

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP  
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK YUNICO  
KOTA JAMBI**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**NILAM MARSELA**

**NIM A1F120028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JAMBI**

**2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP  
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK YUNICO  
KOTA JAMBI**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Jambi**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**oleh**

**Nilam Marsela**

**NIM A1F120028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JAMBI  
2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi” diajukan oleh Nilam Marsela NIM. A1F120028 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 25 April 2024

Dosen Pembimbing I

Uswatul Hasni, M. Pd.

NIP. 199508202020122004

Jambi, 24 April 2024

Dosen Pembimbing II

Rizki Surya Amanda, M. Pd.

NIP. 199310022020122003

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi*: Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang disusun oleh Nilam Marsela, Nomor Induk Mahasiswa A1F120028 telah dipertahankan di depan tim penguji pada 3 Mei 2024.

### Tim Penguji

- |   |            |       |
|---|------------|-------|
| 1. Uswatul Hasni, M.Pd.<br>NIP. 199508202020122004      | Ketua      | _____ |
| 2. Rizki Surya Amanda, M.Pd.<br>NIP. 199310022020122003 | Sekretaris | _____ |

Jambi, 3 Mei 2024  
Mengetahui  
Ketua Program Studi PGPAUD

Prof. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M.Si  
NIP. 196505051991121001

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nilam Marsela

NIM : A1F120028

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 3 Mei 2024  
Yang Membuat Pernyataan,

Nilam Marsela  
NIM. A1F120028

## MOTTO

”Jangan biarkan kata-kata mengecilkan aksimu, biarkan aksimu memperbesar  
kata-katamu”

Ummar bin Khattab

---

Kupersembahkan skripsi ini untuk alm.ayahanda, ibunda serta abang kandungku tercinta yang dengan perjuangan kerasnya, do'a, materi dan seluruh yang telah diberikan selama awal sampai akhir perkuliahan. Hanya ini yang dapat kupersembahkan sebagai bukti kecil perjuangan yang tak ternilai harganya. Serta untuk sahabatku dan teman-teman yang selalu bersama dalam perjuangan ini.

---

## ABSTRAK

Marsela, Nilam. 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Uswatul Hasni, M.Pd., (II) Rizki Surya Amanda, M.Pd.,

**Kata kunci:** Media *loose parts*, kreativitas, anak usia 5-6 tahun

Kreativitas anak usia dini perlu distimulasi namun masih terdapat beberapa permasalahan diantaranya anak kurang memiliki daya imajinasi, ada beberapa anak kurang bereksplorasi, sebagian anak kurang berminat dalam mencoba hal-hal baru, ada beberapa anak masih meniru kegiatan temannya dan perlu arahan dari guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi.

Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Designs* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini yaitu 13 anak pada kelas B1. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi *nonparcipant*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian yang telah diuji validasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan *Paired Samples Test*.

Hasil dari analisis data menggunakan pengujian hipotesis uji-t *Paired Samples Test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)*  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi pada data *pre test* dan *post test*. Untuk melihat berapa besar pengaruh, dapat diketahui dengan perhitungan *effect size* menggunakan rumus *cohen's*, besarnya pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi sebesar 7,36. Hasil tersebut didalam tabel kriteria interpretasi nilai *cohen's* termasuk kedalam kategori yang berefek kuat (*strong effect*) terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan media *loose parts* berpengaruh positif terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi”.

Dalam penyusunan skripsi ini tentunya peneliti mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Helmi, S.H.,M.H., selaku Rektor Universitas Jambi.
2. Bapak Dr. Yantoro, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar Universitas Jambi atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan pada program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Jambi.
3. Bapak Prof. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Ibu Uswatul Hasni, M. Pd., selaku dosen pembimbing I skripsi saya yang telah berkenan meluangkan waktu dalam segala kesibukan aktivitas beliau untuk membimbing, memotivasi, dan memberikan masukan-masukan yang sangat membantu dalam menyempurnakan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Rizki Surya Amanda, M. Pd., selaku pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktu dalam segala kesibukan aktivitas beliau untuk

berdiskusi, memberi saran dan motivasi kepada peneliti selama melakukan penulisan skripsi.

6. Seluruh dosen pengajar dan staf di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Jambi yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada peneliti selama proses perkuliahan.
7. Untuk keluarga tercinta terutama alm. Bapak, mamak dan abang kandungku yang telah sabar dan sepenuh hati mencurahkan kasih sayang dan cintanya, dan selalu mendo'akan peneliti serta memberikan fasilitas yang dibutuhkan selama pendidikan.
8. Serta seluruh keluarga besar yang telah memberikan saya dukungan untuk melaksanakan perkuliahan hingga selesai.
9. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membantu dan memberi semangat dalam proses penulisan penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Semoga penelitian ini memberikan banyak manfaat bagi pengembangan ilmu khususnya pada ilmu Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Jambi, 6 Maret 2024

Nilam Marsela

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Pembatasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
1.7 Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Teori Media Pembelajaran .....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.2 Teori <i>Loose Parts</i> .....	12
2.2.1 Pengertian <i>Loose Parts</i> .....	12

2.2.2 Jenis-Jenis Bahan <i>Loose Parts</i> .....	13
2.2.3 Manfaat <i>Loose Parts</i> .....	15
2.2.4 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Loose Parts</i> .....	16
2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan <i>Loose Parts</i> .....	17
2.3 Teori Kreativitas.....	20
2.3.1 Pengertian Kreativitas .....	20
2.3.2 Karakteristik Kreativitas .....	22
2.3.3 Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	23
2.3.4 Faktor Pendukung Kreativitas.....	24
2.4 Keterkaitan Media <i>Loose Parts</i> dan Kreativitas .....	27
2.5 Penelitian Relevan.....	28
2.6 Kerangka Berpikir.....	30
2.7 Hipotesis Penelitian.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
3.2 Desain Penelitian.....	32
3.3 Populasi dan Sampel .....	33
3.3.1 Populasi .....	33
3.3.2 Sampel.....	34
3.4 Teknik Pengambilan Sampel.....	34
3.5 Variabel Penelitian .....	35
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.6.1 Observasi.....	36
3.7 Instrumen Penelitian.....	36
3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	37
3.8.1 Uji Validitas .....	37
3.8.2 Uji Reliabilitas .....	39
3.9 Teknik Analisis Data.....	40
3.9.1 Uji Normalitas.....	40
3.9.2 Uji Homogenitas .....	41
3.9.3 Uji hipotesis (Uji-T).....	42

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
4.1 Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	44
4.1.1 Profil Sekolah.....	44
4.1.2 Informasi Sekolah .....	44
4.1.3 Sarana dan Prasaran Sekolah.....	45
4.1.4 Struktur Kepengurusan Lembaga.....	45
4.2 Deskripsi Data .....	46
4.2.1 Tahapan Penelitian .....	46
4.2.2 Hasil <i>Pre test</i> .....	47
4.2.3 Penerapan Penggunaan Media <i>Loose Parts</i> .....	49
4.2.4 Hasil <i>Post test</i> .....	55
4.3 Pengujian Persyaratan Analisis .....	60
4.3.1 Uji Validitas .....	60
4.3.2 Uji Reliabilitas.....	60
4.3.3 Uji Normalitas .....	60
4.3.4 Uji Homogenitas .....	61
4.4 Pengujian Hipotesis.....	62
4.5 Hasil Pembahasan .....	63
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....</b>	<b>66</b>
5.1 Simpulan .....	66
5.2 Implikasi .....	66
5.3 Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain penelitian.....	33
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	33
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	34
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	37
Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi nilai <i>Cohen's d</i> .....	43
Tabel 4.1 Identitas Sekolah.....	44
Tabel 4.2 Informasi Sekolah.....	44
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana Sekolah.....	45
Tabel 4.4 Jadwal Perencanaan Penelitian.....	46
Tabel 4.5 Skor <i>Pre test</i> Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	47
Tabel 4.6 Kategori Perolehan Skor Berdasarkan Indikator <i>Pretest</i> .....	49
Tabel 4.7 Skor <i>Post test</i> Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	56
Tabel 4.8 Kategori Perolehan Skor Berdasarkan Indikator <i>Post Test</i> .....	57
Tabel 4.7 Perbandingan Selisih Nilai <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> .....	59
Tabel 4.8 Uji Reliabilitas.....	60
Tabel 4.9 Uji Normalitas.....	61
Tabel 4.10 Uji Homogenitas.....	61
Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Media <i>Loose Parts</i> .....	13
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....	30
Gambar 4.1 Struktur Kepengurusan TK Yunico Kota Jambi .....	45
Gambar 4.2 Diagram Skor <i>Pre test</i> .....	48
Gambar 4.3 Diagram Skor <i>Post test</i> .....	56
Gambar 4.4 Skor Perbandingan Nilai <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> .....	57
Gambar 11.1 Foto Bersama Pemilik Yayasan TK Yunico Kota Jambi.....	103
Gambar 11.2 Wawancara Bersama Guru B1 .....	103
Gambar 11.3 Foto Bersama Guru kelas B1 .....	104
Gambar 11.4 Foto Bersama Anak dan Guru Kelas B2 .....	104
Gambar 11.5 Anak Melakukan Kegiatan untuk Menstimulasi Kreativitas .....	105
Gambar 12.1 <i>Pre Test</i> (Tes Awal) Anak Membuat Miniatur Buah-Buahan dari Plastisin ( <i>Playdough</i> ) .....	106
Gambar 12.2 Bahan-Bahan <i>Loose Parts</i> yang Digunakan Pada <i>Treatment</i> Hari Pertama.....	107
Gambar 12.3 Membuat Gambar dengan Tema Pekerjaan Pada <i>Treatment</i> Hari Pertama.....	107
Gambar 12.4 Anak Menghiasi Objek yang Dibuat dengan Media <i>Loose</i> <i>Parts</i> yang Disediakan Pada <i>Treatment</i> Hari Pertama .....	107
Gambar 12.5 Hasil Karya Anak Tema Pekerjaan Sub Tema Jenis-jenis Pekerjaan Pada <i>Treatment</i> Hari Pertama.....	108
Gambar 12.6 Anak Memilih Bahan yang akan Digunakan Dari Bahan- Bahan <i>Loose Parts</i> yang Tersedia Untuk Membuat Atribut Pekerjaan Pada <i>Treatment</i> Hari ke-Dua .....	109

Gambar 12.7 Anak Membuat Miniatur Atribut Pekerjaan Menggunakan Media <i>Loose Parts</i> yang Disediakan Pada <i>Treatment</i> Hari ke-Dua .....	109
Gambar 12.8 Hasil Karya Anak Tema Pekerjaan Sub Tema Atribut Pekerjaan Pada <i>Treatment</i> Hari ke-Dua .....	110
Gambar 12.9 Anak Membuat Gambar dengan Tema transportasi Darat Pada <i>Treatment</i> Hari ke-Tiga .....	111
Gambar 12.10 Anak Menghiasi Objek yang Dibuat dengan Media <i>Loose Parts</i> yang Disediakan Pada <i>Treatment</i> Hari ke-Tiga.....	111
Gambar 12.11 Hasil Karya Anak Tema Transportasi Sub Tema Transportasi Darat Pada <i>Treatment</i> Hari ke-Tiga .....	112
Gambar 12.12 Anak Membuat Miniatur Transportasi Udara Menggunakan Media <i>Loose Parts</i> yang Disediakan Pada <i>Treatment</i> Hari Ke-Empat.....	113
Gambar 12.13 Hasil Karya Anak Membuat Miniatur Transportasi Udara Pada <i>Treatment</i> Hari ke-Empat.....	113
Gambar 12.14 Kelompok Merah Menghiasi Objek Yang Dibuat dengan Tema Transportasi Laut Menggunakan Bahan-Bahan <i>Loose Parts</i> yang Disediakan Pada <i>Treatment</i> Hari ke-Lima .....	114
Gambar 12.15 Kelompok Putih Menghiasi Objek Yang Dibuat Dengan Tema Transportasi Laut Menggunakan Bahan-Bahan <i>Loose Parts</i> yang Disediakan Pada <i>Treatment</i> Hari ke-Lima .....	114
Gambar 12.16 Hasil Karya Anak Tema Transportasi Sub Tema Transportasi Laut Pada <i>Treatment</i> Hari ke-Lima .....	115
Gambar 12.17 <i>Post Test</i> (Tes Akhir) Membuat Miniature Benda-Benda Langit dari Plastisin ( <i>Playdough</i> ) .....	116
Gambar 12.18 Hasil <i>Post Test</i> (Tes Akhir) dari Salah Satu Anak Inisial SBR Tema Alam Semesta Sub Tema Benda-Benda Langit.....	116

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi.....	74
Lampiran 2 Surat Pedoman Izin Penelitian.....	75
Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian .....	76
Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen Penelitian .....	77
Lampiran 5 Hasil Pedoman Pra Observasi .....	80
Lampiran 6 Kriteria Rubrik Penilaian Kreativitas .....	82
Lampiran 7 RPPH.....	84
Lampiran 8 Lembar Hasil Pretest Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi .....	98
Lampiran 9 Lembar Hasil Post test Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi .....	100
Lampiran 10 Hasil Deskriptif Pretest & Posttest Menggunakan SPSS 16 .....	102
Lampiran 11 Dokumentasi Pra Observasi.....	103
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	106

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal pokok yang akan menopang kemajuan suatu bangsa. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Pendidikan perlu dimulai sejak dini, untuk mempersiapkan anak memasuki era globalisasi, khususnya masalah kualitas sumber daya manusia. Menurut Kamaruddin dkk (2022:13) berpendapat bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat. Usia dini merupakan pacuan awal yang paling penting di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Di masa ini anak mulai peka untuk menerima stimulasi. Pendidikan wajib diberikan sejak dini untuk langkah awal anak memasuki jenjang pendidikan formal.

Menurut Permendikbudristek No.7 Tahun 2022 pasal 1 ayat 4 tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah mengemukakan bahwa “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. Pendidikan anak usia

dini merupakan jenjang pendidikan yang ditujukan untuk membimbing anak usia dini melalui bermain sambil belajar, dengan tujuan merangsang perkembangan anak, sehingga anak usia dini siap melanjutkan studi kejenjang yang lebih tinggi (Kurniawan dkk, 2022:2). Kemudian Sofyan (2018:1) menegaskan pendidikan anak usia dini (PAUD) ini ditunjukkan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak.

Aspek perkembangan pada anak usia dini dibagi beberapa macam. Dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengemukakan bahwa “perkembangan anak merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni”. Menurut Wiresti (2021:11) anak usia dini mengalami perkembangan diberbagai aspek, seperti perkembangan di aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa, seni dan kognitif, dimana masing-masing aspek akan saling berkaitan.

Menurut Permendikbudristek No.5 Tahun 2022 pasal 4 ayat 4 mengemukakan bahwa “Aspek perkembangan anak sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dirumuskan secara terpadu dalam bentuk deskripsi capaian perkembangan yang terdiri atas memiliki daya imajinasi dan kreativitas melalui eksplorasi dan ekspresi pikiran dan perasaannya dalam bentuk tindakan sederhana dan karya yang dapat dihasilkan melalui kemampuan kognitif, afektif, rasa seni serta keterampilan motorik halus dan kasarnya”. Menurut Abdurrahman dalam (Fakhriyani, 2016) mengatakan bahwa kreativitas pada anak merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel

dalam merespon, mengembangkan pemikiran dan aktivitas. Kemudian, menurut Nurani (2020:3) bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, dan merupakan kombinasi dari beberapa data atau informasi yang diperoleh sebelumnya dan terwujud dalam suatu gagasan atau karya nyata. Selanjutnya, menurut Ismiatun dkk (2024) berpendapat bahwa kreativitas merupakan salah satu *soft skill* yang berupa keterampilan berkaitan dengan kemampuan melihat cara memecahkan suatu masalah dalam bentuk berpikir dimana siswa dituntut untuk berpikir logis, menalar dan menganalisis suatu masalah yang diberikan.

Pada anak usia dini kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain, dimana ia menciptakan berbagai bentuk karya, lukisan ataupun khayalan spontanitas dengan alat mainannya. Pentingnya mengembangkan kreativitas pada anak usia dini agar menjadikan anak berani dan percaya dalam segala hal yang aktual. Menurut Kusumawardani dkk (2018) berpendapat bahwa idealnya kreativitas anak usia 5-6 tahun anak memiliki kelancaran atau *fluency* (kemampuan menghasilkan banyak gagasan), keluwesan atau *flexibility* (kemampuan mengemukakan berbagai pendekatan atau pemecahan masalah), keaslian atau *originality* (menggunakan cara yang asli), penguraian atau *elaboration* (menguraikan suatu benda secara jelas).

