangan kreativitas adalah mengetahui ciri-ciri anak yang kreatif, ada lima sifat yang

menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif Guilford dalam Susanto (2012: 117-118).

- 1) Kelancaran (*fluency*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 2) Keluwesan (*flexibility*) yaitu kemampuan untuk mengatakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- 3) Keaslian (*originality*) yaitu kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara- cara yang asli, tidak klise.
- 4) Elaborasi atau penguraian (*elaboration*) yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci dan secara jelas.
- 5) Perumusan kembali (*redefinition*) yaitu kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.

Berdasarkan ciri-ciri yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas meliputi rasa ingin tahu yang besar, bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya, jarang merasa bosan, mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

3. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini

Kemampuan kreativitas pada anak usia dini termasuk TK, adalah pembelajaran yang didalamnya memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pada usia dini mengutamakan bermain sambil belajar, dan belajar sambil bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan mengembangkan kemampuannya. Hal ini dapat di simpulkan bahwa pembelajaran yang paling efektif untuk anak Usia Dini adalah melalui sesuatu kegiatan yang berorientasi bermain, bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain kreatif dan menyenangkan.

Beberapa indikator kreativitas anak usia dini yang perlu di kembangkan, berdasarkan teori perkembangan kreativitas anak yaitu: 1) Mampu menghasilkan suatu bentuk, 2) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar, Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan, 3) Menjawab pertanyaan sederhana, dan 4) Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Adapun indikator perkembangan kreativitas berdasarkan Permendikbud nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini:

Tabel 2. 1 Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Kompetensi inti	Indikator Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun
Memiliki rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan teman	1. Memecahkan masalah secara kreatif 2. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh) 3. Menunjukkan sikap kemandirian 4. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. 6. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

Sumber: (Permendikbud, 2014).

Indikator dalam kreativitas anak yaitu diambil dari proses kreatif dan ciri-ciri anak kreatif yang telah disimpulkan dari beberapa pendapat ahli dan dimodifikasi sesuai dengan kegiatan pembelajaran dengan sumber belajar berbasis media bahan alam. Berikut penjelasan mengenai kemampuan berpikir kreatif (dalam Susanto, 2012) :

1. *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide, jawaban, dan pertanyaan yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang

ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.

2. *Flexibility* (Keluwesan) didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran.
3. *Originality* (keaslian) adalah kemampuan menghasilkan ide atau produk baru yang unik, tidak umum, dan berbeda dari orang lain.
4. *Elaboration* (terperinci) yaitu kemampuan dalam menambahkan atau memperinci detail-detail dan memperindah suatu objek sehingga menjadi lebih menarik.

Dengan demikian di pahami bahwa pengembangan kreativitas anak dapat di kembangkan, karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain juga tidak ada paksaan timbul dari dalam diri anak dan juga merupakan kegiatan yang utama, bersifat pura-pura, mengutamakan cara dari pada tujuan, tidak mengutamakan hasil, dan bersifat lentur. Sehingga indikator penelitian kreativitas anak yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi atau penguraian.

4. Komponen Pokok Kreativitas

Berikut adalah komponen pokok dalam kreativitas menurut Suharnan dalam Dadan Suryana (2016) :

- 1) Aktivitas berpikir, kreativitas selalu melibatkan proses berpikir dalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.
- 2) Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikan dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah obyek atau situasi dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.
- 3) Sifat baru atau orisinal. Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat.
- 4) Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong,

mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

Berdasarkan uraian komponen di atas dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen kreativitas ialah 1) anak mengalami proses berpikir panjang untuk mengatasi problem atau permasalahan yang dihadapinya, meskipun masalah yang dihadapi anak hanyalah masalah kecil yang biasa terjadi namun anak memerlukan kemampuan berpikir keras untuk dapat mengatasi masalah yang dihadapinya; 2) menemukan atau menciptakan berbagai ide, gagasan atau produk yang merupakan bentuk visualisasi dari imajinasi yang dimilikinya; 3) sifat baru atau orisinal dalam ide, gagasan atau produk yang dibuatnya; dan 4) ide, gagasan atau produk yang dibuat berguna dan bernilai dalam mengatasi masalah yang dihadapinya

B. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam perkembangan awal (dan hingga kini masih dianut), istilah media pembelajaran hanyalah berkisar guru, kapur tulis, dan buku paket. Sekarang ini media pembelajaran lebih cenderung dipandang sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran. Reiser and Dempsey (2012) memandang media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Definisi ini menekankan bahwa setiap peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran apakah

buku paket, peralatan visual, audio, komputer, atau peralatan lainnya diklasifikasikan sebagai media pembelajaran. Kadang-kadang media merujuk pada istilah-istilah sebagai berikut :

- a. *Sensory mode*: alat indera yang didorong oleh pesan-pesan pembelajaran (mata, telinga, dan sebagainya).
- b. *Channel of communication*: alat indera yang digunakan dalam suatu komunikasi (visual, auditori, alat peraba, kinestetik, alat penciuman, dan sebagainya).
- c. *Type of Stimulus*: peralatan tapi bukan mekanisme komunikasi, yaitu kata-kata lisan (suara asli atau rekaman), penyajian kata (yang ditulis dalam buku atau yang masih tertulis di papan tulis), gambar bergerak (video atau film).
- d. *Media*: peralatan fisik komunikasi (buku, bahan cetak seperti tulisan, naskah yang diprogramkan, komputer, slide, film, video, dan sebagainya)

Dari definisi tersebut, semua peralatan termasuk barang bekas yang dirancang untuk kebutuhan pembelajaran dinamakan media pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah semua perangkat lunak (*software*) dan atau perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai peralatan yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga terjadi efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.

2. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2018) fungsi media pembelajaran dapat ditekankan beberapa hal berikut ini.

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan komponen yang ingin dicapai dan pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- d. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan. Dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian peserta didik semata.
- e. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran peserta

didik dapat menangkap tujuan dan bahan ajar yang lebih mudah dan lebih cepat.

- f. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- g. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir. Oleh karena itu, dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Selain fungsi-fungsi sebagaimana yang telah diuraikan diatas, media pembelajaran ini juga memiliki peran dan manfaat sebagai berikut.

- a. Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak, konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang rambu-rambu lalu lintas dapat menggunakan gambar atau miniatur rambu-rambu lalu lintas.
- b. Menghadirkan obyek-obyek yang terlalu berbahaya atau sulit didapatkan ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan berbagai macam jenis hewan pemakan daging (carnivora) yaitu harimau, buaya, singa, dan lain sebagainya.
- c. Menampilkan obyek yang terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya, guru akan menyampaikan gambaran mengenai pesawat terbang, kereta

api, kapal laut, atau menyampaikan obyek yang terlalu kecil, seperti semut, nyamuk, lalat dll.

- d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat. Misalnya seperti seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga mawar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran ialah dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media atau alat yang menjadi perantara dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini karena usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran namun prinsipnya alat yang digunakan sebagai media pembelajaran tersebut harus mampu menstimulasi semua aspek perkembangan anak dan mampu mengatasi rasa bosan pada anak sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif. Berikut ini adalah jenis media dalam kegiatan bermain sambil belajar pada anak Taman Kanak-kanak, menurut (Thoiruf, 2008:20) antara lain:

- a. Media audio biasa disebut dengan media dengar yang dapat menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi seperti suara bahasa, musik, dan *sound effect* dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan.

- b. Media visual yaitu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi melalui penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual.
- c. Media audio visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar, dan tulisan. Media audio visual di bagi menjadi dua macam, yaitu media televisi dan film.
- d. Media lingkungan, dalam Yaumi (2013) menyatakan bahwa media lingkungan adalah lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini dimana anak-anak dikenalkan atau dibawa ke suatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sedangkan lingkungan yang dimaksud dapat berupa perkebunan, taman-taman sekolah, dan museum maupun ketempat wisata yang mempunyai nilai pendidikan lainnya. Dengan kata lain, media lingkungan dapat diartikan sebagai sebuah sarana yang dapat digunakan anak dapat mencurahkan pikirannya dalam berkreasi, termasuk melakukan berbagai manipulasi hingga mereka mendapatkan sejumlah perilaku baru dari kegiatan ini. Dengan kata lain menurut Yaumi (2013), lingkungan belajar dapat diartikan sebagai laboratorium anak usia dini atau tempat bagi anak usia dini untuk bereksplorasi, bereksperimen dan mengekspresikan diri untuk mendapatkan konsep dan informasi baru sebagai wujud dari hasil belajar.

Dari berbagai jenis media yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka mengidentifikasi komunikasi dan interaksi antar dosen/guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran disekolah.

C. LOOSE PART

1. Pengertian *Loose Parts*

Dalam Alfirda Dewi Nugraheni (2019: 516) *Loose Parts* merupakan istilah yang dikemukakan oleh arsitek Simon Nicholson berdasarkan kemauan untuk memberi ruang anak untuk bereksplorasi dan menuangkan kreativitas dengan menggunakan material yang dapat diubah, dimanipulasi, dan diciptakan kembali. *Loose Parts* yaitu bahan atau benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, diubah dan digabungkan kembali dengan menggunakan cara lain, serta kemungkinan cara menggunakan dapat ditentukan oleh anak. Jika anak dapat menggunakan dengan cara yang sesuai, maka digunakan dengan tepat, maka akan menciptakan kreativitas anak.

Loose Parts adalah benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, dimanipulasi, dan cara menggunakannya ditentukan oleh anak. Dan apabila *Loose Parts* digunakan dengan tepat, maka akan meningkatkan daya kreativitas anak (Farikhah, 2022).

Loose Parts Play adalah sebuah permainan yang menggunakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang disejajarkan, dipisah dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Bahan tersebut adalah bahan yang dapat dipergunakan dengan mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan ini dapat berasal dari bahan alami maupun sintetis. Contohnya : batu, tunggul, pasir, kerikil, kain, ranting kayu, palet, bola, ember, keranjang, krat, kotak, batang kayu, batu, bunga, tali, ban, bola, cangkang dan biji. Anak dapat membangun suatu tempat maupun membuat suatu kegiatan melalui imajinasi mereka dengan bahan-bahan yang telah tersedia (Siantajani, 2020).

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

2. Ruang Lingkup *Loose Part*

Loose Parts Play sebaiknya:

- a. Tidak memiliki penggunaan yang jelas dan pendamping harus mendukung anak-anak ketika mereka memutuskan untuk mengubah bentuk atau menggunakannya,

- b. Dapat diakses secara fisik dan disimpan di mana mereka dapat menggunakannya kapan saja dan bagaimanapun mereka inginkan,
- c. Secara teratur diisi ulang diubah dari hal-hal yang memungkinkan anak-anak bermain dengan berbagai cara dan pada berbagai tingkatan.

