

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF ANAK USIA DINI DI TK ANAK**

SHOLEH FULLDAY SITIJARJO

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi salah satu syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



OLEH: ENIK

SAWITRI NIM :

1873201032

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI FAKULTAS ILMU
SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS
ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

2024

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF ANAK USIA DINI
DI TK ANAK SHOLEH FULLDAY SITIARJO**

SKRIPSI

Di ajukan Kepada

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan menyelesaikan Program Sarjana

Psikologi



Oleh:

ENIK SAWITRI

Nim: 1873201032

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap
Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini Di TK
Anak Sholeh Full Day Sitlarjo

Disusun oleh : Enik Sawitri

NIM 1873201032

Prodi : Psikologi

Telah diperiksa dan disetujui untuk

dipertahankan

didepan tim penguji

Malang, 26 Juni 2024

Mengetahui dan Menyetujui,

Kaprodi,

Dosen Pembimbing



Abdul Latif A.A, S.Psi, M.Si
NIDN. 0713128704



Luthfiatus Zuhroh, M.Psi., Psikolog
NIDN. 0729099003

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF ANAK USIA DINI
DI TK ANAK SHOLEH FULLDAY SITIJARJO**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

ENIK SAWITRI

NIM. 1873201032

Telah diperiksa dan disetujui untuk dipertahankan didepan tim penguji.

Malang

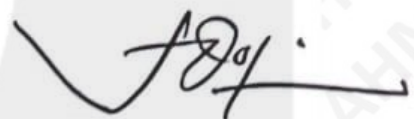
Tim Penguji,

Pembimbing,



Luthfiatus Zuhroh, M.Psi., Psikolog
NIDN. 0729099003

Ketua Penguji,



Nurul Lail Rosyidatul M, M.Psi., Psi
NIDN. 0720048305

Anggota Penguji,



Titin Kholisnah, M.Pd
NIDN.0715068406

Malang, 10 Juli 2024

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



RR. Hesti Setyodiyah Lestari, M.Psi., Psi
_NIDN. 0716107605

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Enik Sawitri

Nim 1873201032

program Studi : Psikologi

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Malang, 26 Juni 2024
Yang membuat pernyataan,



Enik sawitri

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Peneliti sadar penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa dukungan dan motivasi dari orang – orang terkasih. Oleh karena itu dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

2. Keluarga besar saya, terutama Bapak Sukanto dan Ibu Waginem yang selalu sabar dalam membimbing anak-anaknya, yang selalu memberikan yang terbaik pada putra-putrinya, terimakasih tiada terkira atas segala cinta dan kasih sayang yang telah diberikan.

3. Suami dan Anak tercinta P. Habibi dan Alifia Zulfa Azzahra yang telah memberi support dan motivasi selama perkuliahaan.

4. Ibu Lutfiatus Zuhro, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing, terimakasih yang rasanya tak cukup diungkapkan dengan kata-kata yang sudah membimbing dari awal pembuatan skripsi, menyemangati dan mengajarkan saya untuk lebih bersabar dan tidak mudah menyerah, telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.

5. Kepada Ibu Hena Anis Dihayu selaku kepala sekolah KB TK Anak Sholeh Full day Sitiarjo yang telah membantu, mengarahkan dan memberikan dukungan demi proses lancarnya perkulihan selama ini.

6. Kepada teman-teman kelas reguler Psikologi 2018, yang telah memberikan dukungan, bantuan, hiburan, dan motivasi selama masa perkuliahan hingga terselesainya skripsi ini.
7. Kepada Gitariya Anantri yang telah memberikan dukungan, bantuan, hiburan, dan motivasi selama masa perkuliahan hingga terselesainya skripsi ini



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

Abstrak

Sawitri, Enik. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini di TK Anak Sholeh Fullday Sitiarjo. Program Studi Psikologi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Raden Rahmat, Malang. Tahun 2024. Pembimbing Luthfiatus Zuhroh. M.Psi., Psikolog.

Kata Kunci. Loose Parts, Berpikir kreatif

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak usia Dini di TK Anak Sholeh Fullday Sitiarjo. Jumlah subjek penelitian ini adalah 24 anak kelompok B. Dalam melakukan pengumpulan data menggunakan observasi menggunakan instrument pretest dan posttest. Analisis data yang digunakan yaitu teknis analisis uji hipotesis perbedaan rerata pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan media loose parts terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini di TK Anak Sholeh Fullday Sitiarjo. Hasil bahwa penggunaan media loose parts secara efektif mampu memprediksi peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak kelompok B TK Anak Sholeh Fullday Sitiarjo. Sumbangan efektif Kelompok Eksperimen sebesar 4,9 dan kelompok kontrol sebesar 1,1 terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif Anak Usia Dini di TK Anak Sholeh Fullday Sitiarjo.