Anak yang kreatif yaitu anak yang mampu menciptakan ide, gagasan dengan kreativitasnya sendiri. Untuk mengoptimalkan kreativitas pada anak diperlukan cara untuk menarik minat anak belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan penggunaan media yang menarik minat anak dalam proses pembelajaran. Menurut Guslinda & kurnia (2018:3) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan

suatu bentuk, peralatan, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran. Menurut Tafonao (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran banyak sekali jenisnya dan bisa dibuat dari berbagai macam bahan. Salah satunya dari bahan lepasan atau *loose part*. Menurut Lestari dan Halim (2022) berpendapat bahwa *loose parts* merupakan bahan-bahan pisahan yang dapat dipasang dan di copot, atau disatukan dengan benda lainnya sehingga dapat menciptakan suatu bentuk. Menurut Siantajani (2021) ada beberapa contoh benda-benda lepasan di sekitar anak yaitu: bahan alam (batu, kerikil, tanah, pasir, kerang, ranting daun), plastik (sedotan, botol, keranjang, pipa), logam (kaleng, koin, sendok), kayu dan Bambu (potongan kayu, tongkat, balok), benang dan kain (pita, benang, kain perca, kapas), kaca dan keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng), bekas kemasan (kardus, gulungan tisu, karton telur) dan lain sebagainya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan agustus dan september 2023 di TK Yunico Kota Jambi terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun ditemukan beberapa permasalahan, yaitu beberapa anak kurang memiliki daya imajinasi, sebagian anak kurang berminat dalam mencoba hal-hal baru, belum berkembangnya anak terkait minat dalam eksploratif menyelidiki secara mandiri karena masih menunggu guru dalam memberikan contoh serta belum berkembangnya sikap kreatif mengemukakan idenya sebelum guru memberikan contoh dan akhirnya anak hanya meniru. Hasil wawancara dari salah satu guru pada saat proses pembelajaran diataranya pada lokal B1 ada 13 orang anak dan 8 orang

anak mengalami permasalahan dalam kemampuan kreativitasnya. Menurut Safitri dan Lestaringrum (2021) pada penelitiannya bahwa media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Menurut Farikhah dkk (2022) pada penelitiannya berpendapat bahwa media *loose parts* dapat menambah kreativitas pada anak usia dini dengan bahan alam. Salah satu alternatif untuk menstimulus kemampuan kreativitas anak dengan memfasilitasi media pembelajaran yang menyenangkan dengan penggunaan media *loose parts*.

Guru meminta anak untuk bermain balok, pasir ajaib, dan *puzzle* ada beberapa anak yang belum mampu bersikap kreatif, seperti anak masih mengikuti bangunan seperti temannya, membuat bangunan pada umumnya, perlu bimbingan dari guru, dan kurang bereksplorasi. Bahkan dari beberapa anak, hanya ada 3 anak yang membuat bangunan berbeda, dan ada anak yang melihat punya temannya. Kemudian saat guru meminta anak untuk menyelesaikan *puzzle* anak masih bingung dan meminta bantuan kepada guru.

Kondisi ini menggambarkan bahwa kreativitas anak belum berkembang sebagaimana mestinya. Mengingat hampir setiap anak usia 5-6 tahun mayoritas mampu mengeksplorasi dan mengekspresikan pikirannya dalam bentuk karya atau tindakan sederhana tersebut. Kondisi ini juga mengharuskan agar kreativitas anak usia 5-6 tahun harus terus distimulus agar mencapai perkembangan yang optimal. Salah satu cara yang bisa digunakan dengan penggunaan media *loose parts*. Menurut Yusri (2021) berpendapat bahwa kelebihan *loose parts* adalah keanekaragaman, ketersediaan, dan kemudahan mendapatkannya menjadi alternatif guru atau orang tua untuk menyediakannya sebagai wahana mengembangkan imajinasi natural anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media yang digunakan kurang bervariasi.
2. Kegiatan pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
3. Kreativitas anak usia 5-6 tahun kurang berkembang secara optimal seperti ada beberapa anak kurang memiliki daya imajinasi, ada beberapa anak kurang bereksplorasi, sebagian anak kurang berminat dalam mencoba hal-hal baru, ada beberapa anak masih meniru kegiatan temannya dan perlu arahan dari guru.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas pembatasan masalah ini dibatasi oleh kreativitas diantaranya *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (perincian), dan penggunaan media *loose parts* bahan alam, bahan plastik, bahan kayu, bahan kain, dan bahan bekas kemasan.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalahnya adalah: Apakah pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini dapat diambil manfaat secara teoritis maupun praktis yaitu:

### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini bisa digunakan untuk memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan terkhususnya pengetahuan anak usia dini.

### 2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai wahana dalam mengaplikasikan bidang ilmu yang telah dipelajari melalui suatu kegiatan penelitian ilmiah.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran yang mengasyikkan dengan penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.
- c. Bagi anak, harapan untuk anak dengan penggunaan media *loose parts* bisa membuat anak bersemangat, menyenangkan dan kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.
- d. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kreatif dan kinerja guru dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan.

## 1.7 Definisi Operasional

1. Media *loose parts* adalah media yang terdiri dari berbagai macam benda yang dapat digabungkan, dipisahkan, dibongkar pasang, dan disatukan kembali dengan berbagai cara.
2. Kreativitas adalah proses pembiasaan dalam menghasilkan berbagai gagasan, ide, metode, maupun produk baru guna memecahkan persoalan dan menghadapi berbagai tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 Teori Media Pembelajaran**

##### **2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Surata et.al., 2020). Zahwa dan Syafi'i (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran.

Menurut Alti dkk (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajaran dalam proses pembelajaran dikelas. Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Aghni, 2018).

Dengan demikian dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang membawa pesan-pesan atau informasi antara peserta didik dan pengajar dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### 2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran, menurut Guslinda dan Kurnia (2018:5) manfaat media pembelajaran, yaitu:

1. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
3. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
7. Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Guslinda dan Kurnia tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat yang lain. Menurut Karo-Karo & Rohani (2018) berpendapat bahwa

manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Selanjutnya, menurut Hasan dkk (2021:48) berpendapat bahwa banyak manfaat media pembelajaran, yaitu:

1. Media pembelajaran membuat penyajian pesan menjadi lebih jelas dan mudah tersampaikan oleh pengajar sehingga penerimaan lebih mudah pula diperoleh oleh siswa yang berimplikasi kepada meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Media pembelajaran dapat menarik fokus perhatian siswa terhadap materi ajar, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan dalam keterbatasan indera manusia, serta ruang dan waktu.

4. Media pembelajaran dapat lebih meminimalisir keberagaman siswa dalam menerima pelajaran karena stimulus yang terdapat pada media pembelajaran akan mengaktifkan indera-indera pada tubuh agar lebih optimal dalam penerimaan pembelajaran.
5. Media pembelajaran dapat menimbulkan kebiasaan belajar mandiri dalam diri siswa.

Dari beberapa pendapat uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu untuk menunjang proses pembelajaran yang aktif, menarik, meningkatkan minat belajar, dan efisien.

## **2.2 Teori *Loose Parts***

### **2.2.1 Pengertian *Loose Parts***

*Loose parts* sebagai salah satu media pembelajaran yang konkret. Menurut Menurut Syafi'i (2021) berpendapat bahwa *Loose Parts* adalah benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, dimanipulasi, dan cara menggunakannya ditentukan oleh anak. *Loose parts* adalah benda lepasan yang dapat digunakan anak untuk bermain dan benda ini dapat berasal dari alam maupun benda daur ulang yang tersedia di lingkungan anak tersebut (Rahma et al., 2023).

Adapun, menurut Nurjanah dan Muthmainah (2023) berpendapat bahwa *loose parts* ialah permainan yang menggunakan bahan yang boleh digerakkan, digabungkan, direka bentuk semula, diselaraskan, dipisahkan dan disatukan semula dalam berbagai cara. Kemudian, menurut Sally Haughey dalam (Siantajani, 2020) menjelaskan bahwa *loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat

terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *loose parts* adalah berbagai macam benda alam maupun benda lainnya yang dapat digabungkan, dipisahkan, dibongkar pasang, dan disatukan kembali dengan berbagai cara.

### 2.2.2 Jenis-Jenis Bahan *Loose Parts*

Jenis-Jenis bahan *loose parts* sangat mudah ditemukan. Menurut Siantajani dalam (Rahma dkk, 2023) berpendapat bahwa terdapat beberapa jenis bahan *loose parts* yang ada disekitar anak, yaitu:

- 1) Bahan alam (batu, kerikil, tanah, pasir, kerang, ranting daun)
- 2) Plastik (sedotan, botol, keranjang, pipa)
- 3) Logam (kaleng, koin, sendok)
- 4) Kayu dan bambu (potongan kayu, ranting kayu, tongkat, balok)
- 5) Benang dan kain (pita, benang, kain perca, kapas)
- 6) Kaca dan keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng)
- 7) Bekas kemasan (kardus, gulungan tisu, karton telur) dan lain sebagainya.



Gambar 2.1 Contoh Media *Loose Parts*

(Sumber: google.com)

*Loose Parts* berasal dari lingkungan terbuka yang berupa bahan alam atau sintesis. Menurut Amazihono dkk (2023) berpendapat bahwa jenis-jenis bahan *loose parts*, yaitu:

- 1) Kayu
- 2) Logam
- 3) Batu
- 4) Bambu
- 5) Plastik
- 6) Bekas kemasan
- 7) Keramik

Ada banyak jenis-jenis bahan *loose parts* yang ada dilingkungan sekitar. Menurut Muryaningsih (2021) berpendapat bahwa jenis-jenis bahan *loose parts* ada beberapa jenis, yaitu:

- 1) Bahan dasar alam
- 2) Plastik
- 3) Logam
- 4) Kayu dan bambu
- 5) Kaca dan keramik
- 6) Benang dan kain
- 7) Bekas kemasan

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis bahan sangat mudah ditemukan dilingkungan sekitar, ekonomis, dan bisa dimanfaatkan untuk proses

pembelajaran peserta didik. Adapun jenis-jenis bahan *loose parts* diantaranya: bahan alam, plastik, kayu, logam, kayu, kain, kaca, dan bekas kemasan.

### **2.2.3 Manfaat *Loose Parts***

Manfaat media *loose parts* menurut Gendi dkk dalam (Rahma dkk, 2023) bahwa banyak manfaat yang dihasilkan dari pembelajaran dengan menggunakan *loose parts*, yaitu:

- 1) Terjadi peningkatan kreativitas
- 2) Meningkatkan imajinasi
- 3) Meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi
- 4) Mampu berpikir kritis
- 5) Anak merasa senang, nyaman dan tidak bosan selama pembelajaran berlangsung.

Kemudian, ada beberapa manfaat dari penggunaan media *loose parts* yaitu menurut Safitri dan Lestaringrum (2021), yaitu:

- 1) Anak kreatif
- 2) Menghasilkan karya orisinal
- 3) Mendekatkan anak pada lingkungan
- 4) Menyenangkan karena diberi kebebasan
- 5) Dapat menyampaikan idennya

Menurut Lismayani (2023) berpendapat bahwa manfaat dari penggunaan media *loose parts*, yaitu:

- 1) Menstimulasi kreativitas
- 2) Membantu pemecahan masalah anak

- 3) Mengembangkan kemampuan kognitif
- 4) Mengembangkan kemandirian anak
- 5) Membantu anak berkolaborasi
- 6) Anak bereksplorasi

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media *loose parts* yaitu dapat mendorong anak kreatif, berpikir kritis, berani menyampaikan ide, kebebasan, dan menyenangkan.

#### **2.2.4 Langkah-Langkah Penggunaan Media *Loose Parts***

Langkah-langkah dalam penggunaan media *loose parts* dilakukan dengan melewati beberapa tahapan yaitu tahap edukasi, tahap ekspansi, dan tahap perkembangan setelah itu tahapan tertinggi dalam bermain menggunakan *loose parts* adalah membangun makna dan tujuan bermain (Siantajani, 2020). Adapun Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

- 1) Kegiatan apersepsi merupakan pengenalan strategi bermain dan strategi beres-beres. Yang mana langkah-langkah tersebut sesuai dengan tahap edukasi dalam menggunakan *loose parts*. Pada tahap edukasi ini anak berada di tahap eksplorasi (Wartisah, 2021).
- 2) Guru menstimulasi ide anak, menata *loose parts*, dan memberikan kebebasan pada anak untuk berkreasi.
- 3) Menilai perkembangan anak dengan memerhatikan waktu untuk melakukan penilaian dan melakukan evaluasi di akhir pembelajaran. Setelah ketiga tahapan terlewati, maka guru dan sampai pada tahap membangun makna dan tujuan bermain.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *loose parts* terdapat 3 tahapan yang dilakukan yaitu tahap edukasi, tahap ekspansi, dan tahap membangun makna dan tujuan bermain. Adapun bermain bebas menggunakan *loose parts* tentu dibolehkan untuk anak, namun tidak sembarang menggunakan dan tidak boleh digunakan untuk main-main saja. Permainan menggunakan *loose parts* tetap perlu memerhatikan perkembangan anak meski hanya bermain bebas salah satunya menstimulasi kreativitas anak.

### **2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan *Loose Parts***

Selain memiliki banyak manfaat *loose parts* juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Menurut Nurliana dkk (2022) *loose parts* memiliki berbagai kelebihan dalam penggunaannya yaitu sebagai berikut:

1. Dapat digunakan untuk berbagai kegiatan
2. Tidak habis dalam sekali pakai
3. Dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak
4. Dapat menstimulasi anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya
5. Dapat menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
6. Dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki
7. Lebih hemat dan mudah didapat
8. Mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru.

Menurut Luaili et.al., dalam (Lismayani, 2023) berpendapat bahwa kelebihan *loose parts*, yaitu:

1. Menarik bagi anak dan memungkinkan mereka memiliki kepemilikan atas pengalaman bermain mereka.
2. Dapat digunakan dengan cara yang tidak ada habisnya.
3. Sensorik dapat digunakan anak untuk belajar tekstur, bobot, pola, bentuk.
4. Mendorong imajinasi dan kreativitas
5. Anak dapat menggunakannya dengan cara yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.
6. Meningkatkan variasi dan pengalaman bermain; sosial, konstruktif, simbolis, dramatis.
7. Hemat biaya mudah didapat.
8. Mengembangkan keterampilan dan kompetensi

Menurut Mardiyah dan Hambali (2022) berpendapat bahwa kelebihan dari penggunaan media *loose parts*, yaitu:

1. Digunakan untuk berbagai kegiatan
2. Tidak habis dalam sekali pakai
3. Dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk dan alat
4. Menstimulasi berbagai perkembangan anak
5. Memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya
6. Menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari

7. Menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki
8. Hemat dan mudah didapat
9. Mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru

*Loose parts* juga memiliki kekurangan disamping kelebihan-kelebihan yang dimiliki, menurut Nurliana dkk (2022) kekurangan dari *loose parts*, yaitu:

1. Kesalahan penggunaan strategi dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak
2. Kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi dapat mengakibatkan aspek perkembangan anak terhambat.

Menurut Mardiyah dan Hambali (2022) berpendapat bahwa kekurangan dari penggunaan media *loose parts*, yaitu:

1. Kesalahan penggunaan strategi penggunaan *loose parts*
2. Kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi juga dapat mengakibatkan terhambatnya perkembangan anak.

Menurut Umami dan Afnida (2023) berpendapat bahwa kekurangan dari penggunaan media *loose parts*, yaitu:

1. Kurang pahamnya SDM guru menetapkan strategi dalam penggunaan *loose parts*.
2. Kesalahan menerapkan invitasi dalam penggunaan media *loose parts*.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *loose parts* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *loose parts* yaitu ekonomis, mudah didapat, dapat

dipakai diberbagai kegiatan dan dapat menstimulus aspek perkembangan anak. Adapun kekurangan penggunaan *loose parts* yaitu pada kesalahan strategi yang kurang bervariasi sehingga mengakibatkan anak bosan, kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi.

## **2.3 Teori Kreativitas**

### **2.3.1 Pengertian Kreativitas**

Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan dalam diri anak yang perlu diperhatikan sejak dini. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring (2023) kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau daya cipta. Sedangkan menurut Sit dkk (2016) kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/ produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Menurut pendapat Torrance dalam (Asmawati, 2017) berpendapat bahwa kreativitas adalah sebuah proses untuk peka terhadap masalah, kelemahan atau kekurangan, gap dalam pengetahuan, elemen-elemen yang salah, ketidakharmonisan, mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi, membuat pertanyaan- pertanyaan atau memformulasikan hipotesis tentang kekurangan melalui tes dan retes yang dimodifikasi dan hasilnya dikomunikasikan.

Adapun, menurut Supriadi dalam (Iksan dkk, 2020) memaparkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru,

baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. James J. Gallagher dalam (Rachmawati dan Kurniati, 2017) memaparkan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel him or her.*” Yang jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia, kreativitas memiliki arti gagasan, produk baru, atau kombinasi gagasan dan produk yang merupakan suatu proses mental oleh seseorang yang pada akhirnya melekat dalam dirinya. Dengan kata lain, kreativitas merupakan proses mental atau proses pembiasaan seseorang untuk menghasilkan gagasan, produk baru maupun keduanya sehingga proses tersebut berhasil tertanam atau terbiasa dalam kepribadian.

Selanjutnya, menurut Chaplin dalam (Rachmawati dan Kurniati, 2017) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan bentuk baru dalam kesenian, atau dalam permesinan, atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan cara baru. Sejalan dengan itu, Rotherberg dalam (Mulyani, 2019) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Guilford dalam (Mulyani, 2019) juga menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.

Dengan demikian dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah proses pembiasaan dalam menghasilkan berbagai gagasan, ide, metode, maupun produk baru guna memecahkan persoalan dan menghadapi

berbagai tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan diri sendiri, orang lain ataupun lingkungan sekitar.