Lingkungan yang mencakup *Loose Parts* jauh lebih merangsang dan melibatkan dari pada permainan statis. Lingkungan bermain perlu mempromosikan dan mendukung permainan imajinatif melalui penyediaan *Loose Parts* dengan cara yang tidak mengarahkan peluang bermain dan cara bermain, tetapi memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan ide mereka sendiri dan menjelajahi dunia mereka.

Dengan menggunakan *Loose Parts Play* untuk anak usia dini, maka kemampuan bermain akan meningkat dan anak akan menjadi lebih nyaman dalam bermain dengan imajinasinya, karena metode *Loose Parts* tidak mengenal benar dan salah dan perangkatnya dapat dibongkar dan dipasang kembali sesuai dengan kebutuhan anak masing-masing.

Menurut piaget (2010) yang mengemukakan bahwa seiring dengan berbagai macam bahan main untuk bermain pembangunan, koordinasi motorik halus berkembang dan secara kognisi bergerak mendekati pikiran operasional kongkrit, hasil karya mereka menjadi semakin nyata.

Bahwa semua anak mempunyai pemikiran kreatif dan lingkungan akan memberdayakan kreativitas yang dimiliki oleh anak. Banyak para ahli dan guru PAUD mengadaptasi teori *Loose Parts* ini. Selain itu, *Loose Parts* dianggap sebagai obyek atau bahan pembelajaran yang bersifat terjangkau karena berasal dari bahan-bahan terbuka, dapat dipisah dan disusun menjadi satu, mudah dibawa, dapat dijajarkan dan dipindahkan, fleksibel karena bisa digabungkan dengan bahan-bahan lain, dan dapat berupa benda alam atau benda sintetik (Helista, 2019). Semua sifat *Loose Parts* tersebut dapat merangsang imajinasi anak untuk bermain, belajar dan bereksplorasi sesuai dengan keinginan sendiri tanpa memerlukan keterlibatan orang dewasa yang bersifat kompleks.

Steamfli (2009), menyatakan bahwa *Loose Parts* memberikan kesempatan kepada anak-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-anak untuk dapat menciptakan pengalaman bermain peran lingkungan luar mendukung anak-anak untuk dapat menciptakan pengalaman bermain yang kaya dan beragam. Para guru dan kurikulum yang mulai menggunakan *Loose Parts* di luar ruangan umumnya lebih fleksibel, serta dapat mendorong anak usia dini menggunakan kebebasan mereka dalam bermain untuk mengembangkan berbagai keterampilan dibandingkan menggunakan

mainan buatan pabrik karena lebih menggunakan bahan yang tersedia dilingkungan sekitar. Sebagai contoh, batu dapat disusun menjadi sebuah rute jalan, tongkat kayu dapat dijadikan sebagai pedang dan cangkul atau sesuai dengan imajinasinya terhadap bahan-bahan tersebut. Flanningan dan Dietze (2017), berpendapat bahwa bermain dilingkungan luar dengan pembelajaran *Loose Parts* dapat mendukung anak-anak untuk memiliki tingkat keterlibatan yang tinggi karena memiliki pengaruh positif pada perilaku anak-anak dan perkembangan mereka.

3. **Komponen *Loose Parts***

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa *Loose Parts* merupakan material sekitar anak dengan berbagai komponen, baik berupa benda alami (batu, daun, pasir, ranting, kerang, dan lain-lain), sintetis (puzzle, lego, bombik, dan lain-lain), maupun benda yang dapat didaur ulang (kardus, botol, plastik, dan lain-lain). Sebagaimana yang telah dipaparkan oleh Maria Melita Rahardjo (2019) bahwa *Loose Parts* memberikan kesempatan untuk anak menggunakan material alami, sintetis, dan dapat di daur ulang.

Komponen *Loose Parts* menurut Yulianti Sintiajani (2020) sangat bervariasi, meliputi bahan alam atau bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam, plastik, logam, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca dan keramik, serta bekas kemasan.

Media Loose Parts terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda. Ketujuh komponen tersebut adalah : 1) Bahan alam, yaitu bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam, antara lain: batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan sebagainya; 2) Bahan plastik yaitu: barang-barang yang terbuat dari plastik antara lain: sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong dan sebagainya. 3) Logam, yaitu barang-barang yang terbuat dari logam, antara lain; kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, plat mobil, kunci dan sebagainya. 4) Kayu dan bambu, yaitu barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan, antara lain: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle dan sebagainya. 5) Benang dan Kain, yaitu barang-barang yang terbuat dari serat, antara lain: kapas, kain perca, tali, pita, karet dan sebagainya. 6) Kaca dan keramik, yaitu barang-barang terbuat dari kaca dan keramik, antara lain: botol kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kaca mata dan sebagainya. 7) Bekas kemasan, yaitu barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan, antara lain: kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur dan sebagainya.

4. Penataan ruang kelas menggunakan loose part

Loose parts adalah material yang sangat *magic*. *Loose parts* sangat lentur mengikuti ide anak, bisa menjadi apa saja. Jika dibandingkan dengan mainan jadi buatan pabrik, maka mainan jadi dibuat dengan *design* khusus dan peruntukannya sangat spesifik. Berbeda dengan *loose parts*, bahan-bahan yang lebih terbuka akan mengundang anak untuk menjadi pencipta/perancang, dengan *design* ada pada anak. Ini akan melatih anak menjadi seorang anak yang kreatif dan pemecah masalah (*problem solver*) (Siantajani, 2020).