Abstract

Sawitri, Enik. 2024. The Effect of Using Loose Parts Media on Early Childhood Creative Thinking Abilities in TK Anak Sholeh Full Day Sitiarjo. Psychology Study Program. Faculty of Social and Political Sciences, Raden Rahmat Islamic University, Malang. Year 2024. Supervisor Luthfiatus Zuhroh. M.Psi., Psychologist.

Keywords: Loose Parts, Think creatively

This research aims to empirically test the influence of using loose parts media on the creative thinking abilities of young children in TK Anak Sholeh Fullday Sitiarjo. The number of subjects in this research was 24 children from group B. Data collection was carried out using observation using pretest and posttest instruments. The data analysis used is technical hypothesis testing analysis of differences in pretest and posttest means to determine the effect of using loose parts media on the creative thinking abilities of young children at the TK Anak Sholeh Fullday Sitiarjo. The results showed that the use of loose parts media was effectively able to predict an increase in the creative thinking abilities of group B children at the TK Anak Sholeh Fullday Sitiarjo. The effective contribution of the Experimental Group was 4.9 and the control group was 1.1 towards increasing the creative thinking abilities of Early Childhood in TK Anak Sholeh Fullday Sitiarjo.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alkhamdulillah kita haturkan kepada Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga penelitian SKRIPSI dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini Di TK Anak Sholeh Full Day Sitiarjo”** ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa petunjuk kebenaran seluruh umat manusia yaitu Ad-Din Al-Islam yang kita harapkan syafa'atnya di dunia dan di akhirat. Terelesaikannya penelitian skripsi ini dengan baik berkat dukungan, motivasi, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Imron Rosyadi Hamid, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Ibu RR. Hesti Setyodyah, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik beserta staf.
3. Bapak Abdul Latif A.A, S.Psi, M.Si selaku Ketua Prodi Psikologi beserta staf.
4. Ibu Lutfiatus Zuhro, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.

5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah memberikan ilmu kepada peneliti sejak berada di bangku kuliah.
6. Kedua orang tua, suami, anak, keluarga besar dan teman-teman tercinta yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan moril, materil, dan spiritual.
7. Buat teman-teman sedosen pembimbing, terutama Gitariya Anantri yang selalu saling memberikan motivasi agar terus semangat mengerjakan skripsi ini hingga selesai.
8. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT. melimpahkan rahmat serta karunia-Nya terhadap kita semua. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dunia ini tidak ada yang sempurna. Begitu juga dalam penulisan skripsi ini yang tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis sangat mengharap saran dan kritikan yang bersifat konstruktif demi penyempurnaan skripsi ini. ★★★★★

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
1.1 Rumusan masalah	7
1.2 Tujuan penelitian	7
1.3 Manfaat penelitian	7
1.4 Manfaat praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Anak Usia Dini	9
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini.....	9
2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini	9
2.1.3 Aspek Perkembangan Anak	11
2.2 Kreativitas.....	13
2.2.1 Pengertian Kreativitas	13
2.2.2 Aspek-aspek Kreativitas.....	14
2.2.3 Faktor yang Mendukung dan Menghambat Kreativitas	14
2.2.4 Strategi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini	17
2.3 Bermain	18

2.3.1	Pengertian Bermain.....	18
2.3.2	Fungsi Bermain pada Anak Usia Dini	20
2.3.3	Tahap Perkembangan Bermain.....	21
2.3.4	Bentuk-bentuk Permainan Anak Usia Dini	22
2.4	Loose Part.....	23
2.4.1	Pengertian Loose Part	24
2.4.2	Manfaat Loose Parts.....	25
2.5	Penelitian terkait	25
2.6	Kerangka Teori	27
2.7	Hipotesis.....	28
BAB III Metode penelitian		29
3.1	Rancangan penelitian	29
3.2	Definisi Operasional.....	31
3.2.1	Loose parts	31
3.2.2	Kreativitas.....	31
3.3	Lokasi dan waktu penelitian	31
3.4	Identitas variabel penelitian.....	31
3.5	Subjek Penelitian	32
3.5.1	Populasi penelitian	32
3.5.2	Sampel Penelitian.....	32
3.6 Teknik Pengumpulan Data		33
3.6	Instrument Penelitian	33
3.7	Analisis Data.....	39
3.7.1	Analisis Deskriptif	39
3.7.2	Uji validitas dan reliabilitas	40
3.8	Uji Asumsi Klasik.....	41

3.8.1	Uji Normalitas	41
3.8.2	Uji Homogenitas	42
3.8.3	Uji Hipotesis	42
BAB IV HASIL PEMBAHASAN		44
4.1	Gambaran Karakteristik Subjek Penelitian.....	44
4.1.1	Pelaksanaan eksperimen.....	44
4.2	hasil analisis	51
4.2.1	Analisis Deskriptif Data.....	51
4.4	Uji Hipotesis.....	54
4.5	Pembahasan.....	58
BAB V.....		61
KESIMPULAN DAN SARAN		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2.	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		63