### **2.3.2 Karakteristik Kreativitas**

Karakteristik kreativitas menurut Kusumawardani dkk (2018) diantaranya: anak bertanya, tertarik dengan banyak kegiatan, mencoba hal-hal baru, menjelajah lingkungan sekolah, mudah beradaptasi dengan perubahan situasi, terlihat bebas dalam melakukan berbagai hal, terbuka terhadap hal baru, melakukan kegiatan dengan cara yang berbeda dari temannya, memiliki banyak jawaban terhadap satu pertanyaan, mencoba hal-hal sulit, mengungkapkan pendapat terhadap sebuah masalah, dan memperlihatkan selera humor.

Menurut Mayar dkk (2022) berpendapat bahwa karakteristik kreativitas anak usia dini ada beberapa macam, yaitu: kesigapan dalam menghasilkan gagasan secara tepat yang ditekankan pada kuantitas buakn kualitas, kemampuan menggunakan bermacam cara dalam memecahkan masalah, kemampuan yang dimilikianak dengan cara yang autentik, kemampuan untuk melakukan hal detail suatu objek. Selain itu, ada beberapa ciri-ciri kreativitas menurut Desmita dalam (Iksan dkk, 2020), yaitu: mempunyai daya imajinasi yang kuat, senang mencari pengalaman baru, memiliki inisiatif, mempunyai minat yang luas, selalu ingin tahu, mempunyai kebebasan dalam berpikir, mempunyai kepercayaan diri yang kuat, mempunyai rasa humor, penuh semangat, berwawasan masa depan dan berani mengambil resiko.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik kreativitas yaitu anak memiliki daya imajinasi, anak bereksplorasi, selalu ingin tahu, mau

mencoba hal-hal baru, memiliki kemampuan autentik, dan mampu melakukan hal yang detail.

### 2.3.3 Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Ada beberapa indikator kreativitas menurut Iksan dkk (2020) berpendapat bahwa indikator kreativitas anak usia 5-6 tahun, yaitu:

1. Anak bertanya
2. Anak memiliki daya imajinasi
3. Anak mencoba hal-hal baru
4. Anak bereksplorasi
5. Anak melakukan kegiatan yang unik dengan caranya sendiri
6. Anak berpendirian kuat
7. Anak melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang
8. Anak memperlihatkan rasa seni
9. Anak mampu mengungkapkan pendapat terhadap sebuah masalah/kejadian

Menurut teori Torrance dalam (Gencer & Gonen, 2015) mengemukakan bahwa indikator kreativitas anak 5-6 tahun, yaitu:

1. Kelancaran atau *fluency* (kemampuan menghasilkan banyak gagasan)
2. Keluwesan atau *flexibility* (kemampuan mengemukakan berbagai pendekatan atau pemecahan masalah)
3. Keaslian atau *originality* (menggunakan cara yang asli)
4. Penguraian atau *elaboration* (menguraikan suatu benda secara jelas)

Menurut Supianti dkk (2023) mengemukakan bahwa indikator kreativitas anak, yaitu:

1. *Fluency* (kelancaran)
2. *Flexibility* (keluwesan)
3. *Originality* (asli)
4. *Elaboration* (perincian)

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa indikator kreativitas anak usia 5-6 tahun yaitu anak mampu menghasilkan gagasan yang orisinal, anak memiliki daya imajinasi, anak aktif, anak mampu bereksplorasi dan mengekspresikan pikirannya, dan anak mampu memecahkan masalah dengan tindakan sederhana.

#### **2.3.4 Faktor Pendukung Kreativitas**

Kreativitas menurut merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Menurut Sit dkk (2016) mengemukakan bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa faktor pendukung, sebagai berikut:

a. Faktor internal individu

Yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya:

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.
- 2) Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa

adanya, tanpa ada usaha defense, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut.

- 3) Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain.
- 4) Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

b. Faktor eksternal (lingkungan)

Yaitu yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis, diantaranya:

- 1) Masyarakat
- 2) Keluarga
- 3) Lingkungan pendidikan

Selain faktor-faktor di atas, yang dapat meningkatkan kreativitas anak, ternyata ada delapan kondisi juga yang mempengaruhinya, menurut Hurlock dalam (Sit, 2016) yaitu:

1) Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan, konsep-konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru serta orisinal.

2) Kesempatan menyendiri

Anak dapat menjadi kreatif apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial. Singer menerangkan “anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya”.

3) Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.

4) Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya yang harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

5) Lingkungan yang merangsang.

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.

6) Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif

7) Cara mendidik anak

8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Dari uraian diatas banyak sekali faktor pendukung kreativitas yaitu faktor internal individu, faktor eksternal (lingkungan), dan waktu.

## 2.4 Keterkaitan Media *Loose Parts* dan Kreativitas

Peranan kreativitas sangat penting, karena ada perubahan yang amat cepat dan tahap kesukaran yang semakin kompleks. Menurut Safitri dan Lestarinigrum (2021) berpendapat bahwa media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak. Media *loose parts* memiliki keterkaitan dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun dikarenakan anak diminta bereksplorasi, mencoba hal-hal baru, anak harus memiliki daya imajinasi dan diharapkan dapat mengekspresikan pikirannya melalui tindakan sederhana. Media *loose parts* adalah benda lepasan yang dapat digunakan anak untuk bermain dan benda ini dapat berasal dari alam maupun benda daur ulang yang tersedia dilingkungan sekitar anak tersebut (Prameswari, 2020). *Loose parts* adalah bahan yang dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Dengan media *loose parts* anak-anak didukung untuk membuat atau mencipta berbagai karya seni, didukung untuk membayangkan/merealisasikan imajinasi mereka, didukung untuk mengenal lingkungan sekitar, bereksperimen, dan membuat proyek (Nurjanah & Muthmainah, 2023).

Media *loose parts* dapat meningkatkan imajinatif anak. Menurut Ridwan dkk (2022) berpendapat bahwa media *loose parts* merangsang kreativitas anak karena anak bisa berkreasi tanpa batas saat memainkannya dalam aktivitas pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, Supriadi dalam (Iksan dkk, 2020) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Dari penjelasan diatas media *loose parts* sangat mendukung kreativitas anak usia 5-6 tahun.

## 2.5 Penelitian Relevan

Penelitian yang penulis lakukan ini tidak terlepas dari penelitian penelitian yang terdahulu. Adapun penelitian yang relevan sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh:

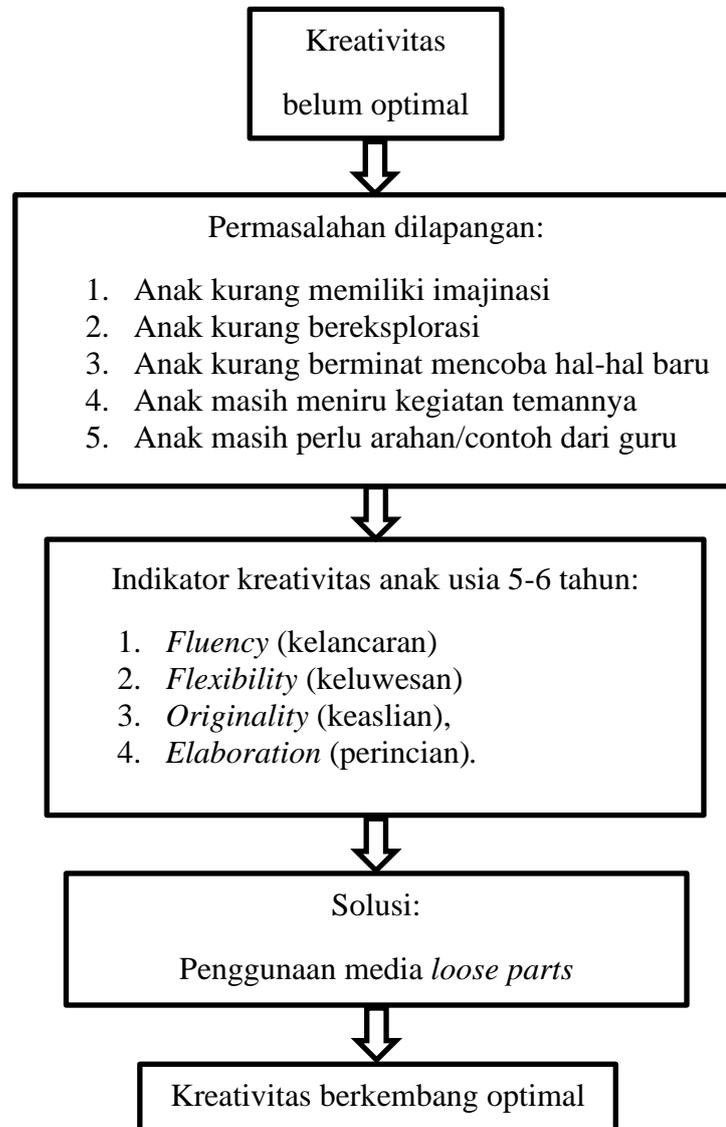
1. Siti Nurjanah, Muthmainah. (2023). Pengaruh Media *Loose Part* Terhadap Kreatifitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini. (Jurnal). Subjek penelitian ini pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Birit. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak. Persamaan pada penelitian terdahulu yaitu pada variabel bebas yaitu sama-sama membahas media *loose part*. Sedangkan, perbedaan penelitian terdahulu pada variabel terikatnya yaitu membahas mengenai kreativitas dan motorik halus sedangkan penelitian ini membahas mengenai kreativitas saja. Untuk metode penelitian ini sama-sama metode kuantitatif yang menjadi perbedaan terkait desain penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimental* dan penelitian terdahulu menggunakan desain *quasy experiment*.
2. Dewi Safitri, Anik Lestarinigrum. (2021). Penerapan Media *loose part* untuk kreativitas anak usia 5-6 tahun. (Jurnal). Subjek penelitian ini pada kelompok B di TK Dharma Wanita Wanengpaten Gampangrejo Kediri. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak. Persamaan pada penelitian terdahulu yaitu pada variabel bebas yaitu sama-sama membahas media *loose part* dan variabel terikatnya yaitu sama-sama membahas kreativitas. Sedangkan, perbedaan penelitian terdahulu menggunakan metode deskriptif kualitatif

dan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif desain *pre-eksperimental*.

3. Elfrida Rahma Valentina Dewi, Hibana, Musyafa Ali. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. (Jurnal). Subjek pada penelitian terdahulu yaitu pada kelompok B ABA di Karangasem Yogyakarta. Persamaan pada penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama variabel bebas yaitu media loose parts. Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu pada penelitian terdahulu variabel terikatnya yaitu perkembangan kognitif, sedangkan penelitian ini variabel terikatnya yaitu kreativitas. Pada metode penelitian sama-sama metode kuantitatif, yang menjadi perbedaan terkait desain penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimental* dan penelitian terdahulu menggunakan desain *quasy experiment*.

## 2.6 Kerangka Berpikir

Adapun kerangka pemikiran mengenai pengaruh media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi, sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

## 2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan kerangka teoritis yang telah digambarkan di atas, maka penelitian ini dibangun atas hipotesis:

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi.

Ha: Ada pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Yunico Kota Jambi yang beralamat di Jl. Sersan Anwar Bay Lrg. Bagan Sari No. 38, Bagan Pete, Kec. Alam Barajo. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari s/d Maret semester genap tahun ajaran 2023/2024.

#### 3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh dari penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B). Jenis Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif, digunakan terutama apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel *independen/treatment/perlakuan* tertentu terhadap variabel *dependen/hasil/output* dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2021).

Metode eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Designs* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, pada desain ini peneliti melakukan dua pengukuran yaitu, sebelum diberi perlakuan (*pre test*) dan sesudah diberi perlakuan (*post test*) untuk dapat mengetahui pengaruh perlakuan (*treatment*) penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dalam membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Berikut ini tabel desain penelitian *one group pre-test post-test design*:

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber: Sukardi dalam (Mansur, 2019)

**Keterangan:**

O<sub>1</sub> = *Pre test* (sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan

O<sub>2</sub> = *Post test* (setelah diberikan perlakuan)

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan elemen yang akan diukur yang memiliki kuantitas dan kualitas tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2019). Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada seluruh anak yang ada di TK Yunico Kota Jambi yang terdiri dari:

**Tabel 3.2 Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah
1.	B1	13 Anak
2.	B2	17 Anak
<b>Total</b>		<b>30 Anak</b>

Sumber: Dokumentasi TK Yunico Kota Jambi

### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Jika populasi besar, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi, dengan ketentuan harus sampel tersebut harus representatif atau dapat mewakili populasi yang ada (Siyoto dan Sodik, 2018). Sampel dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun kelompok B1 dengan jumlah anak 13 orang anak:

**Tabel 3.3 Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah
1.	B1	13 Anak
<b>Total</b>		<b>13 Anak</b>

Sumber: Dokumentasi TK Yunico Kota Jambi

### 3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik *sampling* adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya (Martono, 2014:77). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentu sampel dengan pertimbangan tertentu. Syarat dalam pemilihan sampel ini antara lain sebagai berikut:

- a. Pengambilan sampel harus didasarkan dengan usia kelompok B yaitu 5-6 tahun.
- b. Subyek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subyek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi yaitu memiliki tingkat perkembangan kreativitas yang rendah.

Sehingga teknik ini dilakukan dengan cara mengambil subjek didasarkan pada adanya tujuan tertentu. Karena lebih fokus pada kreativitas anak kelas B1 yang masih rendah.

### **3.5 Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021). Menurut hubungan antara satu variabel dengan yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi:

- 1) Variabel Independen (Variabel Bebas)

Variabel bebas merupakan variabel stimulus atau variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *media loose parts*.

- 2) Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel terikat adalah variabel yang memberikan reaksi atau respon jika dihubungkan dengan variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kreativitas.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama melakukan penelitian adalah untuk mendapatkan data. Menurut Martono (2016:85) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Teknik pengambilan data ini sangat penting

dilakukan dalam penelitian karena data yang diperoleh dari lapangan melalui instrument penelitian, diolah dan analisis agar hasilnya dapat digunakan dalam menjawab pertanyaan dalam penelitian. Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

### **3.6.1 Observasi**

Dalam penelitian ini teknik pengambilan data yang digunakan adalah lembar observasi. Lembar observasi yang peneliti buat beberapa pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan observasi *nonpartisipan* yang dimana peneliti tidak ikut serta terlibat dalam kegiatan sehari-hari yang dilakukan subjek. Tugas peneliti mencatat, menganalisis serta membuat kesimpulan atas apa yang telah diamatinya saat sebelum dan sesudah penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi.

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Setelah menentukan teknik pengumpulan data untuk mempermudah melakukan penelitian dengan teknik observasi, maka penelitian ini akan menggunakan alat instrumen yaitu pedoman observasi dengan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen penelitian:

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Penelitian**

Variabel	Indikator	Item	Skor Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
Kreativitas	1. <i>Fluency</i>	1. Anak mampu membuat objek					
	2. <i>Flexibility</i>	1. Anak mampu membuat beberapa kategori dari objek yang dibuat					
	3. <i>Originality</i>	1. Anak mampu membuat suatu objek berbeda dari yang lain					
	4. <i>Elaboration</i>	1. Anak mampu menambahkan detail objek yang dibuat					

Sumber: Supianti dkk (2023)

### 3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

#### 3.8.1 Uji Validitas

Validitas merupakan produk dari validasi. Menurut Riduwan & Sunarto (2014:348) berpendapat bahwa validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Dalam mengukur validitas perhatian ditujukan pada isi dan kegunaan instrumen. Uji validitas dimaksudkan guna mengukur seberapa cermat suatu uji melakukan fungsinya,

apakah alat ukur yang telah disusun benar-benar telah dapat mengukur apa yang perlu diukur.

Pada penelitian ini menggunakan tes validitas isi. Menurut Weber & Neuendorf dalam (Martono, 2016:100) berpendapat bahwa validitas isi merupakan yang mengukur sejauh mana alat isi pengukur tersebut mewakili seluruh aspek yang dianggap sebagai kerangka konsep yang akan diukur. Validitas isi dapat dicapai dengan menyusun indikator dari konsep dan variabel yang cukup luas, sehingga ia benar-benar dapat mengukur variabel yang dioperasionalkan atau kongkret. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti.

Peneliti telah menentukan indikator dan sub indikator berdasarkan variabel yang akan diteliti dengan menggunakan skala likert penelitian dan memberikan bobot atau di samakan dengan nilai kuantitatif 4 (berkembang sangat baik), 3 (berkembang sesuai harapan), 2 (mulai berkembang), 1 (belum berkembang). Dalam penelitian ini peneliti mengkonsultasikan temuan-temuan yang akan digunakan kepada orang yang ahli dibidangnya yaitu kepada dosen lulusan Magister PGPAUD hingga validasi data dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Dosen ahli Magister PGPAUD akan memeriksa semua tahap kegiatan penelitian dan memberikan arahan terhadap masalah-masalah penelitian yang akan peneliti kemukakan. Dengan adanya masukan dan saran yang diberikan dosen ahli Magister PGPAUD akan merasa lebih mudah dalam melaksanakan kegiatan penelitian.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabel artinya dapat dipercaya juga dapat diandalkan. Menurut Riduwan & Sunarto (2014:348) berpendapat bahwa reliabilitas merupakan sesuatu instrumen dapat percaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah dianggap baik. Reliabilitas menunjuk pada sebuah konsistensi hasil jika pengukuran diulang dua kali atau lebih, baik oleh orang yang sama maupun orang yang berbeda (Martono, 2016:103).