Loose parts bukan sekedar pengganti alat permainan edukatif (APE). Jika *loose parts* dipandang sebagai APE, maka *loose parts* menjadi obyek yang spesifik untuk dimainkan anak. *Loose parts* sepenuhnya dimainkan oleh anak, dengan kendali berada pada anak, tergantung pada ide anak, dimainkan dengan cara yang bebas, fleksibel dan tidak terstruktur. Anak benar-benar merdeka, bebas bergerak dan berkreasi (Siantajani, 2020).

Penggunaan *loose parts* dimulai dengan jumlah keping terbatas untuk setiap jenis *loose parts* yang akan digunakan anak. Jumlah keping ini perlu menyesuaikan dengan usia anak. Mulai dengan 10 keping untuk anak usia TK. Jumlah yang terbatas ini untuk membantu anak dalam pengenalan benda-benda tersebut, dan memudahkan anak saat belajar untuk peduli dan

bertanggungjawab dalam menggunakan dan membereskan setelah menggunakannya (Siantajani, 2020).

Menaruh *loose parts* perlu ditata sehingga menggundang anak untuk memainkannya. Seperti sebuah undangan pesta yang didesign menarik dengan menggambarkan acara pesta dan terdorong untuk hadir menikmati pesta tersebut. Undangan ini kiota kenal dengan istilah *invitation* (*invitation*) dimana didalamnya terkandung promosi kegiatan berupa ajakan yang membuat penerima undangan semakin terdorong untuk hadir. Ajakan ini bisa disebut dengan istilah provokasi (*provocation*).

1) Provokasi

Provokasi dapat dimaknai sebagai upaya keras guru untuk terus menerus memprovokasi kecenderungan alami anak dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menginterpretasikan fenomena.

Sebuah provokasi adalah sesuatu yang mngajak orang untuk semakin maju ke depan dengan menstimulasi respon atau aksi. Provokasi dilakukan untuk memperluas atau mengembangkan ide-ide unik, minat dan teori dari anak. Provokasi dibangun dari observasi yang bermakna terhadap hal-hal yang dilakukan anak, berdasarkan rasa ingin tahu dan pemikiran anak. Provokasi akan memberikan pengalaman-pengalaman dan hubungan-hubungan

baru pada anak dalam mengejar ide, minat dan teori. Provokasi menantang pemikiran anak untuk berpikir lebih tinggi.

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat melakukan provokasi:

- 1) Perhatikan situasi bermain saat itu. Jika anak sedang asyik bermain, biarkanlah anak terus melanjutkan permainannya. Tunggu waktu yang tepat untuk bertanya, sambil guru mengamati apa-apa yang dilakukan anak.
- 2) Jangan mengharapkan jawaban benar dari anak. Jawaban anak tidak untuk dilihat sebagai benar atau salah, tetapi lebih pada didengar untuk selanjutnya digali lebih jauh. Pahami bahwa anak berada pada pemahaman yang sederhana, yang masih seputar hal-hal yang konkret.
- 3) Pertanyaan berangkat dari respon anak. Guru tidak perlu mempersiapkan berbagai pertanyaan yang telah dirancang untuk diajukan kepada anak. Hal ini akan membuat pertanyaan dan jawaban bisa tidak tersambung dengan baik. Guru juga tidak perlu memberikan jawaban saat anak bertanya, tetapi kembalikan pertanyaan anak sehingga anak berpikir untuk mencari jawabannya. Saat bertanya kepada anak, guru perlu banyak mendengarkan anak. Dari jawaban anak, maka guru dapat melanjutkan dengan pertanyaan yang berkaitan dengan jawaban tersebut.

- 4) Menggunakan kalimat terbuka. Kalimat yang terbuka akan menstimulasi pemikiran anak sehingga membuat anak memikirkan berbagai kemungkinan jawaban.

2) Invitasi

Invitasi merupakan penataan material yang dipilih dan ditata (dipajang) yang mengundang anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Invitasi merupakan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui eksplorasi berbagai material konkret yang akan memberikan pengalaman belajar pada anak. Material yang dipajang akan menawarkan pilihan pada anak untuk memasuki dunia pengetahuan. Material yang dipajang menjadi alat untuk mengeluarkan dan mengekspresikan pemahaman anak terhadap dunia dan memperoleh makna dari interaksi dengan benda-benda yang tersedia. (Cuffaro, *Experimenting with the World*, 1995). Invitasi ini sesungguhnya adalah provokasi terhadap pemikiran anak, sehingga anak terstimulasi untuk bergerak ke arah perkembangan yang lebih optimal.

Sebuah invitasi adalah sesuatu yang memberikan ide yang menyebabkan anak melakukan sesuatu. Invitasi dibentuk untuk mengundang anak masuk ke dalam sebuah eksplorasi atau pengalaman yang diperoleh dari berdasarkan keingintahuan dan pemikiran guru. Sesuai dengan pemahaman yang dimiliki anak,

maka anak akan meneruskan apa yang ada didalam pemikirannya untuk dikembangkan lebih jauh setelah melihat sebuah invitasi.