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 model desain eksperimen	30
Table jadwal pelaksanaan kontrol.....	46
Table jadwal pelaksanaan eksperimen	47
Table hasil pelaksanaan post test	51
Table hasil analisis kreativitas pre test posttest kelompok control	52
Table hasil analisis kreativitas pre test posttest kelompok eksperimen.....	52
Table hasil uji normalitas pre test	53
Table hasil uji normalitas post test.....	53
Table hasil uji homogenitas pre test.....	54
Table hasil uji homogenitas post test	54
Table hasil uji perbedaan rerata pre test	55
Table hasil uji perbedaan rerata post test	56
Table hasil uji T pre test post tes kelompok control	57
Table hasil uji T pre test post tes kelompok eksperimen.....	57
Table kenaikan rata rata pre test post tes kelompok control eksperimrn.....	58



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang didalamnya identik dengan pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain. Karena dengan bermain anak akan bisa bereksplorasi, berinteraksi, berkomunikasi, dan bisa berkreasi sesuai dengan imajinasi anak tersebut. Sehingga dengan bermain, akan terstimulasi perkembangan anak, baik itu dari segi bahasa, sosial emosional, kognitif, fisik motorik maupun nilai agama moral. Dengan begitu pentingnya permainan bagi anak dalam kegiatan pembelajaran, seyogyanya seorang guru harus bisa memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik.

Anak usia dini sangat tertarik dengan lingkungan yang ada sekitarnya. Anak usia dini sangat tertarik untuk mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya (Indah. 2018). Seorang guru yang baik harus memahami minat belajar masing-masing anak dan bisa memfasilitasi kegiatan belajar anak yang beragam. Sehingga diperlukan pembelajaran yang bisa memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan sesuai dengan bakat dan minat anak tersebut serta kegiatan yang bisa mengasah kemampuan berpikir kreatif, kemampuan berpikir kreatif yaitu kemampuan yang dibutuhkan dan harus dikuasai anak pada abad 21. Anak harus diberikan kesempatan untuk memilih kegiatan pembelajaran yang dikehendaknya. Guru berfungsi sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, yang artinya guru tersebut bertugas untuk memfasilitasi dan menyiapkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat anak.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu anak-anak mencapai potensi penuh mereka di usia muda sehingga mereka dapat mempersiapkan diri untuk hidup dan belajar beradaptasi dengan lingkungan mereka. Pendidikan anak usia dini harus disesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan anak-anak, yang berarti menciptakan kesempatan belajar melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Pada pembelajaran abad 21, berpikir kreatif menjadi sebuah item yang krusial yang harus dikembangkan dalam pendidikan. Kreativitas sebagai keterampilan yang dibutuhkan pada pembelajaran di abad 21. Trilling dan Fadel juga berpendapat bahwa kreatifitas menjadi kunci untuk membuka kunci pembelajaranseumur hidup dan kerja kreatif (Maulidah, Evi. 2021).

Berpikir kreatif sangat diperlukan oleh anak usia dini untuk mempersiapkan keterampilan dalam menghadapi tantangan masa depan, selain itu kreativitas juga akan membentuk peserta didik menjadi pemikir yang kreatif dan kritis, memiliki kemampuan komunikasi yang baik serta bisa berkolaborasi dengan orang lain.

Kemampuan berpikir kreatif akan muncul karena adanya motivasi yang tinggi, rasa ingin tahu, serta imajinasi. Anak yang memiliki pemikiran yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban juga senang memecahkan suatu masalah. Pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengasah anak dalam berpikir kreatif. Oleh karena itu, diperlukan adanya program-program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatifitas anak. (Mulyasa. 2016).

Model belajar sambil bermain ini dianggap tepat untuk meningkatkan

kemampuan kreativitas peserta didik. Karena melalui model kegiatan belajar sambil bermain ini peserta didik diberikan kesempatan untuk berkreasi dan berimajinasi sesuai dengan keinginan dan minat belajarnya. Kegiatan belajar sambil bermain akan mewujudkan pembelajaran yang kontekstual atau menghadirkan pengalaman nyata kepada peserta didik. Peserta didik akan dapat membuat keterkaitan- keterkaitan yang bermakna, melakukan pembelajaran yang diatur sendiri, melakukan kerjasama, membantu individu untuk tumbuh dan berkembang, serta berpikir kritis dan kreatif. Di samping itu, melalui kegiatan belajar sambil bermain, pembelajaran akan lebih aktif, produktif, dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada peserta didik serta mampu memunculkan kreatifitas, berpikir kritis, kolaborasi dan komunikasi. Hal ini dikarenakan pada model kegiatan sambil bermain ini peserta didik dimotivasi dan distimulasi untuk mampu menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan main yang beragam.