Pada penelitian ini menggunakan tes reliabilitas eksternal. Uji reliabilitas eksternal yaitu dengan *test retest*. Untuk mengukur keandalan suatu perangkat menggunakan rumus korelasi produk moment, yaitu:

$$r_i = \frac{n \sum XiYi - (\sum Xi)(\sum Yi)}{\sqrt{[n \sum Xi^2 - (\sum Xi)^2][n \sum Yi^2 - (\sum Yi)^2]}}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi

n = Total responden

$\sum Xi$  = Total skor instrumen

$\sum Yi$  = Total skor jawaban

$\sum Xi^2$  = Total kuadrat skor item

$\sum Yi^2$  = Total kuadrat skor jawaban

$\sum Xi Yi$  = Jumlah perkalian skor dengan total skor

Setelah didapatkan nilai  $r_i$  yang dihitung selanjutnya, untuk dapat menentukan apakah instrumen tersebut reliabel. Nilai-nilai direferensikan dalam tabel  $r$  dengan tingkat kesalahan 5% dan 1%. Untuk tabel  $r_i > r$  dapat disimpulkan bahwa alat ini dapat diandalkan dan dapat digunakan untuk penelitian (Sugiyono, 2019).

### 3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t untuk melakukan uji-t populasi harus berdistribusi normal. Menurut Sugiyono (2013) analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, tabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

#### 3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data distribusi normal atau tidak, digunakan uji liliefors yang dikemukakan oleh Sudjana dalam (Nuryadi dkk, 2017) sebagai berikut:

- 1) Mencari skor baku dengan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

Keterangan:

$Z_i$  = Skor baku

$X_i$  = Skor akhir

$\bar{X}$  = Rata-rata hasil

$S$  = Simpang baku

- 2) Untuk tiap bilangan baku ini, dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung dengan rumus:  $= P(Z < Z_i)$
- 3) Kemudian menghitung proporsi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $Z_i$ .

Jika proposi ini di nyatakan  $S(Z_i)$ , maka,

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n}{N}$$

Keterangan:

$N$  = Jumlah siswa

- 4) Hitung selisih  $F(Z_i) - S(Z_1)$  kemudian tentukan harga mutlaknya
- 5) Hitung harga paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut, sebutlah dengan  $L_0$
- 6) Membandingkan  $L_0$  dengan harga kritis  $L$  dalam tabel dengan  $\alpha = 0,05$  kriterianya adalah: tolak hipotesis normal berarti data tidak berdistribusi norma sebaliknya sebaliknya terima hipotesis nol berarti data berdistribusi normal. Hipotesis nol berarti  $L_{hitung} < L_{tabel}$ .

### 3.9.2 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk melihat data berasal dari populasi yang homogen atau tidak, uji homogenitas dilakukan dengan uji-F. Langkah-langkah uji homogenitas menurut Sudjana sebagai berikut:

- 1) Mencari variasi masing-masing kelompok data dan kemudian dihitung harga F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varian terkecil}}{\text{varian terbesar}}$$

- 2) Jika telah didapat harga  $F_{hitung}$  kemudian dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  distribusi normal dengan  $dk_{pembilang} = n_1 - 1$  dan  $dk_{penyebut} = n_2 - 1$ .

Kriteria pengujian adalah jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka kedua kelompok mempunyai variasi yang homogen. Setelah melakukan uji normalitas dengan uji liliors dan uji homogenitas dengan uji F, maka dilakukan uji hipotesis dengan uji t-Test untuk menguji kebermaknaan kelompok tersebut.

### 3.9.3 Uji Hipotesis (Uji-T)

Setelah melakukan uji normalitas dengan uji liliefors, maka dilakukan uji hipotesis dengan uji t, untuk menguji kebermaknaan kelompok tersebut. Untuk menguji hipotesis digunakan uji statistik. Kesamaan dua rata-rata yang bertujuan untuk menentukan apakah hasil yang diperoleh dari metode yang menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design*, maka pengujian hipotesis tersebut digunakan uji t. *Paired t Test*. Menurut Sugiyono (2019) dijelaskan rumus yang digunakan:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = rata-rata sampel sebelum perlakuan

$\bar{X}_2$  = rata-rata sampel setelah perlakuan

S1 = simpangan baku sebelum perlakuan

S2 = simpangan baku setelah perlakuan

N1 = Jumlah sampel sebelum perlakuan

N2 = Jumlah sampel setelah perlakuan

Penelitian ini akan dilihat berapa besar pengaruh dari penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Rumus untuk mengetahui besar pengaruh, dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan *effect size*. *Effect size* merupakan ukuran mengenai besarnya efek suatu variabel pada variabel lain, besarnya perbedaan maupun hubungan yang bebas dari pengaruh besarnya sampel. Untuk mengetahui *effect size* pada uji *paired t test* digunakan rumus *cohen's* sebagai berikut (Retnawati dkk, 2018).

$$d = \frac{\text{Posttest Average Score} - \text{Pretest Average Score}}{\text{Standar Deviasi}}$$

Keterangan:

$d$  = *Cohen's d Effect size* (besarnya pengaruh)

*Posttest Average Score* = Nilai Rata-Rata Hasil *Posttest*

*Pretest Average Score* = Nilai Rata-Rata Hasil *Pretest*

Standar Deviasi = Hasil dari Simpangan Baku

**Tabel 3.5 Kriteria interpretasi nilai *Cohen's d***

<i>Size</i>	Interpretasi
0-0.20	<i>Weak Effect</i>
0.21-0.50	<i>Modest Effect</i>
0.50-1.00	<i>Moderate Effect</i>
>1.00	<i>Strong Effect</i>

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Profil Sekolah

##### 4.1.1 Identitas Sekolah

**Tabel 4.1 Identitas Sekolah**

No.	Identitas Sekolah	
1.	Nama Sekolah	TK Yunico
2.	Nomor Pokok Sekolah Nasional	69901830
3.	Jenjang Pendidikan	TK
4.	Status Sekolah	Swasta
5.	Alamat Sekolah	Jl. Sersan Anwar Bay, Lrg.Bagan Sari No.38
6.	Kelurahan	Bagan Pete
7.	Kecamatan	Alam Barajo
8.	Kabupaten/Kota	Kota Jambi
9.	Provinsi	Jambi

##### 4.1.2 Informasi Sekolah

**Tabel 4.2 Informasi Sekolah**

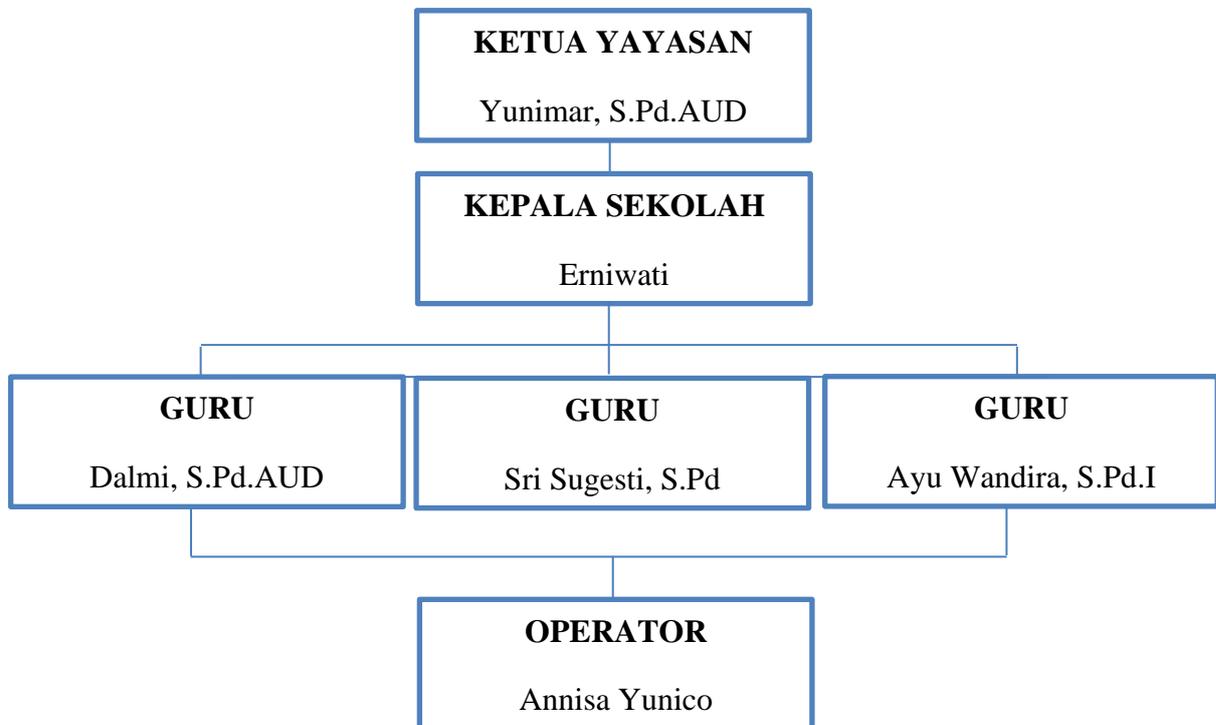
No.	Data Sekolah	
1.	Akreditasi	B
2.	Kurikulum	Kurikulum 2013
3.	Kepala Sekolah	Erni Wati
4.	Operator Data Akademik	Annisa Yunico
5.	Jumlah Guru	3
6.	SK Pendirian Sekolah	420/05/BPMPPT/2014
7.	Nomor Telepon	-

### 4.1.3 Sarana dan Prasarana Sekolah

**Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana Sekolah**

No.	Data Sekolah	
1.	Ruang Kantor	1
2.	Ruang Kelas	2
3.	Wc	1
4.	Kolam Berenang	1

### 4.1.4 Struktur Kepengurusan Lembaga



Gambar 4.1 Struktur Kepengurusan TK Yunico Kota Jambi

## 4.2 Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2024 s/d 18 Maret 2024. Data penelitian ini berasal dari hasil observasi menggunakan sampel 13 orang anak yang terdiri dari 8 anak berjenis kelamin laki-laki dan 5 anak berjenis kelamin perempuan.

Hasil penelitian didapatkan sebelum penelitian (*pre test*), sewaktu perlakuan (*treatment*) dan data sesudah penelitian (*post test*) pada kelompok B1 TK Yunico Kota Jambi. Data yang dibutuhkan pada penelitian ini yaitu kemampuan kreativitas sewaktu proses pembelajaran. Pada penelitian ini dilakukan 3 tindakan penelitian yakni diambil data *pre test*, *treatment* penggunaan media *loose parts*, dan data *post test*. Maka, peneliti memaparkan sistem penerapan meliputi:

### 4.2.1. Tahapan penelitian

Pada tahapan penelitian, peneliti menyiapkan jadwal perencanaan, menyusun rancangan program pembelajaran harian (RPPH) yang akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal. Selain itu, peneliti juga menyajikan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan proses belajar untuk anak.

**Tabel 4.4 Jadwal Perencanaan Penelitian**

No	Hari/Tanggal	Pertemuan	Tema
1.	Kamis/25 Januari 2024	Ke-1 ( <i>Pre test</i> )	Tanaman (Buah-Buahan)
2.	Rabu/31 Januari 2024	Ke-2 ( <i>Treatment</i> )	Pekerjaan (Jenis-jenis pekerjaan)
3.	Senin/5 Februari 2024	Ke-3 ( <i>Treatment</i> )	Pekerjaan (Atribut pekerjaan)
4.	Rabu/14 Februari 2024	Ke-4	Transportasi

		<i>(Treatment)</i>	(Transportasi darat)
5.	Selasa/20 Februari 2024	Ke-5 <i>(Treatment)</i>	Transportasi (Transportasi udara)
6.	Kamis/29 Februari 2024	Ke-6 <i>(Treatment)</i>	Transportasi (Transportasi laut)
7.	Kamis/7 Maret 2024	Ke-7 <i>(Post test)</i>	Alam Semesta (Benda-benda langit)

#### 4.2.2. Hasil *Pre test*

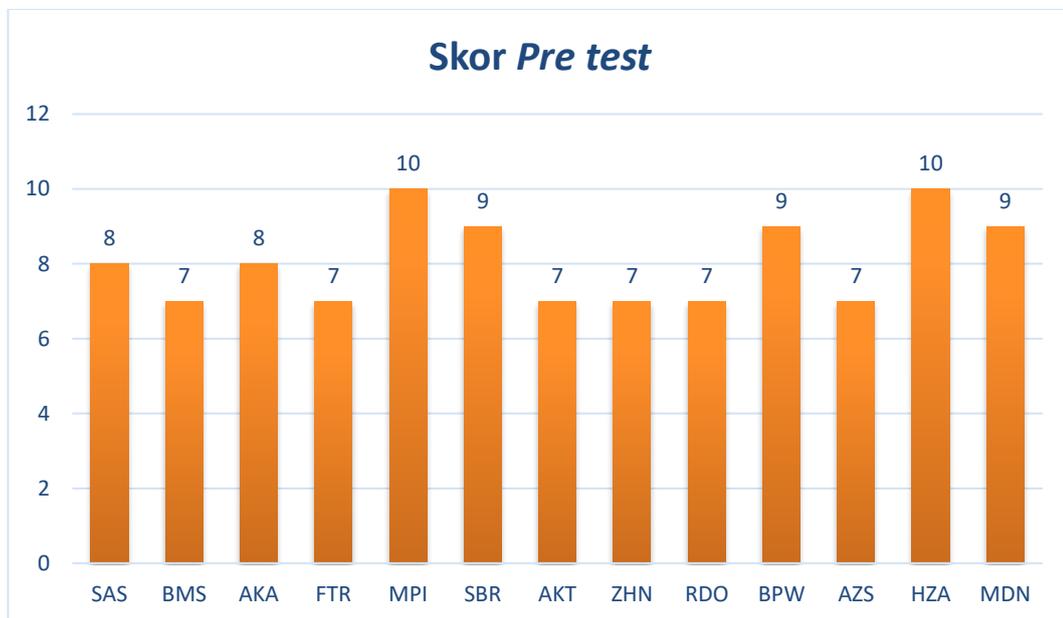
Sebelum diberikan perlakuan, subjek penelitian diberikan tes awal (*pre test*) terlebih dahulu untuk memahami kemampuan awal subjek. Tes awal (*pre test*) dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2024. Saat peneliti mengobservasi secara langsung tanpa ikut serta dalam aktivitas pembelajaran peneliti mendapatkan data *pre test* melalui pengisian lembar observasi yang memuat indikator kreativitas anak. Berikut hasil *pre test* kreativitas anak usia 5-6 tahun yang di peroleh di TK Yunico Kota Jambi.

**Tabel 4.5 Skor *Pre test* Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun**

No	Nama Anak	Skor <i>Pre test</i>	Skor Ideal
1.	SAS	8	16
2.	BMS	7	16
3.	AKA	8	16
4.	FTR	7	16
5.	MPI	10	16
6.	SBR	9	16
7.	AKT	7	16
8.	ZHR	7	16
9.	RDO	7	16
10.	BPW	9	16

11.	AZS	7	16
12.	HZA	10	16
13.	MDN	9	16
<b>Jumlah</b>		105	208
<b>Mean</b>		8,08	16
<b>Persentase</b>		50,5%	100%

Berdasarkan data dari tabel 4.5, berikutnya data ditampilkan ke dalam diagram batang pada gambar 4.2 dibawah ini.



Gambar 4.2 Diagram Skor *Pre test*

Berdasarkan diagram skor *pre test* 4.2, dapat dilihat bahwa skor sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media *loose parts* anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi. Hasil *pre test* menunjukkan jumlah keseluruhan sebesar 105 dengan nilai tertinggi 10 dan nilai terendah 7. Berikut merupakan perhitungan rata-rata nilai *pre test*:

$$Mx = \frac{\sum x}{N} = \frac{105}{13} = 8,08$$

Perhitungan *Mean pre-test* menunjukkan skor rata-rata *pre test* yaitu sebesar 8,08 dari nilai total dengan persentase 50,5%.

Berikut merupakan kategori perolehan skor keseluruhan indikator *pre test*:

**Tabel 4.6 Kategori Perolehan Skor Berdasarkan Indikator Pada *Pre test***

No.	Indikator	Skor <i>Empiris</i>	Ideal	Persentase
1.	<i>Fluency</i>	32	52	61,5%
2.	<i>Flexibility</i>	30	52	57,7%
3.	<i>Originality</i>	17	52	32,7%
4.	<i>Elaboration</i>	27	52	51,9%
<b>Jumlah</b>		106	208	
<b>Persentase</b>		51%	100%	

Berdasarkan tabel 4.6, menunjukkan hasil belum diberikannya perlakuan (*pre test*) berupa penggunaan media *loose parts* pada anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi. Sehingga, hasil *pre test* menunjukkan jumlah keseluruhan tercapainya indikator skor *empiris* sebesar 106 dengan persentase 51% dengan nilai tertinggi pada indikator *fluency* skor empiris sebesar 32 dengan persentase 61,5% dan indikator terendah yaitu *originality* skor empiris sebesar 17 dengan persentase 32,7%.