Loose parts diletakan dalam sebuah tempat (meja, karpet, lantai) harus dengan suatu maksud. Tidak cukup *loose parts* hanya ditaruh saja, sehingga terkesan sejumlah barang-barang yang berserakan atau sekedar tumpukan barang di meja/lantai. Meskipun *loose parts* berupa barang-barang sederhana, bahkan mungkin sering ditemui anak di lingkungannya, namun ketika ditata dengan estetika maka penataan menjadi indah dilihat, memikat dan mengundang anak untuk memainkannya.

D. PENELITIAN TERDAHULU YANG RELEVAN

Tinjauan pustaka ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan. Beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian sebelumnya terkait penggunaan media *Loose Parts* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini diantaranya sebagai berikut:

1. Nurjanah (2020), dengan judul “Pembelajaran STEM berbasis *Loose parts* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran melalui STEM berbasis *loose parts* yang dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Aisyiyah Sumber III Surakarta Tahun 2019. Relevansi dari penelitian Nurjanah dan peneliti, terletak pada media yang digunakan yaitu media

loose parts. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian, subjek, objek, dan waktu penelitian.

2. Priyani (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Tepung Berwarna Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Darush Sholihin Lampung Barat” Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif quasi eksperimen dengan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen pada kelompok B1 yang berjumlah 15 anak dan kelas kontrol pada kelompok B2 yang berjumlah 15 anak. Data diambil dengan menggunakan teknik pedoman observasi instrumen penelitian perkembangan kreativitas anak. Relevansi penelitian Priyani dan peneliti terletak pada pengembangan kreativitas anak, sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan, setting, subyek penelitian, objek penelitian, dan waktu penelitian.
3. Jurnal Rita Kurnia yang berjudul “Konsepsi Bermain dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Terbit di jurnal Educhild. Rita Kurnia menyimpulkan bahwa bermain memberikan kesempatan besar kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Persamaan antara penelitian Rita Kurnia dengan penelitian ini adalah menitik beratkan pada pengembangan kreativitas anak melalui bermain, yang mana penggunaan *Loose Parts* juga melalui kegiatan bermain. Sedangkan perbedaannya terdapat pada kegiatan bermain yang dilakukan. Rita Kurnia menggambarkan kegiatan bermain

secara keseluruhan, sedangkan peneliti memfokuskan pada kegiatan bermain *Loose Parts*.

4. Jurnal Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di TK Kota Bima”. Terbit di jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat. Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo berkesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media barang bekas dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas anak. Hal yang menjadi persamaan dari penelitian yang dilakukan Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo dengan penulis adalah upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan. Penelitian yang dilakukan Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo menggunakan media barang bekas yang memang merupakan bagian dari *Loose Parts*, dan penulis menggunakan media *Loose Parts* secara menyeluruh.
5. Jurnal Sheryl Smith dan Gilman dengan judul “The Arts, Loose Parts and Conversations”. Terbit di Journal Of The Canadian Association For Curriculum Studies. Sheryl Smith dan Gilman ini memaparkan terkait antara seni, Loose Parts, dan percakapan. Loose Parts dipercaya dapat mengaktifkan berbagai keterampilan pada anak. Hal yang menjadi persamaan dari penelitian yang dilakukan Sheryl Smith dan Gilman dengan penelitian yang dilakukan penulis terdapat pada penggunaan Loose Parts

pada pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terdapat pada hal yang dikembangkan. Sheryl Smith dan Gilman berfokus pada seni, sedangkan penulis memiliki titik fokus yang terdapat seni di dalamnya, yaitu kreativitas.

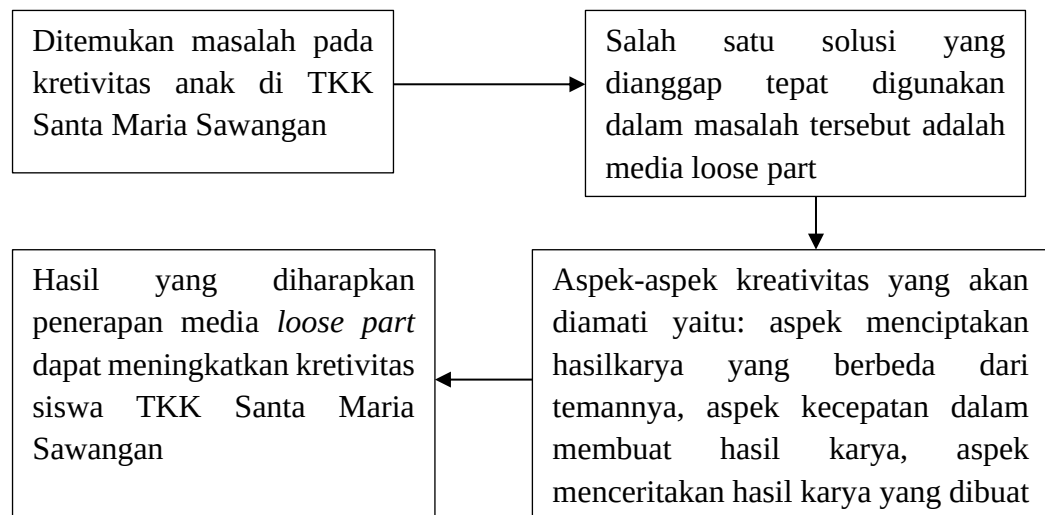
E. KERANGKA PEMIKIRAN

Peneliti melakukan observasi awal melihat keadaan langsung di TKK Santa Maria Sawangan. Selama observasi awal yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa masalah pada anak saat melakukan kegiatan yang berkaitan dengan kreativitas anak. Peneliti melihat bahwa anak-anak belum bisa menuangkan imajinasinya untuk menciptakan suatu karya menggunakan berbagai macam media, anak-anak belum bisa membuat suatu karya sesuai dengan idenya sendiri tapi lebih pada meniru guru dan teman. Dalam hal ini dapat terlihat dalam indikator kreativitas anak yang belum berkembang dengan baik. Hal ini dikarenakan minimnya media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti memilih media yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu media *loose parts*. Media *loose parts* merupakan media yang menarik untuk anak membuat kreasi sesuai keinginannya sehingga anak dapat menghasilkan suatu ide/produk baru yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis.

Aspek yang akan diamati dari penelitian ini adalah aspek menciptakan hasil karya yang berbeda dari teman, aspek kecepatan dalam membuat hasil karya, aspek menceritakan hasil karya yang dibuat, yang nantinya guru dapat melihat perkembangan kreativitas anak melalui media *loose parts* yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan uraian tersebut, dibuat bagan alur kerangka pemikiran di bawah ini, sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menurut jenisnya adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Kunandar (2011) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya, yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di TKK Santa Maria Sawangan. Peneliti mengajar sesuai materi dan mengamati keterlibatan anak atau peserta didik, maupun peneliti sendiri sebagai guru didalam proses pembelajaran melalui media *loose part*. Dari penelitian tersebut diharapkan akan meningkatkan kretivitas siswa melalui media *loose part*.

B. Definisi Operasional Variabel

1. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau suatu konsep yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru yang belum pernah ada, dan melihat adanya berbagai kemungkinan yang akan terjadi.

Adapun indikator penelitian kreativitas anak yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi.

2. Media *Loose Part*

Loose Parts adalah benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, dimanipulasi, dan cara menggunakannya ditentukan oleh anak. Dan apabila *Loose Parts* digunakan dengan tepat, maka akan meningkatkan daya kreativitas anak. *Loose Parts* juga dapat dimaknai sebagai material yang dapat berupa bahan alam maupun bahan sintetis yang dapat digabungkan maupun dipindahkan dan dapat dipisahkan atau dilepaskan kembali, dapat digunakan di dalam maupun diluar ruangan dengan berbagai cara. Adapun komponen *Loose parts* yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi bahan alam atau bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam, plastik, kayu dan bambu, benang dan kain.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TKK Santa Maria Sawangan, Kabupaten Magelang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan September - Oktober 2023.

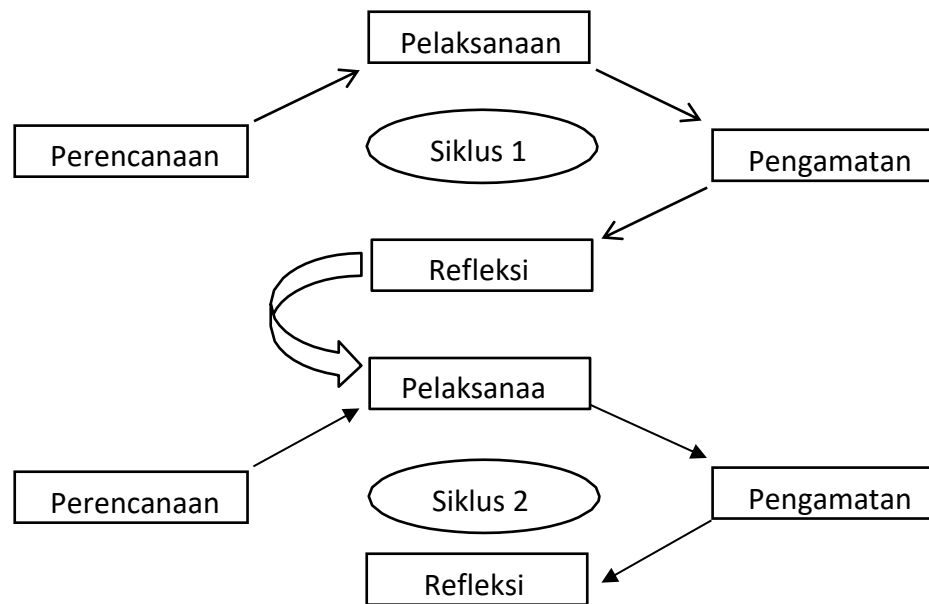
D. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TKK Santa Maria Sawangan dengan subjek 20 anak kelompok B untuk meningkatkan kreativitas anak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B TKK Santa Maria Sawangan.

E. Desain Penelitian

Pelaksanaan penelitian menggunakan beberapa siklus secara bertahap. Tahap dari setiap siklus akan selalu dievaluasi dan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana dampak pemberian media pembelajaran yang diberikan agar menjadi pembanding bagi siklus berikutnya.

Adapun tahapan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hal ini sesuai dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Muslihudin 2009) yang menyebutkan empat komponen penelitian tindakan kelas dengan model siklus, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini adalah siklus penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berdasarkan siklus model Kemmis dan Mc Taggart (Muslihudin 2009):



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

F. Prosedur Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 98-100) secara utuh tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan

Persiapan yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan penelitian ini adalah:

- a) Membuat dan menyusun Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan tema.
- b) Mempersiapkan kelas yang akan digunakan untuk pembelajaran .
- c) Menyiapkan alat dan dan alat lainnya yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

- d) Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi dan yang akan digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Mempersiapkan buku catatan serta kamera untuk mendokumentasikan berlangsungnya kegiatan peningkatan kreativitas melalui media *loose part*.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Pada tahap 2 ini guru harus ingat dan taat pada rencana sudah disepakati dan dirumuskan. Pada tahap ini guru melaksanakan tindakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian dan prosedur penelitian yang telah disusun. Guru sebagai pelaksana tindakan dan sebagai pengamat jalannya proses tindakan.