#### **4.2.3. Penerapan Penggunaa Media *Loose Parts***

Sesudah diberi tes awal, tahap selanjutnya pemberian *treatment*. Anak diberikan perlakuan dengan menerapkan penggunaan media *loose parts* tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak. *Treatment* dilakukakn sebanyak 5 kali, yang mana peneliti merencanakan dan membuat susunan rancangan pembelajaran di setiap perlakuan atau *treatment* yang dilakukan mengikuti jadwal perencanaan

penelitian. Sebelumnya peneliti menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan saat melakukan *treatment* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Perlakuan atau *treatment* terbagi menjadi beberapa macam diantaranya, sebagai berikut:

1. Perlakuan atau *treatment* 1

*Treatment* pertama dilaksanakan pada hari rabu tanggal 31 Januari 2024. Kegiatan ini dimulai pada pukul 07.30 wib s/d 10.00 wib, yang mana dibagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

a. Kegiatan Awal ( $\pm 30$  menit)

Diawali berbaris dilapangan, kemudian bernyanyi dan olahraga ringan bersama-sama. Setelah itu, anak diarahkan berbaris didepan kelas dan bersalaman dengan guru untuk memasuki kelas. Kemudian, guru memulai pembelajaran dengan berdo'a, membaca surat-surat pendek, do'a-do'a harian dan bernyanyi bersama-sama. Berikutnya, guru merefleksi pembelajaran dihari sebelumnya dan berdiskusi mengenai hari dan tanggal saat pembelajaran akan dimulai. Kegiatan selanjutnya diserahkan kepada peneliti.

b. Kegiatan Inti ( $\pm 60$  menit)

- a) Anak dan peneliti berdiskusi mengenai tema pekerjaan sub tema jenis-jenis pekerjaan.
- b) Anak mengamati setiap kegiatan dalam penggunaan media *loose parts*.

- c) Anak membuat kreasi dari penggunaan media *loose parts* tentang tema pekerjaan sub tema jenis-jenis pekerjaan.

- c. Kegiatan Penutup ( $\pm 30$  menit)

Diakhir pembelajaran, peneliti dan guru merefleksi kegiatan yang telah dilakukan mengenai tema tersebut. Dilanjutkan dengan memberikan informasi untuk hari berikutnya dan ditutup dengan do'a dan salam.

2. Perlakuan atau *treatment 2*

*Treatment* kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 5 Februari 2024. Kegiatan ini dimulai pada pukul 07.30 wib s/d 10.00 wib, yang mana dibagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

- a. Kegiatan Awal ( $\pm 30$  menit)

Diawali berbaris dilapangan, kemudian bernyanyi dan olahraga ringan bersama-sama. Setelah itu, anak diarahkan berbaris didepan kelas dan bersalaman dengan guru untuk memasuki kelas. Kemudian, guru memulai pembelajaran dengan berdo'a, membaca surat-surat pendek, do'a-do'a harian dan bernyanyi bersama-sama. Berikutnya, guru merefleksi pembelajaran dihari sebelumnya dan berdiskusi mengenai hari dan tanggal saat pembelajaran akan dimulai. Kegiatan selanjutnya diserahkan kepada peneliti.

- b. Kegiatan Inti ( $\pm 60$  menit)

- a) Anak dan peneliti berdiskusi mengenai tema pekerjaan sub tema atribut pekerjaan.

- b) Anak mengamati setiap kegiatan dalam penggunaan media *loose parts*.
  - c) Anak membuat kreasi dari penggunaan media *loose parts* tentang tema pekerjaan sub tema atribut pekerjaan.
- c. Kegiatan Penutup ( $\pm 30$  menit)

Diakhir pembelajaran, peneliti dan guru merefleksi kegiatan yang telah dilakukan mengenai tema tersebut. Dilanjutkan dengan memberikan informasi untuk hari berikutnya dan ditutup dengan do'a dan salam.

### 3. Perlakuan atau *treatment* 3

*Treatment* ketiga dilaksanakan pada hari rabu tanggal 14 Februari 2024. Kegiatan ini dimulai pada pukul 07.30 wib s/d 10.00 wib, yang mana dibagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

#### a. Kegiatan Awal ( $\pm 30$ menit)

Diawali berbaris dilapangan, kemudian bernyanyi dan olahraga ringan bersama-sama. Setelah itu, anak diarahkan berbaris didepan kelas dan bersalaman dengan guru untuk memasuki kelas. Kemudian, guru memulai pembelajaran dengan berdo'a, membaca surat-surat pendek, do'a-do'a harian dan bernyanyi bersama-sama. Berikutnya, guru merefleksi pembelajaran dihari sebelumnya dan berdiskusi mengenai hari dan tanggal saat pembelajaran akan dimulai. Kegiatan selanjutnya diserahkan kepada peneliti.

- b. Kegiatan Inti ( $\pm 60$  menit)
  - a) Anak dan peneliti berdiskusi mengenai tema transportasi sub tema transportasi darat.
  - b) Anak mengamati setiap kegiatan dalam penggunaan media *loose parts*.
  - c) Anak membuat kreasi dari penggunaan media *loose parts* tentang tema transportasi sub tema transportasi darat.
- c. Kegiatan Penutup ( $\pm 30$  menit)

Diakhir pembelajaran, peneliti dan guru merefleksi kegiatan yang telah dilakukan mengenai tema tersebut. Dilanjutkan dengan memberikan informasi untuk hari berikutnya dan ditutup dengan do'a dan salam.

#### 4. Perlakuan atau *treatment* 4

*Treatment* keempat dilaksanakan pada hari selasa tanggal 20 Februari 2024. Kegiatan ini dimulai pada pukul 07.30 wib s/d 10.00 wib, yang mana dibagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

##### a. Kegiatan Awal ( $\pm 30$ menit)

Diawali berbaris dilapangan, kemudian bernyanyi dan olahraga ringan bersama-sama. Setelah itu, anak diarahkan berbaris didepan kelas dan bersalaman dengan guru untuk memasuki kelas. Kemudian, guru memulai pembelajaran dengan berdo'a, membaca surat-surat pendek, do'a-do'a harian dan bernyanyi bersama-sama. Berikutnya, guru merefleksi pembelajaran dihari sebelumnya dan

berdiskusi mengenai hari dan tanggal saat pembelajaran akan dimulai. Kegiatan selanjutnya diserahkan kepada peneliti.

b. Kegiatan Inti ( $\pm 60$  menit)

- a) Anak dan peneliti berdiskusi mengenai tema transportasi sub tema transportasi udara.
- b) Anak mengamati setiap kegiatan dalam penggunaan media *loose parts*.
- c) Anak membuat kreasi dari penggunaan media *loose parts* tentang tema transportasi sub tema transportasi udara.

c. Kegiatan Penutup ( $\pm 30$  menit)

Diakhir pembelajaran, peneliti dan guru merefleksi kegiatan yang telah dilakukan mengenai tema tersebut. Dilanjutkan dengan memberikan informasi untuk hari berikutnya dan ditutup dengan do'a dan salam.

5. Perlakuan atau *treatment 5*

*Treatment* kelima dilaksanakan pada hari selasa tanggal 29 Februari 2024. Kegiatan ini dimulai pada pukul 07.30 wib s/d 10.00 wib, yang mana dibagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

a. Kegiatan Awal ( $\pm 30$  menit)

Diawali berbaris dilapangan, kemudian bernyanyi dan olahraga ringan bersama-sama. Setelah itu, anak diarahkan berbaris didepan kelas dan bersalaman dengan guru untuk memasuki kelas. Kemudian, guru memulai pembelajaran dengan berdo'a, membaca surat-surat pendek, do'a-do'a harian dan bernyanyi

bersama-sama. Berikutnya, guru merefleksi pembelajaran dihari sebelumnya dan berdiskusi mengenai hari dan tanggal saat pembelajaran akan dimulai. Kegiatan selanjutnya diserahkan kepada peneliti.

b. Kegiatan Inti ( $\pm 60$  menit)

- a) Anak dan peneliti berdiskusi mengenai tema transportasi sub tema transportasi laut.
- b) Anak mengamati setiap kegiatan dalam penggunaan media *loose parts*.
- c) Anak membuat kreasi dari penggunaan media *loose parts* tentang tema transportasi sub tema transportasi laut.

c. Kegiatan penutup ( $\pm 30$  menit)

Diakhir pembelajaran, peneliti dan guru merefleksi kegiatan yang telah dilakukan mengenai tema tersebut. Dilanjutkan dengan memberikan informasi untuk hari berikutnya dan ditutup dengan do'a dan salam.

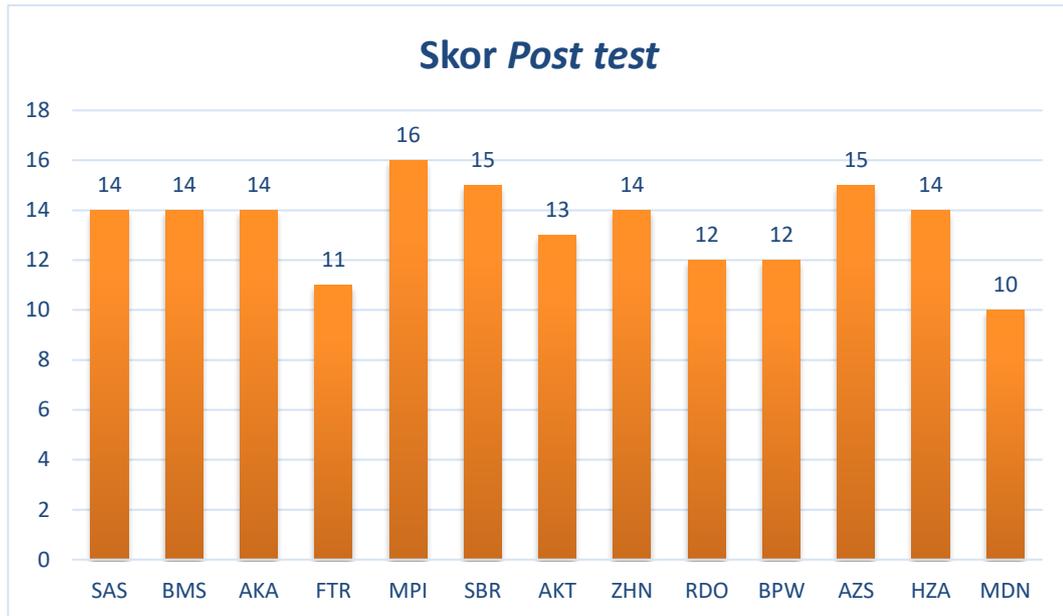
#### **4.2.4. Hasil *Post test***

Sesudah peneliti memberikan perlakuan kepada anak, *post test* pun dilaksanakan dengan mengobservasi siswa guna mengetahui hasil perlakuan (*treatment*) yang diberikan. *Post test* dilaksanakan hari kamis tanggal 7 Maret 2024. Adapun kegiatan yang digunakan guna mengetahui nilai *post test* pada anak sama dengan kegiatan yang dilaksanakan ketika *pre test*. Berikut merupakan hasil penilaian tes setelah perlakuan (*post test*).

**Tabel 4.7 Skor *Post test* Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun**

<b>No</b>	<b>Nama Anak</b>	<b>Skor <i>Post test</i></b>	<b>Skor Ideal</b>
1.	SAS	14	16
2.	BMS	14	16
3.	AKA	14	16
4.	FTR	11	16
5.	MPI	16	16
6.	SBR	15	16
7.	AKT	13	16
8.	ZHR	14	16
9.	RDO	12	16
10.	BPW	12	16
11.	AZS	15	16
12.	HZA	14	16
13.	MDN	10	16
	<b>Jumlah</b>	174	208
	<b>Mean:</b>	13,38	16
	<b>Persentase</b>	83,6%	100%

Berdasarkan data tabel 4.6, berikut data ditampilkan dalam diagram batang pada gambar 4.3 dibawah ini.



**Gambar 4.3** Diagram skor *post test*

Berdasarkan diagram skor *post test* 4.3, dapat dilihat bahwa skor sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *loose parts* anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi. Hasil *post test* menunjukkan nilai total sebesar 174 dengan nilai tertinggi 16 dan nilai terendah 10. Berikut merupakan perhitungan rata-rata *post test*.

$$Mx = \frac{\sum x}{N} = \frac{174}{13} = 13,38$$

Perhitungan *mean post test* menunjukkan skor rata-rata *post test* yaitu sebesar 13,38 dari nilai total dengan persentase sebesar 83,6%.

Berikut merupakan kategori perolehan skor keseluruhan indikator *post test*:

**Tabel 4.8** Kategori Perolehan Skor Berdasarkan Indikator *Post test*

No.	Indikator	Skor <i>Empiris</i>	Ideal	Persentase
1.	<i>Fluency</i>	52	52	100%
2.	<i>Flexibility</i>	49	52	94,2%

3.	<i>Originality</i>	35	52	67,3%
4.	<i>Elaboration</i>	38	52	73,1%
<b>Jumlah</b>		174	208	
<b>Persentase</b>		83,6%	100%	

Berdasarkan tabel 4.8, menunjukkan hasil sesudah diberikannya perlakuan (*post test*) berupa penggunaan media *loose parts* pada anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi. Sehingga, hasil *pre test* menunjukkan jumlah keseluruhan tercapainya indikator skor *empiris* sebesar 174 dengan persentase 83,6% dengan nilai tertinggi pada indikator *fluency* skor empiris sebesar 52 dengan persentase 100% dan indikator terendah yaitu *originality* skor empiris sebesar 35 dengan persentase 67,3%.

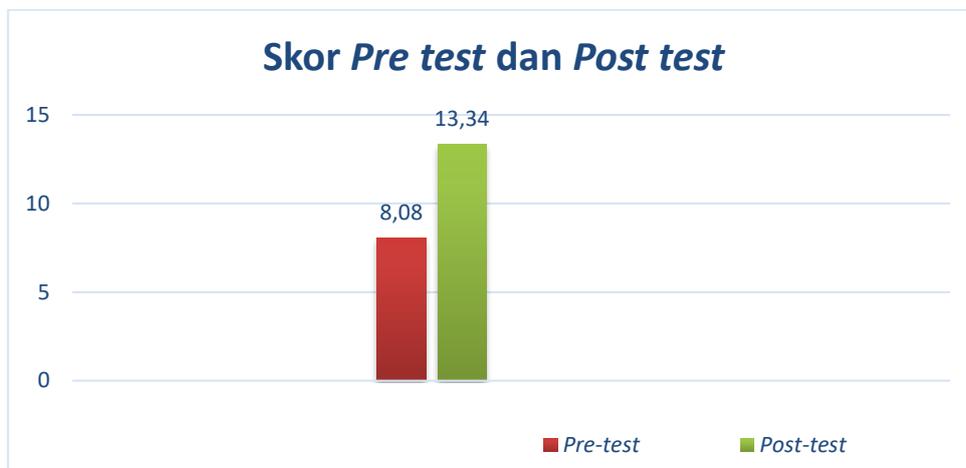
Analisis data hasil penilain berupa *pre test* dan *post test* kreativitas anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Perbandingan Selisih Nilai *Pre test* dan *Post test***

No.	Nama Anak	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	Selisih
1.	SAS	8	14	6
2.	BMS	7	14	7
3.	AKA	8	14	6
4.	FTR	7	11	4
5.	MPI	10	16	6
6.	SBR	9	15	6
7.	AKT	7	13	6
8.	ZHR	7	14	7
9.	RDO	7	12	5
10.	BPW	9	12	3
11.	AZS	7	15	8
12.	HZA	10	14	4

13.	MDN	9	10	1
	<b>Jumlah</b>	105	174	69
	<b>Rata-rata kelas</b>	8,08	13,38	5,3
	<b>Persentase</b>	50,5%	83,6%	33,1%

Berikut merupakan perbandingan selisih nilai *pre test* dan nilai *post test* dapat dilihat pada diagram batang:



Gambar 4.4 Skor perbandingan nilai *pre test* dan *post test*

Berdasarkan diagram skor perbandingan nilai *pre test* dan *post test* 4.3, dapat dilihat bahwa skor sebelum diberikannya perlakuan dan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *loose parts* anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi. Hasil *pre test* menunjukkan nilai total sebesar 105, mean 8,08 dengan persentase 50,5%. Sedangkan hasil *post test* menunjukkan nilai total sebesar 174, mean 13,38 dengan persentase 83,6%. Maka dapat disimpulkan selisih persentase *pre test* dan *post test* sebesar 33,1%.

### 4.3 Pengujian Persyaratan Analisis

#### 4.3.1. Uji Validitas

Pada uji validitas ini peneliti menggunakan tes validitas isi. Yang mana instrumen ini dinilai oleh dosen ahli Magister PGPAUD yaitu dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2. Setelah dinyatakan valid maka instrumen layak untuk digunakan.