3. Observasi atau Pengamatan

Pelaksanaan observasi oleh peneliti dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai observer. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengamati jalannya proses kegiatan pembelajaran. Peneliti mengamati anak dan guru ketika proses pembelajaran. Pengamatan dalam proses kegiatan pembelajaran dilakukan oleh peneliti untuk mengamati aspek-aspek kreativitas yang ada pada diri anak saat kegiatan berlangsung. Kegiatan tersebut dilakukan

untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya.

4. Refleksi

Kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Istilah refleksi dilaksanakan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti dan subjek peneliti, untuk bersama-sama mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

Peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti melakukan refleksi sekiranya terdapat kekurangan atau kelebihan. Kemudian peneliti mencari solusi terhadap kekurangan tersebut untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Hal ini dilakukan agar dapat terjadi peningkatan kreativitas pada siklus selanjutnya. Apabila belum terjadi peningkatan pada siklus II, maka dilanjutkan siklus selanjutnya sampai terjadi peningkatan sesuai dengan target yang telah dibuat.

G. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian yang dimiliki anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Data diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan diantaranya:.

1. Pengamatan atau Observasi

Pengamatan atau observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan guru.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil gambar untuk memberi gambaran tentang situasi dan kondisi pada saat pembelajaran berlangsung.

H. Instrumen Penelitian

Anggoro, dkk. (2008) menyatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi yang diinginkan. Instrumen yang digunakan peneliti dalam hal ini adalah:

1. Lembar Observasi Kreativitas

Lembar observasi kreativitas digunakan agar peneliti lebih terarah dalam memberikan penilaian sehingga hasil data yang didapatkan mudah diolah. Lembar observasi kreativitas tersebut digunakan untuk mengetahui kreativitas anak melalui kegiatan media *loose part*. Kisi-kisi lembar observasi kreativitas anak melalui media *loose part* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 1 Lembar Observasi Kreativitas

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kreativitas anak	Kelancaran	Membuat beberapa karya dari berbagai media <i>loose part</i>
	Keluwesannya	Membuat kreasi dengan menggunakan berbagai macam 5 bahan media <i>loose part</i>
	Keaslian	Membuat karya dari media <i>loose part</i> yang berbeda dari temannya
	Elaborasi	Membuat karya dari media <i>loose part</i> yang detail dan terperinci

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang berupa gambar digunakan untuk merekam proses kegiatan belajar yang menggambarkan aktifitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini selain gambar ialah dokumen-dokumen pendukung yang diperlukan dari sekolah seperti data siswa dan lain sebagainya.

I. Teknik Analisis

Teknik analisis data dengan cara teknik persentase, yaitu membandingkan dari keseluruhan anak. Dokumentasi berupa kamera untuk merekam kegiatan anak yang sedang berlangsung. Data yang diperoleh selama proses pembelajaran dengan teknik persentase hasil pengamatan dinilai untuk setiap kali pertemuan berdasarkan jumlah persentase anak yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan selanjutnya dapat dihitung dengan

persentase. Adapun rumus yang digunakan menurut Ngalim Purwanto (2006: 102), presentase dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = angka persentase

F = skor mentah yang diperoleh anak

N = skor maksimum

(Ngalim Purwanto, 2006: 102)

Data yang diperoleh dari rubrik penilaian akan dianalisis, setiap pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagian bahan untuk melakukan tindakan berikutnya. Data yang dianalisis persentase dengan menggunakan rumus untuk mengukur meningkatnya kreativitas anak. Aktivitas dilakukan meningkat jika persentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan sebelumnya.

Menurut Acep Yoni (2010: 176) hasil dari data tersebut diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, yaitu:

1. Kriteria sangat baik jika anak memperoleh nilai 76%-100%.
2. Kriteria baik jika anak memperoleh nilai 51%-75%.
3. Kriteria cukup jika anak memperoleh nilai 26%-50%.
4. Kriteria kurang jika anak memperoleh nilai 0%-25%.

Dari persentase di atas, penelitian ini mengambil 4 kriteria persentase, yang diadaptasikan dari pendapat Acep Yoni (2010: 176) dan prosedur penilaian di TK, yaitu:

Tabel 3. 2 Kategori Presentase Kreativitas Anak

No.	Kriteria	Presentase
1	BSB (Berkembang Sangat Baik)	76%-100%
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51%-75%
3	MB (Mulai Berkembang)	26%-50%
4	BB (Belum Berkembang)	0%-25%

Tiap indikator diukur melalui deskriptor yang tampak dalam tiap aspek yang diukur. Data diperoleh diquantitatifkan dengan memberi skor (penilaian) berdasarkan pada setiap alternatif jawaban responden. Teknik dalam perhitungan yang akan digunakan yaitu :

$$Nilai = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah keseluruhan skor maksimal

(Sumber: Djamarah, 2005:331)

J. Indikator Keberhasilan

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila ada perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil jika 80% anak berada pada tingkat perkembangan berkembang sangat baik. Anak mampu menguasai 4 aspek kreativitas yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi. Aspek kelancaran yaitu jika anak sudah mampu membuat beberapa karya dari media *loose part*, keluwesan jika anak sudah mampu menceritakan karya yang dibuatnya dari media *loose part*, keaslian yaitu anak sudah mampu membuat karya dari media *loose part* yang berbeda dari temannya, serta elaborasi yaitu jika anak sudah mampu membuat karya dari media *loose part* yang dibuatnya menjadi lebih menarik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* dengan metode eksperimen dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TKK Santa Maria. Pada siklus I kreativitas yang dicapai 41% dan pada siklus II kreativitas yang dicapai 83,1%, jadi peningkatan kreativitas dari siklus I ke siklus II sebanyak 42,1%. Beberapa indikator kreativitas yang mengalami peningkatan antara lain: kemampuan anak mengeksplorasi, kemampuan anak memecahkan masalah sederhana, kemampuan anak bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan, kemampuan anak juga mengenal adanya sebab akibat serta lebih kreatif dalam mencoba dan menemukan sesuatu yang baru.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian. Maka peneliti menyarankan:

1. Bagi guru, hendaknya lebih kreatif memilih kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak, serta memanfaatkan media yang ada di sekitar anak selama media itu dapat membantu anak dalam bereksplorasi untuk mengembangkan enam aspek perkembangan.

2. Bagi sekolah, menggunakan media loose part, sangat membantu menghemat pengeluaran sekolah sebab media ini bisa didapatkan dengan mudah bahkan banyak media yang tidak membutuhkan biaya, dan sangat mudah dieksplor oleh anak. Sedangkan dengan menerapkan metode eksperimen, anak dapat melakukan percobaan secara langsung sehingga anak memiliki kesempatan dalam proses mencari fakta, menemukan, mengemukakan pendapat serta memecahkan masalah sederhana yang dihadapi.
3. Bagi Peneliti, merupakan pengalaman yang sangat berharga, untuk dijadikan acuan saat terjun langsung sebagai seorang pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Conny R. Semiawan. 2009. Kreativitas dan Keberbakatan Jakarta : PT. Indeks
- Daryanto, 2018. Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa
- Dietze, B., Penner, A., Ashley, S., Gillis, K., Moses, H., & Goodine, B. 2017. Foundations of Early Childhood Education Learning Environments and Child care in Canada. Canada: Pearson Prentice Hall, volume 7 (1), 1-15
- Djamarah. 2005. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2016. Kesehatan Mental . Pamekasan: Duta Media
- Farikhah, Aizatul. 2022. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 03 No. 01
- Hariyanto, Suyono dan. 2017. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja
- Munandar,Utami.(2009). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta:Rineka cipta
- Ngalimun. 2013. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nugraheni, Alfirda Dewi. 2019. “Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts Pada PAUD”, Reorientasi Profesionalisme Pendidik Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0Skripsi. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah
- Purwanto, Ngalim. 2006. Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rahardjo, Maria Melita. 2019. Implementasi Pendekatan Saintifik Sebagai Pembentuk Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 9 No. 2
- Reiser,R.A., & Dimsey,J.V. 2012. Trends and issues in instructional design and technology. Boston: Pearson
- Siantajani, Yuliati.2020. Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD. Semarang: Sarang Seratus Aksara
- Suryana, Dadan. 2016. Pendidikan Anak Usia Dini (Stimulasi & Aspek. Perkembangan Anak). Jakarta: Kencana
- Susanto. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana

- Suyanto, 2005. Konsep Dasar Anak Usia Dini : Jakarta : Departemen
- Yaumi dan Ibrahim. 2013. “Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak”. Jakarta: Prenadamedia Group
- Permendikbud nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana
- Andriyani dan Feerlie Moonthana Indhra. 2022. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Media Loose Part Pada Anak Usia Kelompok B TK Tunas Inti Dusun Tebo Jaya Kecamatan Limbur Lubuk Mengkuang Kabupaten Bungo, dalam Jurnal Alayya: Pendidikan Islam Anak Usia Dini 2/1
- Novitasari Reni. M. Nasirun dan Delrefi D. 2019. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Medai Hulahopp Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong, Jurnal Ilmiah Potensia 4/1
- Hamidah Siti dan Muhammad Saiful Rizal. 2020. Pengaruh Kegiatan Melukis Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah 4-6 Tahun, dalam Indonesian Journal of Midwifery Today, 11
- Nurkamelia. 2019. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Concong Catur Yogyakarta, dalam KINGDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education 2/2
- Antara, P. A. (2019). Implementasi Pengembangan Karakter Anak Usia Dini dengan Pendekatan Holistik. Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan Dikmas, 14(1), 17-26.
- Imamah, Z., & Muqowim. M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak, 15(2), 263-278.
- Nurfadilah,. Nurmalina. & Amalia. R. (2020). Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota. Journal of Teacher Education, 2(1), 224-230.
- Primayana, H. K. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini. Purwadinata: Jurnal Agama dan Budaya, 4(1), 91-100.

- Puspita, A. W. (2019). Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM. *Journal of Pendidikan Non Formal*, 21(2), 17-30. doi: JPNF_EDISI_2_201920200511-119735- omw81l-with-cover-page-v2.pdf (d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net)
- Siskawati & Heerawati. (2021). Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41-47