#### 4.3.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas data dalam penelitian ini dilakukan memakai SPSS 16. Hasil pengolahan uji reliabilitas sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Uji Reliabilitas**

*Reliability Statistics*

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
.444	.938	2

Berdasarkan tabel 4.10, diketahui nilai reliabilitas pada tabel *Cronbach's Alpha Based on Standardized Items* sebesar 0,938. Maka data instrument reliabel dan dapat diandalkan.

#### 4.3.3. Uji Normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan SPSS 16. Hasil pengolahan uji normalitas sebagai berikut:

**Tabel 4.11 Uji Normalitas**

*Tests of Normality*

Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Nilai <i>Pre Test</i>	.279	13	.007	.810	13	.009
<i>Post Test</i>	.256	13	.020	.933	13	.370

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan tabel 4.11, diketahui nilai *sig.* sebesar 0,007 dan 0,20. Maka data *pretest* dan *post test* kreativitas anak usia 5-6 tahun berdistribusi normal.

#### 4.3.4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui beberapa varian data sama (*homogeny*) atau tidak homogen. Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas ini yaitu jika nilai  $Sig > 0,05$  maka distribusi data homogen, dan jika nilai  $Sig < 0,05$ , maka distribusi data tidak homogen. Uji homogenitas ini menggunakan SPSS 16. Hasil uji homogenitas ini dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

**Tabel 4.12 Uji Homogenitas**

*Test of Homogeneity of Variance*

	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Nilai <i>Based on Mean</i>	1.401	1	24	.248
<i>Based on Median</i>	.342	1	24	.564
<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.342	1	16.551	.567
<i>Based on trimmed mean</i>	1.343	1	24	.258

Berdasarkan tabel 4.12, diketahui nilai *sig* sebesar 0,248. Maka data *pre test* dan *post test* kreativitas anak usia 5-6 tahun berstatus *homogen*.

#### 4.4 Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis merupakan uji yang bertujuan untuk menguji kebenaran dari sebuah hipotesis yang telah ditetapkan. Adapun yang menjadi rumusan hipotesis dalam penelitian adanya pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi. Hasil Uji-t, sebagai berikut:

**Tabel 4.13 Hasil Uji Hipotesis Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun**

<i>Paired Samples Test</i>								
	<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair pretest – posttest</i>	-5.30769	1.88788	.52360	-6.44853	-4.16686	-10.137	12	.000

Ketentuan uji hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi pada sampel.

Ha: Ada pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi pada sampel

Ketentuan pengambilan keputusan, yaitu:

1. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil pada data *pre test* dan *post test* (Ha diterima)
2. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas pada data *pre test* dan *post test* (Ho diterima)

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai *Sig. (2-tailed)*  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi pada data *pre test* dan *post test*. Untuk mengetahui efek pada uji *paired t test* digunakan rumus, sebagai berikut:

$$d = \frac{\text{Posttest Average Score} - \text{Pretest Average Score}}{\text{Standar Deviasi}}$$

$$= \frac{13,38 - 8,08}{\left(\frac{1,188 + 1,710}{2}\right)}$$

$$= \frac{5,3}{0,72}$$

$$= 7,36$$

Berdasarkan perhitungan *effect size* menggunakan rumus *cohen's d* yang telah dilakukan, besarnya pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi sebesar 7,36. Hasil tersebut didalam tabel kriteria interpretasi nilai *cohen's d* termasuk kedalam kategori yang berefek kuat (*strong effect*) terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

#### 4.5 Hasil Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di TK Yunico Kota Jambi, dan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi. Dengan adanya penggunaan media *loose parts* suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan diharapkan dapat mempengaruhi kreativitas pada anak. Dalam pelaksanaan penelitian ini tes

dilakukan sebanyak dua kali yaitu tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*), tes awal sendiri bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal sampel sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir yang dilakukan bertujuan untuk melihat sejauh mana akibat diberikan perlakuan apakah terdapat peningkatan yang berarti atau tidak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata kreativitas sebelum diberikan perlakuan penggunaan media *loose parts* yaitu 8,08 dan meningkat menjadi 13,38 setelah diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* memberi pengaruh yang sangat signifikan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi.

Sejalan dengan pendapat Nurliana dkk (2022) bahwa penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 Tahun. Selain itu Siskawati & Herawati dalam (Diana dkk, 2023) juga menjelaskan bahwa *loose parts* merupakan benda yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, logam dan lain-lain. Sehingga penggunaan media *loose parts* dalam menstimulasi kreativitas sangat cocok karena membuat anak merasa nyaman, menyenangkan serta memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Pada indikator kreativitas, persentase *fluency* lebih meningkat daripada indikator yang lain dikarenakan anak lebih mampu membuat suatu objek. Indikator *originality* menjadi persentase paling rendah, karena anak belum mampu dan masih meniru temannya. Menurut Soegeng dalam (Raihana, 2018) menegaskan bahwa karakteristik anak usia dini atau prasekolah salah satunya suka meniru.

Dari hasil uji-*t Paired Sampel Test* nilai *Sig. (2-tailed)*  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang

signifikan antara kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi pada data *pre test* dan *post test*.

Untuk melihat berapa besar pengaruh, dapat diketahui dengan perhitungan *effect size* menggunakan rumus *cohen's d*, besarnya pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi sebesar 7,36. Hasil tersebut didalam tabel kriteria interpretasi nilai *cohen's d* termasuk kedalam kategori yang berefek kuat (*strong effect*) terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Pengaruh signifikan tersebut diperoleh dari adanya pemberian perlakuan oleh peneliti terhadap anak mencapai target indikator dari kreativitas itu sendiri. Sejalan dengan pendapat Safitri dan Lestarinigrum (2021) mengemukakan bahwa pada penelitiannya media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Kemudian, menurut Farikhah dkk (2022) pada penelitiannya berpendapat bahwa media *loose parts* dapat menambah kreativitas pada anak usia dini.

Kreativitas perlu distimulasi sejak dini, karena untuk mempersiapkan anak memasuki masa abad ke-21 yang mana kreativitas menjadi modal utama seorang anak untuk dapat berkembang demi meningkatkan kualitas hidup dan memecahkan segala permasalahannya (Azizah dan Wardhani, 2022).

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* memberi pengaruh yang sangat signifikan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi yang berdampak positif pada proses pembelajaran serta membuat suasana terasa menyenangkan.

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media loose parts terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan skor *pre test* dan *post test*, dimana hasil *pre test* yang diperoleh 8,08 dan *post test* 13,38. Hasil tersebut didasarkan dari analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *t paired sample test pre test* dan *post test* (uji t). Analisis ini diperoleh dari nilai *Sig. (2-tailed)*  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Data tersebut menunjukkan pengaruh yang signifikan. Dengan demikian hipotesis penelitian berbunyi "Terdapat pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Yunico Kota Jambi". Telah terbukti benar dengan kriteria interpretasi *cohen's d* 7,36 masuk kedalam kategori kuat (*strong effect*).

#### 5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini berimplikasi pada:

1. Hasil penelitian dapat dijadikan salah-satu acuan bahan pertimbangan bagi guru dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan penggunaan media loose parts dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.
2. Dapat dijadikan salah-satu wacana mengenai kelebihan dan kekurangan dalam hal meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

### 5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran dalam penelitian yang dapat diberikan, yaitu:

1. Bagi anak

Diharapkan dengan adanya penggunaan media *loose parts* ini anak dapat meningkatkan kreativitas, selain itu dengan adanya kegiatan penggunaan media *loose parts* diharapkan anak dapat mengekspresikan imajinasi, gagasan, pertanyaan dan tanggapan, serta dapat meningkatkan pemahaman anak pada sesuatu yang dipelajarinya.

2. Bagi guru

Dengan adanya penggunaan media *loose parts* ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk menambah wawasan dan pengalaman pendidik dalam memilih alternatif metode pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan khususnya kreativitas dan sebagai acuan mengajar serta menstimulasi anak dalam meningkatkan kreativitas.

3. Bagi sekolah

Diharapkan penggunaan media *loose parts* dapat menjadi dasar pertimbangan bagi sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran terutama dalam meningkatkan kreativitas anak dan menjadi alat untuk menstimulasi dalam permasalahan pembelajaran disekolah.

4. Bagi peneliti

Dalam skripsi ini masih banyak sekali kekurangan, untuk itu bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan dan menyempurnakan

penelitian ini dengan menambahkan variabel lain ataupun penelitian yang bersifat eksperimental lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Alti, Rahmi Mudia, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Get Press.
- Amazihono, dkk. (2023). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota. *Jurnal Pendidikan Agama dan Teologi*, 1(4), 181-195.
- Asmawati, Luluk. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 145-164.
- Dewi, Elfrida Rahma Valentina, dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan *Media Loose Parts* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267-282.
- Diana, dkk. (2023). Analisis *Media Loose Parts* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 1(2), 148-153.
- Fakhriyani, Diana Vidya. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika: Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, 4(2), 193-200.
- Farikhah, Aizatul, dkk. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran *Loose Part*. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61-73.
- Gencer, A. A., & Gonen, M. (2015). Examination of The Effects of Reggio Emilia Based Projects on Preschool Children's Creative Thinking Skills. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186(312), 456-460.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Hasan, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Iksan, dkk. (2020). Peran Kegiatan Mengecap dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Cahaya PAUD: Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 138-149.
- Ismiatun, dkk. (2024). The Influence of Project Based Learning on Student Creativity in Developing Entrepreneurship-based Educational Games Tools. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD*, 10(1), 51-55.
- Kamaruddin, dkk. (2022). *Pengantar Konsep Ilmu Pendidikan*. Batam: CV. Rey Medika Grafika.
- Karo-Karo, Isran Rasyid & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 7(1), 91-96.

- Kemendikbudristek. (2022). Permendikbudristek No.7 Tahun 2022 *Tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Kurniawan, dkk. (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: PT. Global Eksekutif teknologi.
- Kusumawardani, Ratih, dkk. (2018). Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS*, 13(1), 11-16.
- Lestari, Mita Oktavia & Halim, Abdul Karim. (2022). Penggunaan Media Loose Part dalam mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan. *Jurnal Family Education*, 2(3), 271-279.
- Lismayani, dkk. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 154-163.
- Mardiyah, Lailatul & Hambali, Habib. (2022). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Journal On Teacher Education*, 4(1), 334-347.
- Martono, Nanang. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Analisa Isi dan Analisis Data sekunder*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mulyani, Novi. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muryaningsih, Sri. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part dalam Pembelajaran Eksak di MI Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 84-91.
- Mayar, Farida, dkk. (2022). Peran Dogeng dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4600-4607.
- Nurani, Yuliani, dkk. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara.
- Nurjanah, Siti & Muthmainah. (2023). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519-3536.
- Nurliana, dkk. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan *Loose Part* pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 451-460.
- Nursiyono, J. A. (2015). *Kompas Teknik Pengambilan Sampel*. In Media.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Buku ajar dasar-dasar statistik penelitian (1st ed.)*. Sibuku Media.
- Permendikbud. (2014). Permendikbud No.137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.

- Permendikbudristek. (2022). Permendikbudristek No.5 Tahun 2022 *Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta.
- Permendikbudristek. (2022). Permendikbudristek No.7 Tahun 2022 *Tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. (2017). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rahma, Bhertia Annisa, dkk. (2023). Penerapan Merdeka Belajar dengan Media Berbahan *Loose Part* pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 3991-4001.
- Raihana. 2018. Urgensi Sekolah PAUD Untuk Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 17-28.
- Retnawati, H., Apino, E., Kartianom, Djidu, H., & Anazif, R. D. (2018). *Pengantar Analisis Meta (E. Apino (ed.); 1)*. Paratama Publishing.
- Ridwan, Ahmad, dkk. (2022). Analisis Penggunaan Media *Loose Part* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 105-118.
- Riduwan & Sunarto. (2014). *Pengantar Statistik untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri D & Lestarinigrum A. (2021). Penerapan Media *Loose Part* untuk Kreativitas Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 1-7. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/5352>.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif (1st ed.)*. Graha Ilmu.
- Siantajani, Y. (2021). *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Sit, Masganti, dkk. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Medan: Perdana Publishing.
- Siyoto, S & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi media publishing.
- Sofyan, Hendra. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta: CV. Infomedika.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Sutopo (Ed.)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.)*. Alfabeta.

- Supianti, Luki, dkk. (2023). Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Anak di Kelompok B Taman Kanak-Kanak se-Kecamatan Sindang Kelingi. *Jurnal PENA PAUD*, 4(1), 59-87.
- Surata, Ketut, dkk. (2020). Meta-Analisis Media Pembelajaran pada Pembelajaran Biologi. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22-27.
- Syafi'I, Imam dan Dianah, Nur Dai'iyah. (2021). Pemanfaatan Loose Parts dalam Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini. *AULADA: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105-114.
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Umami, Yuniarti Syarifatul & Afnida, Mutia. (2023). Analisis Penggunaan Media Belajar Loose Part untuk Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 10(1), 39-54.
- Wiresti, Ririn Dwi. (2021). *Capaian Perkembangan Anak Usia Dini dalam Program Market Day (Usia 5-6 Tahun)*. NEM.
- Wartisah, T. (2021). *Ragam Main STEAM dengan Media Loose Parts pada Masa BDR*.
- Yusri, Nurul. (2021). Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis *Loose Parts*. *Jurnal Adzkiya*, 5(2), 24-39.
- Zahwa, Feriska Achlikul & Syafi'I, Imam. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61-78.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1: Surat Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JAMBI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
Jalan Raya Jambi-Ma. Bulian, KM. 15 Mendalo Indah Jambi. Kode Pos 36361  
Telepon/Faks 0741-583453 Laman [www.unja.ac.id/fkip](http://www.unja.ac.id/fkip), email [fkip@unja.ac.id](mailto:fkip@unja.ac.id)

---

Nomor : 338/UN21.3.3.1/EP/2023  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Observasi

Jambi, 31 Agustus 2023

Yth. Kepala Sekolah TK Yunico Kota Jambi

Di  
Tempat

Dengan Hormat,

Dengan ini disampaikan kepada bapak /Ibu bahwa mahasiswa Program Studi S1 PG-PAUD FKIP Universitas Jambi sebagai berikut :

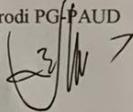
NO	Nama Mahasiswa	NIM	Sekolah
1	Nilam Marsela	A1F120028	TK Yunico

Akan melakukan observasi mengenai permasalahan-permasalahan Anak Usia Dini untuk Proposal Penelitian S1 PG-PAUD FKIP Universitas Jambi.

Untuk itu dimohon kepada bapak/Ibu agar berkenan mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan observasi di Sekolah yang bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat ini disampaikan. Atas perhatian dan bantuan serta kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Mengetahui

Ketua Prodi PG-PAUD  
  
Prof. Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si  
NIP. 196505051991121001

Dosen Pembimbing  
  
Uswatul Hasni, M.Pd  
NIP. 199508202020122004

## Lampiran 2: Surat Permohonan Izin Penelitian


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS JAMBI**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Kampus Pinang Masak Jl. Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi  
 Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. [www.fkip.unja.ac.id](http://www.fkip.unja.ac.id) Email. [fkip@unja.ac.id](mailto:fkip@unja.ac.id)

---

Nomor : 263/UN21.3/PT.01.04/2024  
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian** 19 Januari 2024

**Yth. Kepala TK Yunico Kota Jambi**

Di  
 Tempat

Dengan hormat,  
 Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama

Nama : **Nilam Marsela**  
 NIM : **A1F120028**  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar  
 Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Uswatul Hasni, M.Pd  
 2. Rizki Surya Amanda, M.Pd

akan melaksanakan penelitian guna penyusunan Skripsi yang berjudul: **“Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi.”**

Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diizinkan melakukan penelitian ditempat yang Saudara pimpin dari tanggal **23 Januari 2024 s/d 18 Maret 2024**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

a.n. Dekan,  
 Wakil Dekan BAKSI,

  
**Delita Sartika, Ph.D.**  
**NIP 198110232005012002**




**Lampiran 3: Surat Selesai Penelitian**

**LEMBAGA PENDIDIKAN  
TAMAN KANAK-KANAK YUNICO**  
NPSN : 69901830

Alamat: Jln. Sersan Anwar Bay RT.32 No.38 Kelurahan Kenali Besar Kecamatan Alam Barajo Telp. 085266993165

---

**Surat Keterangan Penelitian**  
Nomor : 07/TK-YNC/III/2024

Yang beranda tangan di bawah ini Kepala TK Yunico Kota Jambi dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nilam Marsela  
NIM : A1F120028  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Benar telah melaksanakan penelitian skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi" dari tanggal 23 Januari 2024 s/d 18 Maret 2024.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 20 Maret 2024  
Kepala Sekolah

  
**ERNIWATI**

## Lampiran 4: Lembar Validasi Instrumen Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JAMBI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
Jalan Raya Jambi-Ma. Bulian, KM. 15 Mendalo Indah Jambi. Kode Pos 36361  
Telepon/Faks 0741-583453 Laman [www.unja.ac.id/fkip](http://www.unja.ac.id/fkip), email [fkip@unja.ac.id](mailto:fkip@unja.ac.id)

---

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

Nama Mahasiswa : Nilam Marsela  
NIM : A1F120028  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi

**Tabel Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

Variabel	Indikator	Item	Skor Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
Kreativitas	1. <i>Fluency</i>	1. Anak mampu membuat objek					
	2. <i>Flexibility</i>	1. Anak mampu membuat beberapa kategori dari objek yang dibuat					
	3. <i>Originality</i>	1. Anak mampu membuat suatu objek berbeda dari yang lain					
	4. <i>Elaboration</i>	1. Anak mampu menambahkan detail objek yang dibuat					

Tabel Rubrik Penilaian

No	Item Pernyataan	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Anak mampu membuat objek	Anak diberikan nilai BB apabila belum mampu membuat objek	1
		Anak diberikan nilai MB apabila mampu membuat 1 objek	2
		Anak diberikan nilai BSH apabila mampu membuat objek 2 objek	3
		Anak diberikan nilai BSB apabila mampu membuat lebih dari 3 objek dan dapat membantu teman	4
2.	Anak mampu membuat beberapa kategori dari objek yang dibuat	Anak diberikan nilai BB apabila belum mampu membuat kategori dari objek yang dibuat	1
		Anak diberikan nilai MB apabila mampu membuat 1 kategori dari objek yang dibuat	2
		Anak diberikan nilai BSH apabila mampu membuat 2 kategori dari objek yang dibuat	3
		Anak diberikan nilai BSB apabila mampu membuat lebih dari 3 kategori dari suatu objek yang dibuat dan dapat membantu teman	4
3.	Anak mampu membuat suatu objek berbeda dari yang lain	Anak diberikan nilai BB apabila mampu membuat objek yang sama dari yang lain	1
		Anak diberikan nilai MB apabila mampu membuat 1 objek berbeda dari yang lain	2
		Anak diberikan nilai BSH apabila mampu membuat 2 objek berbeda dari yang lain	3
		Anak diberikan nilai BSB apabila mampu membuat 3 objek berbeda dari yang lain	4
4.	Anak mampu menambahkan detail objek yang dibuat	Anak diberikan nilai BB apabila belum mampu menambahkan detail objek yang dibuat	1

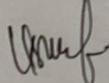
	Anak diberikan nilai MB apabila mampu menambahkan 1 detail objek yang dibuat	2
	Anak diberikan nilai BSH apabila mampu menambahkan 2 detail objek yang dibuat	3
	Anak diberikan nilai BSB apabila anak mampu menambahkan 3 detail objek yang dibuat	4

**Keterangan:**

BB : Belum Berkembang (1)  
MB : Mulai Berkembang (2)  
BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)  
BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

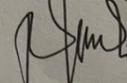
Mengetahui

Dosen Pembimbing 1



Uswatul Hasni, M.Pd  
NIP. 199508202020122004

Dosen Pembimbing 2



Rizki Surya Amanda, M.Pd.  
NIP. 199310022020122003

### Lampiran 5: Hasil Pedoman Pra Observasi

Aspek Pertanyaan	Pertanyaan	Jawaban Narasumber
Kreativitas	Apakah kreativitas anak sudah berkembang?	Iya sudah berkembang, masih banyak yang belum
	Apakah anak memiliki rasa ingin tahu yang besar?	Iya, mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar
	Apakah anak melakukan kegiatan dengan caranya sendiri yang unik?	Belum
	Apakah anak mau bereksplorasi pada saat kegiatan disekolah?	Belum, mereka mau bereksplorasi kalau diberikan stimulus terlebih dahulu
	Apakah anak tertarik pada kegiatan kreatif?	Iya, sangat tertarik
	Apakah anak mau mengekspresikan perasaannya melalui tindakan sederhana?	Mau, tapi hanya beberapa
	Apakah anak memiliki gagasan yang orisinal?	Belum
	Apakah anak mau mencoba hal-hal baru?	Iya
	Apakah anak mampu memecahkan masalah dengan caranya sendiri?	Belum, masih memerlukan bantuan
	Apakah anak memiliki banyak gagasan dalam proses pembelajaran?	Belum
	Media Pembelajaran	Media apa yang diterapkan untuk menunjang kreativitas anak disekolah?
Bagaimana mekanisme implementasi media tersebut yang sudah diterapkan disekolah?		Dengan cara bermain sambil belajar, menyenangkan, dengan metode belajar berkelompok

Proses Pembelajaran	Model pembelajaran seperti apa yang digunakan disekolah?	Model pembelajaran kelompok
	Kegiatan belajar atau main seperti apa yang disenangi anak pada saat menstimul kreativitas anak?	Bermain menyusun balok, <i>puzzle</i> , dan bermain peran
Kendala	Apakah ada kendala dalam menerapkan model pembelajaran?	Kendalanya ketika anak datang kesekolah dengan hati yang tidak menyenangkan
	Kesulitan seperti apa yang dialami dalam proses pembelajaran untuk menstimulus kreativitas anak?	Kendalanya ketika anak datang kesekolah dengan dipaksa dengan hati yang tidak Bahagia
	Usaha seperti apa yang dilakukan agar anak tidak bosan untuk melaksanakan kegiatan belajar?	Bermain dan tanya jawab
	Apakah ibu membutuhkan media untuk menstimulus perkembangan kreativitas anak?	Iya

### Lampiran 6: Kriteria Rubrik Penilaian Kreativitas

No	Item Pernyataan	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Anak mampu membuat objek	Anak diberikan nilai BB apabila belum mampu membuat objek	1
		Anak diberikan nilai MB apabila mampu membuat 1 objek	2
		Anak diberikan nilai BSH apabila mampu membuat objek 2 objek	3
		Anak diberikan nilai BSB apabila mampu membuat lebih dari 3 objek dan dapat membantu teman	4
2.	Anak mampu membuat beberapa kategori dari objek yang dibuat	Anak diberikan nilai BB apabila belum mampu membuat kategori dari objek yang dibuat	1
		Anak diberikan nilai MB apabila mampu membuat 1 kategori dari objek yang dibuat	2
		Anak diberikan nilai BSH apabila mampu membuat 2 kategori dari objek yang dibuat	3
		Anak diberikan nilai BSB apabila mampu membuat lebih dari 3 kategori dari suatu objek yang dibuat dan dapat membantu teman	4
3.	Anak mampu membuat suatu objek berbeda dari yang lain	Anak diberikan nilai BB apabila mampu membuat objek yang sama dari yang lain	1
		Anak diberikan nilai MB apabila mampu membuat 1 objek berbeda dari yang lain	2
		Anak diberikan nilai BSH apabila mampu membuat 2 objek berbeda dari yang lain	3
		Anak diberikan nilai BSB apabila mampu membuat 3 objek berbeda dari yang lain	4
4.	Anak mampu menambahkan detail objek yang dibuat	Anak diberikan nilai BB apabila belum mampu menambahkan detail objek yang dibuat	1

		Anak diberikan nilai MB apabila mampu menambahkan 1 detail objek yang dibuat	2
		Anak diberikan nilai BSH apabila mampu menambahkan 2 detail objek yang dibuat	3
		Anak diberikan nilai BSB apabila anak mampu menambahkan 3 detail objek yang dibuat	4

## Lampiran 7: RPPH

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

#### TK YUNICO KOTA JAMBI

Semester / bulan/ minggu : II / Januari / 3

---

<b>Semester / Bulan / Minggu ke</b>	<b>: II / Januari / 3</b>
<b>Hari / Tanggal</b>	<b>: Kamis/ 25 Januari 2024</b>
<b>Tema / Sub Tema</b>	<b>: Tanaman/ Buah-buahan</b>
<b>Kelompok Usia</b>	<b>: TK-B1 5-6 tahun</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 120 menit</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: 3.1-4.1, 2.1, 2.3, 3.8-4.8 3.10-4.10, 2.12, 3.15-4.15</b>
<b>Metode</b>	<b>: Bercakap-cakap dan pemberian tugas</b>

#### Materi dalam Kegiatan:

1. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (2.3)
2. Mengenal tanaman (buah-buahan) (3.8-4.8)

#### Materi yang masuk dalam pembiasaan :

1. Doa sebelum dan sesudah belajar (3.1-4.1)
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (2.1)
3. Menjawab pertanyaan ketika ditanya (3.10-4.10)
4. Mengikuti aturan main (2.12)

#### Alat dan Bahan:

1. Plastisin

#### Pembukaan:

1. Berdo'a sebelum belajar
2. Apersepsi
3. Bernyanyi "Buah-buahan" (3.15-4.15)

#### **Buah-buahan**

*Apel jeruk pisang, semangka mangga melon*

*Anggur alpukat pepaya dan rambutan*

*Itu semua nama buah-buahan*

*Mangga manis apel merah itu kesukannku*

*Bagaimana denganmu? Sebutkan satu-satu*

4. Berdiskusi tentang buah-buahan (3.8-4.8)
5. Mengenalkan aturan main

**kegiatan Inti:**

1. Anak melakukan kegiatan:
  - a. Kegiatan 1 : membuat miniatur buah-buahan (2.3)
2. Anak menceritakan kegiatan yang dilakukannya
3. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatannya.

**Penutup:**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Berdoa sesudah belajar
4. Salam

**Penilaian:**

1. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai
2. Teknik penilaian yang akan digunakan
  - Skala capaian perkembangan (*rating scale*)

**Mengetahui,**

**Kepala TK Yunico Kota Jambi**

**Guru Kelas**

**Mahasiswa**

**Erniwati**

**Sri Sugesti, S.Pd.**

**Nilam Marsela**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**TK YUNICO KOTA JAMBI**

**Semester / bulan/ minggu : II / Januari / 4**

---

<b>Semester / Bulan / Minggu ke</b>	<b>: II / Januari / 4</b>
<b>Hari / Tanggal</b>	<b>: Rabu/ 31 Januari 2024</b>
<b>Tema / Sub Tema</b>	<b>: Pekerjaan/ Jenis-jenis pekerjaan</b>
<b>Kelompok Usia</b>	<b>: TK-B1 5-6 tahun</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 120 menit</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: 3.1-4.1, 2.1, 3.3-4.3, 2.3, 3.7-4.7 3.10-4.10, 2.12, 3.15-4.15</b>
<b>Metode</b>	<b>: Bercakap-cakap dan pemberian tugas</b>

**Materi dalam Kegiatan:**

1. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (2.3)
2. Mengenal jenis-jenis pekerjaan (3.7-4.7)
3. Perkembangan motorik halus (3.3-4.3)

**Materi yang masuk dalam pembiasaan :**

1. Doa sebelum dan sesudah belajar (3.1-4.1)
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (2.1)
3. Menjawab pertanyaan ketika ditanya (3.10-4.10)
4. Mengikuti aturan main (2.12)

**Alat dan Bahan:**

1. Batu warna
2. Benang wol
3. Kain flannel
4. Pipet
5. Tutup botol
6. Kapas
7. Kain perca
8. Stik es

**Pembukaan:**

1. Berdo'a sebelum belajar
2. Apersepsi
3. Bernyanyi "Pekerjaan" (3.15-4.15)

### **Pekerjaan**

*Pak dokter mengobati orang sakit jus...jus..*

*Masinis menjalankan kereta api gujes...gujes..*

*Polisi mengamankan lalu lintas di jalan*

*Pilot menerbangkan pesawat terbang wuzz...wuzz...*

*Koki memasak makanan di dapur oseng...oseng...*

*Pedagang menjual dagangannya laris.. manis...*

*Petani bekerja mencangkul disawah*

*Nelayan bekerja mencari ikan dilaut*

4. Berdiskusi tentang pekerjaan (3.7-4.7)
5. Mengenalkan aturan main

### **kegiatan Inti:**

1. Anak melakukan kegiatan:
  - a. Kegiatan 1: menggambar (3.3-4.3)
  - b. Kegiatan 2: menghias gambar menggunakan media *loose parts* (2.3)
2. Anak menceritakan kegiatan yang dilakukannya
3. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatannya.

### **Penutup:**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Berdoa sesudah belajar
4. Salam

### **Penilaian:**

1. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai
2. Teknik penilaian yang akan digunakan
  - Skala capaian perkembangan (*rating scale*)

### **Mengetahui,**

**Kepala TK Yunico Kota Jambi**

**Guru Kelas**

**Mahasiswa**

**Erniwati**

**Sri Sugesti, S.Pd.**

**Nilam Marsela**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK YUNICO KOTA JAMBI

Semester / bulan/ minggu : II / Januari / 5

---

<b>Semester / Bulan / Minggu ke</b>	<b>: II / Februari/ 1</b>
<b>Hari / Tanggal</b>	<b>: Senin/ 5 Februari 2024</b>
<b>Tema / Sub Tema</b>	<b>: Pekerjaan/ Atribut pekerjaan</b>
<b>Kelompok Usia</b>	<b>: TK-B1 5-6 tahun</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 120 menit</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: 3.1-4.1, 2.1, 2.3, 3.7-4.7 3.10-4.10, 2.12, 3.15-4.15</b>
<b>Metode</b>	<b>: Bercakap-cakap dan pemberian tugas</b>

#### **Materi dalam Kegiatan:**

1. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (2.3)
2. Mengenal atribut pekerjaan (3.7-4.7)

#### **Materi yang masuk dalam pembiasaan :**

1. Doa sebelum dan sesudah belajar (3.1-4.1)
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (2.1)
3. Menjawab pertanyaan ketika ditanya (3.10-4.10)
4. Mengikuti aturan main (2.12)

#### **Alat dan Bahan:**

1. Benang wol
2. Lego
3. Pipet
4. Tutup botol
5. Kapas
6. Stik es

#### **Pembukaan:**

1. Berdo'a sebelum belajar
2. Apersepsi
3. Bernyanyi "Pekerjaan" (3.15-4.15)

#### **Pekerjaan**

*Pak dokter mengobati orang sakit jus...jus..  
Masinis menjalankan kereta api gujes...guges..  
Polisi mengamankan lalu lintas di jalan*

*Pilot menerbangkan pesawat terbang wuzz...wuzz...*  
*Koki memasak makanan didapur oseng...oseng...*  
*Pedagang menjual dagangannya laris.. manis...*  
*Petani bekerja mencangkul disawah*  
*Nelayan bekerja mencari ikan dilaut*

4. Berdiskusi tentang pekerjaan (3.7-4.7)
5. Mengenalkan aturan main

**kegiatan Inti:**

1. Anak melakukan kegiatan:
  - a. Kegiatan 1: membuat atribut pekerjaan dari bahan-bahan loose parts yang disediakan (2.3)
2. Anak menceritakan kegiatan yang dilakukannya
3. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatannya.

**Penutup:**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Berdoa sesudah belajar
4. Salam

**Penilaian:**

1. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai
2. Teknik penilaian yang akan digunakan
  - Skala capaian perkembangan (*rating scale*)

**Mengetahui,**

**Kepala TK Yunico Kota Jambi**

**Guru Kelas**

**Mahasiswa**

**Erniwati**

**Sri Sugesti, S.Pd.**

**Nilam Marsela**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**TK YUNICO KOTA JAMBI**

**Semester / bulan/ minggu : II / Februari/ 6**

---

<b>Semester / Bulan / Minggu ke</b>	<b>: II / Januari / 2</b>
<b>Hari / Tanggal</b>	<b>: Rabu/ 14 Februari 2024</b>
<b>Tema / Sub Tema</b>	<b>: Transportasi/ Transportasi darat</b>
<b>Kelompok Usia</b>	<b>: TK-B1 5-6 tahun</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 120 menit</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: 3.1-4.1, 2.1, 2.3, 3.3-4.3, 3.7-4.7 3.10-4.10, 2.12, 3.15-4.15</b>
<b>Metode</b>	<b>: Bercakap-cakap dan pemberian tugas</b>

**Materi dalam Kegiatan:**

1. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (2.3)
2. Mengenal transportasi darat (3.7-4.7)
3. Perkembangan motorik halus (3.3-4.3)

**Materi yang masuk dalam pembiasaan :**

1. Doa sebelum dan sesudah belajar (3.1-4.1)
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (2.1)
3. Menjawab pertanyaan ketika ditanya (3.10-4.10)
4. Mengikuti aturan main (2.12)

**Alat dan Bahan:**

1. Biji-bijian
2. Karet gelang
3. Kain flannel
4. Pipet
5. Tepung roti
6. Stik es

**Pembukaan:**

1. Berdo'a sebelum belajar
2. Apersepsi
3. Bernyanyi "Naik kereta api" (3.15-4.15)

**Naik kereta api**

*Naik kereta api, tut..tut...tut..*

*Siapa hendak turut*

*Ke Bandung, Surabaya*  
*Bolehkah naik dengan percuma*  
*Ayo kawanku lekas naik*  
*Keretaku tak berhenti lama*  
*Lekas keretaku jalan, tut..tut...tut..*  
*Banyak penumpang turun*  
*Keretaku sudah penat*  
*Karena beban terlalu berat*  
*Disinilah ada stasiun*  
*Penumpang semua turun*

4. Berdiskusi tentang transportasi darat (3.7-4.7)
5. Mengenalkan aturan main

**kegiatan Inti:**

1. Anak melakukan kegiatan:
  - a. Kegiatan 1: menggambar suatu objek (3.3-4.3)
  - b. Kegiatan 2: menghias gambar menggunakan media *loose parts* (2.3)
2. Anak menceritakan kegiatan yang dilakukannya
3. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatannya.

**Penutup:**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Berdoa sesudah belajar
4. Salam

**Penilaian:**

1. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai
2. Teknik penilaian yang akan digunakan
  - Skala capaian perkembangan (*rating scale*)

**Mengetahui,**

**Kepala TK Yunico Kota Jambi**

**Guru Kelas**

**Mahasiswa**

**Erniwati**

**Sri Sugesti, S.Pd.**

**Nilam Marsela**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**TK YUNICO KOTA JAMBI**

**Semester / bulan/ minggu : II / Februari/7**

---

<b>Semester / Bulan / Minggu ke</b>	<b>: II / Februari/ 3</b>
<b>Hari / Tanggal</b>	<b>: Selasa/ 20 Februari 2024</b>
<b>Tema / Sub Tema</b>	<b>: Transportasi/ Transportasi udara</b>
<b>Kelompok Usia</b>	<b>: TK-B1 5-6 tahun</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 120 menit</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: 3.1-4.1, 2.1, 2.3, 3.7-4.7 3.10-4.10, 2.12, 3.15-4.15</b>
<b>Metode</b>	<b>: Bercakap-cakap dan pemberian tugas</b>

**Materi dalam Kegiatan:**

1. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (2.3)
2. Mengenal transportasi udara (3.7-4.7)

**Materi yang masuk dalam pembiasaan :**

1. Doa sebelum dan sesudah belajar (3.1-4.1)
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (2.1)
3. Menjawab pertanyaan ketika ditanya (3.10-4.10)
4. Mengikuti aturan main (2.12)

**Alat dan Bahan:**

1. Sumpit
2. Sendok plastik
3. Kain flannel
4. Pipet
5. Benang wol
6. Karet
7. Stik es

**Pembukaan:**

1. Berdo'a sebelum belajar
2. Apersepsi
3. Bernyanyi "Naik pesawat" (3.15-4.15)

**Naik Pesawat**

*Kalo naik pesawat terbang tinggi..terbang tinggi..  
kalo naik perahu..terbang ambing...*

*kalo naik bis kota ..belok kanan..belok kiri..  
kalo naik kereta api...jes..jes...atau tut..tut..tut...*

4. Berdiskusi tentang transportasi udara (3.7-4.7)
5. Mengenalkan aturan main

**kegiatan Inti:**

1. Anak melakukan kegiatan:
  - a. Kegiatan 1: membuat miniatur transportasi udara dari bahan-bahan *loose parts* yang di sediakan (2.3)
2. Anak menceritakan kegiatan yang dilakukannya
3. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatannya.

**Penutup:**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Berdoa sesudah belajar
4. Salam

**Penilaian:**

1. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai
2. Teknik penilaian yang akan digunakan
  - Skala capaian perkembangan (*rating scale*)

**Mengetahui,**

**Kepala TK Yunico Kota Jambi**

**Guru Kelas**

**Mahasiswa**

**Erniwati**

**Sri Sugesti, S.Pd.**

**Nilam Marsela**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK YUNICO KOTA JAMBI

Semester / bulan/ minggu : II / Februari/ 8

---

<b>Semester / Bulan / Minggu ke</b>	<b>: II / Februari/ 4</b>
<b>Hari / Tanggal</b>	<b>: Kamis/ 29 Februari 2024</b>
<b>Tema / Sub Tema</b>	<b>: Transportasi/ Transportasi laut</b>
<b>Kelompok Usia</b>	<b>: TK-B1 5-6 tahun</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 120 menit</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: 3.1-4.1, 2.1, 2.3, 3.3-4.3, 3.7-4.7 3.10-4.10, 2.12, 3.15-4.15</b>
<b>Metode</b>	<b>: Bercakap-cakap dan pemberian tugas</b>

#### **Materi dalam Kegiatan:**

1. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (2.3)
2. Mengenal transportasi laut (3.7-4.7)
3. Perkembangan motorik halus (3.3-4.3)

#### **Materi yang masuk dalam pembiasaan :**

1. Doa sebelum dan sesudah belajar (3.1-4.1)
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (2.1)
3. Menjawab pertanyaan ketika ditanya (3.10-4.10)
4. Mengikuti aturan main (2.12)

#### **Alat dan Bahan:**

1. Kain flanel
2. Kulit kerang
3. Biji-bijian
4. Pipet

#### **Pembukaan:**

1. Berdo'a sebelum belajar
2. Apersepsi
3. Bernyanyi "Kapal api" (3.15-4.15)

#### **Kapal Api**

*Lihatlah sebuah titik jauh di tengah laut*

*S'makin lama s'makin jelas*

*Bentuk rupanya Itulah kapal api yang sedang berlayar*

*Asapnya yang putih mengepul di udara*

4. Berdiskusi tentang transportasi laut (3.7-4.7)

5. Mengenalkan aturan main

**kegiatan Inti:**

1. Anak melakukan kegiatan:
  - a. Kegiatan 1: membuat gambar dengan tema transportasi laut (3.3-4.3)
  - b. Kegiatan 2: menghias gambar menggunakan media *loose parts* yang disediakan (2.3)
2. Anak menceritakan kegiatan yang dilakukannya
3. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatannya.

**Penutup:**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Berdoa sesudah belajar
4. Salam

**Penilaian:**

1. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai
2. Teknik penilaian yang akan digunakan
  - Skala capaian perkembangan (*rating scale*)

**Mengetahui,**

**Kepala TK Yunico Kota Jambi**

**Guru Kelas**

**Mahasiswa**

**Erniwati**

**Sri Sugesti, S.Pd.**

**Nilam Marsela**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**TK YUNICO KOTA JAMBI**

**Semester / bulan/ minggu : II / Maret / 9**

---

<b>Semester / Bulan / Minggu ke</b>	<b>: II / Maret /1</b>
<b>Hari / Tanggal</b>	<b>: Kamis/ 7 Maret 2024</b>
<b>Tema / Sub Tema</b>	<b>: Alam semesta/ Benda langit</b>
<b>Kelompok Usia</b>	<b>: TK-B1 5-6 tahun</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 120 menit</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: 3.1-4.1, 2.1, 2.3, 3.8-4.8 3.10-4.10, 2.12, 3.15-4.15</b>
<b>Metode</b>	<b>: Bercakap-cakap dan pemberian tugas</b>

**Materi dalam Kegiatan:**

1. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (2.3)
2. Mengenal alam semesta (benda-benda langit) (3.8-4.8)

**Materi yang masuk dalam pembiasaan :**

1. Doa sebelum dan sesudah belajar (3.1-4.1)
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (2.1)
3. Menjawab pertanyaan ketika ditanya (3.10-4.10)
4. Mengikuti aturan main (2.12)

**Alat dan Bahan:**

1. Plastisin

**Pembukaan:**

1. Berdo'a sebelum belajar
2. Apersepsi
3. Bernyanyi "Bintang kecil" (3.15-4.15)

**Bintang Kecil**

*Bintang kecil di langit yang biru  
Amat banyak menghias angkasa  
Aku ingin terbang dan menari  
Jauh tinggi ke tempat kau berada*

*Bintang kecil di langit yang biru  
Amat banyak menghias angkasa  
Aku ingin terbang dan menari  
Jauh tinggi ke tempat kau berada*

*Bintang kecil di langit yang biru  
Amat banyak menghias angkasa  
Aku ingin terbang dan menari  
Jauh tinggi ke tempat kau berada*

4. Berdiskusi tentang benda-benda langit (3.8-4.8)
5. Mengenalkan aturan main

**kegiatan Inti:**

1. Anak melakukan kegiatan:
  - a. Kegiatan 1 : membuat miniatur benda-benda langit (2.3)
2. Anak menceritakan kegiatan yang dilakukannya
3. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatannya.

**Penutup:**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Berdoa sesudah belajar
4. Salam

**Penilaian:**

1. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai
2. Teknik penilaian yang akan digunakan
  - Skala capaian perkembangan (*rating scale*)

**Mengetahui,**

**Kepala TK Yunico Kota Jambi**

**Guru Kelas**

**Mahasiswa**

**Erniwati**

**Sri Sugesti, S.Pd.**

**Nilam Marsel**

Lampiran 8:

Lembar hasil *Pre test* Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi

No	Nama anak	<i>Fluency</i>				<i>Flexibility</i>				<i>Originality</i>				<i>Elaboration</i>				Skor Empiris	Skor ideal	Persentase
		Anak mampu membuat objek				Anak mampu membuat beberapa kategori dari objek yang dibuat				Anak mampu membuat suatu objek berbeda dari yang lain				Anak mampu menambahkan detail objek yang dibuat						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.	SAS	0	2	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	8	16	50%
2.	BMS	0	2	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	7	16	43,75%
3.	AKA	0	2	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	8	16	50%
4.	FTR	0	2	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	7	16	43,75%
5.	MPI	0	0	3	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0	2	0	0	10	16	62,5%
6.	SBR	0	0	3	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	0	3	0	9	16	56%

7.	AKT	0	2	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	7	16	43,75%
8.	ZHR	0	2	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	7	16	43,75%
9.	RDO	0	0	3	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	7	16	43,75%
10.	BPW	0	0	3	0	0	0	3	0	1	0	0	0	0	2	0	0	9	16	56%
11.	AZS	0	2	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	7	16	43,75%
12.	HZA	0	0	3	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0	2	0	0	10	16	62,5%
13.	MDN	0	0	3	0	0	0	3	0	1	0	0	0	0	2	0	0	9	16	56%
<b>Jumlah:</b>		0	14	18	0	0	18	12	0	9	8	0	0	0	24	3	0	<b>105</b>	<b>208</b>	51%
		<b>32</b>			<b>30</b>			<b>17</b>			<b>27</b>									
<b>Persentase</b>		<b>61,5%</b>			<b>57,7%</b>			<b>32,7%</b>			<b>52%</b>			<b>50,5%</b>	<b>100%</b>					

## Lampiran 9:

Lembar hasil *Post test* Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi

No	Nama anak	<i>Fluency</i>				<i>Flexibility</i>				<i>Originality</i>				<i>Elaboration</i>				Skor Empiris	Skor ideal	Persentase
		Anak mampu membuat objek				Anak mampu membuat beberapa kategori dari objek yang dibuat				Anak mampu membuat suatu objek berbeda dari yang lain				Anak mampu menambahkan detail objek yang dibuat						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.	SAS	0	0	0	4	0	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0	4	14	16	87,5%
2.	BMS	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	3	0	0	0	3	0	14	16	87,5%
3.	AKA	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	3	0	0	0	3	0	14	16	87,5%
4.	FTR	0	0	0	4	0	0	3	0	0	2	0	0	0	2	0	0	11	16	68,75%
5.	MPI	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	4	16	16	100%
6.	SBR	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	3	0	15	16	93,75%

7.	AKT	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	3	0	0	2	0	0	13	16	81%
8.	ZHR	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	3	0	0	0	3	0	14	16	87,5%
9.	RDO	0	0	0	4	0	0	3	0	0	2	0	0	0	0	3	0	12	16	75%
10.	BPW	0	0	0	4	0	0	0	4	0	2	0	0	0	2	0	0	12	16	75%
11.	AZS	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	3	0	0	0	0	4	15	16	93,75%
12.	HZA	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	3	0	0	0	3	0	14	16	87,5%
13.	MDN	0	0	0	4	0	0	3	0	1	0	0	0	0	2	0	0	10	16	62,5%
<b>Jumlah:</b>		0	0	0	52	0	0	9	40	1	8	18	8	0	8	18	12	<b>174</b>	<b>208</b>	83,6%
		<b>52</b>				<b>49</b>				<b>35</b>				<b>38</b>						
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>				<b>94,2%</b>				<b>67,3%</b>				<b>73,1%</b>				<b>83,6%</b>	<b>100%</b>	

Lampiran 10: Hasil deskriptif *pre test* & *post test* menggunakan SPSS 16

*Descriptives*

Kelas			<i>Statistic</i>	<i>Std. Error</i>
Nilai	<i>Pre-Test</i>	<i>Mean</i>	8.08	.329
		<i>95% Confidence Interval for Mean</i>		
		<i>Lower Bound</i>	7.36	
		<i>Upper Bound</i>	8.79	
		<i>5% Trimmed Mean</i>	8.03	
		<i>Median</i>	8.00	
		<i>Variance</i>	1.410	
		<i>Std. Deviation</i>	1.188	
		<i>Minimum</i>	7	
		<i>Maximum</i>	10	
		<i>Range</i>	3	
		<i>Interquartile Range</i>	2	
		<i>Skewness</i>	.534	.616
		<i>Kurtosis</i>	-1.320	1.191
			<i>Post-Test</i>	<i>Mean</i>
<i>95% Confidence Interval for Mean</i>				
<i>Lower Bound</i>	12.35			
<i>Upper Bound</i>	14.42			
<i>5% Trimmed Mean</i>	13.43			
<i>Median</i>	14.00			
<i>Variance</i>	2.923			
<i>Std. Deviation</i>	1.710			
<i>Minimum</i>	10			
<i>Maximum</i>	16			
<i>Range</i>	6			
<i>Interquartile Range</i>	2			
<i>Skewness</i>	-.595			.616
<i>Kurtosis</i>	-.183			1.191

## Lampiran 11: Dokumentasi Pra Observasi



Gambar 11.1 Foto bersama pemilik Yayasan TK Yunico Kota Jambi



Gambar 11.2 Wawancara bersama guru kelas B1



Gambar 11.3 Foto bersama guru kelas B1



Gambar 11.4 Foto bersama anak dan guru kelas B2



Gambar 11.5 Anak melakukan kegiatan bermain untuk menstimulasi kreativitas

**Lampiran 12: Dokumentasi Penelitian**

Gambar 12.1 *Pre test* (tes awal) anak membuat miniatur buah-buahan dari plastisin (*playdough*)



Gambar 12.2 Bahan-bahan *loose parts* yang digunakan pada *treatment* hari pertama



Gambar 12.3 Membuat gambar dengan tema pekerjaan pada *treatment* hari pertama



Gambar 12.4 Anak menghiasi objek yang dibuat dengan media *loose parts* yang di sediakan pada *treatment* hari pertama



Gambar 12.5 Hasil karya anak tema pekerjaan sub tema jenis-jenis pekerjaan pada *treatment* hari pertama



Gambar 12.6 Anak memilih bahan yang akan digunakan dari bahan-bahan *loose parts* yang tersedia untuk membuat atribut pekerjaan pada *treatment* hari ke-dua



Gambar 12.7 Anak membuat miniatur atribut pekerjaan menggunakan media *loose parts* yang di sediakan pada *treatment* hari ke-dua



Gambar 12.8 Hasil karya anak tema pekerjaan sub tema atribut pekerjaan pada *treatment* hari kedua



Gambar 12.9 Anak membuat gambar dengan tema transportasi darat pada *treatment* hari ke-tiga



Gambar 12.10 Anak menghiasi objek yang dibuat dengan media *loose parts* yang di sediakan pada *treatment* hari ke-tiga



Gambar 12.11 Hasil karya anak tema transportasi sub tema transportasi darat pada *treatment* hari ke-tiga



Gambar 12.12 Anak membuat miniatur transportasi udara menggunakan media *loose parts* yang di sediakan pada *treatment* hari ke-empat



Gambar 12.13 Hasil karya anak membuat miniatur tema transportasi subtema transportasi udara pada *treatment* hari ke-empat



Gambar 12.14 Kelompok merah menghiasi objek yang dibuat dengan tema transportasi laut menggunakan bahan-bahan *loose parts* yang di sediakan pada *treatment* hari ke-lima



Gambar 12.15 Kelompok putih menghiasi objek yang dibuat dengan tema transportasi laut menggunakan bahan-bahan *loose parts* yang di sediakan pada *treatment* hari ke-lima



Gambar 12.16 Hasil karya anak tema transportasi sub tema transportasi laut pada *treatment* hari ke-lima



Gambar 12.17 *Post test* (tes akhir) membuat miniatur benda-benda langit dari plastisin (*playdough*)



Gambar 12.18 Hasil tes akhir (*post test*) dari salah satu anak dengan inisial SBR tema alam semesta sub tema benda-benda langit

## RIWAYAT HIDUP



Nilam Marsela, lahir di Nibung Putih, pada tanggal 22 April 2001, anak ke-3 dari 3 bersaudara, buah hati pasangan dari Ayahanda “**Suhailis, S. Pd.**” dan Ibunda “**Asmarti**”. Penulis pertama kali menempuh pendidikan pada umur 4 tahun di PAUD Mawar Nibung Putih tahun 2005 dan selesai pada tahun 2007.

Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Sekolah Dasar di SDN 63/X Nibung Putih dan selesai pada tahun 2013. Dan dilanjutkan di Sekolah Menengah Pertama di SMPN 21 Tanjung Jabung Timur dan selesai pada tahun 2016, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan di Sekolah Menengah Akhir di SMAN 8 Tanjung Jabung Timur, penulis mengambil jurusan MIPA dan lulus pada tahun 2019. Tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Jambi pada Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Selama menempuh pendidikan di Universitas Jambi peneliti telah mengikuti Program Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat, Magang Dudi, dan Magang Kependidikan yang diadakan Universitas Jambi pada program Kampus Merdeka.

Setelah itu penulis menyelesaikan pendidikan dengan menyusun skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yunico Kota Jambi” yang telah di ujikan di hadapan dewan penguji pada hari jum’at tanggal 3 Mei 2024.