Froebel dalam Audrey Curtis (1998) mengemukakan bahwa melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalamannya karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh menuju secara kognitif menuju berfikir verbal.

Berdasarkan beberapa paparan diatas maka pentingnya sebuah stimulasi yang tepat untuk diterapkan dalam proses pendidikan anak usia dini di sekolah untuk dapat mencapai target pembelajaran tersebut. Salah satu stimulasi yang bisa

digunakan adalah dengan menggunakan permainan-permainan edukatif. Alat permainan edukatif mampu menjadi sarana alat bantu anak untuk lebih aktif, produktif, dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada peserta didik serta mampu memunculkan kreativitas anak. Hal ini dikarenakan pada model belajar sambil bermain ini peserta didik dimotivasi dan distimulasi untuk mampu menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan main yang beragam.

Selain pemilihan model belajar sambil bermain ini, peneliti juga memilih media belajar dari bahan-bahan *loose parts*, dimana bahan-bahan tersebut memiliki berbagai kelebihan diantaranya *loose parts* tersebut mudah didapatkan dalam lingkungan sekitar, dengan bahan-bahan *loose parts* pendidik/lembaga tidak perlu mengeluarkan biaya mahal untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dengan berbagai macam jenis *loose part* akan menstimulasi berbagai aspek kecerdasan anak seperti aspek nilai agama dan budi pekerti, sosial emosional, kognitif, bahasa, serta fisik motorik.

Bahan-bahan *loose parts* sangat lentur dan mudah mengikuti ide anak, serta bisa menjadi apa saja. Bahan-bahan *loose parts* lebih terbuka dan akan mengundang anak untuk menjadi pencipta/perancang, dengan *design* ada pada anak. Ini akan melatih anak menjadi seorang anak yang kreatif dan pemecah masalah (*problem solver*). (Yulianti Siantajani. 2020).

Loose parts mempunyai banyak kelebihan dalam penggunaannya. diantaranya dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, tidak habis dalam sekali pakai, dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk dan alat, dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak, dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya, dapat menstimulasi anak

untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Loose parts juga dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki. Selain itu Loose parts juga lebih hemat dan mudah didapat. Loose parts juga dapat mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru.

Loose parts dapat meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, Anak menjadi lebih aktif secara fisik, Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruangan terbuka (Damayanti. 2020).

Imajinasi anak dapat dengan bebas diekspresikan pada pembelajaran menggunakan media Loose Parts. Hal ini dikarenakan guru memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk mengungkapkan imajinasinya masing-masing dan mengekspresikan atau menyampaikan imajinasinya melalui berbagai hal yang anak buat. Ada banyak hal yang bisa dieksplorasi oleh anak ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan media Loose Parts, terlebih karena guru memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk dapat melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda di sekitarnya.

Dengan menggunakan bahan loose parts Anak memiliki kesempatan yang sangat luas untuk berkomunikasi dengan lingkungannya, baik dengan teman ataupun gurunya

Berdasarkan hasil observasi awal pada kegiatan pembelajaran di kelompok B di TK Anak Sholeh Sitiarjo, kreativitas anak belum berkembang dengan baik, hal ini terlihat pada saat proses bermain dan belajar anak-anak terlihat pasif, serta

beberapa anak mencari kesibukan sendiri dengan bermain-main di luar tema pembelajaran pada hari itu.

Permasalahan tersebut terjadi karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Anak diminta mengerjakan tugas di LKA atau kegiatan bermain sesuai keinginan guru serta hanya mengikuti arahan guru kemudian mencontoh apa yang dibuat oleh guru baik bahan maupun alat yang digunakanpun sama seperti yang guru gunakan, sehingga mengakibatkan kreatifitas anak terbelenggu, daya imajinasinya tidak bisa tersalurkan dengan baik, sehingga anak mudah bosan akhirnya anak lebih suka lari-larian di dalam kelas dan tidak tertarik dengan kegiatan yang diberikan oleh guru.

Masih banyaknya kegiatan yang masih berpusat pada guru diakibatkan oleh beberapa faktor, yaitu rendahnya kreatifitas dan inovasi dari guru, guru yang kurang kompeten, semangat belajar guru lemah, kurangnya profesionalisme guru, pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat.

Dengan beberapa hambatan pada saat pembelajaran maka peneliti mencoba menggunakan metode belajar sambil bermain dengan menggunakan media loose parts. Karena dengan cara bermain anak bisa bereksplorasi, berinteraksi, berkomunikasi dan berkreasi sesuai imajinasi anak tersebut. sehingga dengan bermain, bisa menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak. Karena pentingnya kegiatan bermain dalam pembelajaran bagi anak, maka seorang guru harus bisa memfasilitasi dan menyiapkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Loose parts merupakan media yang mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Selain itu penggunaan loose parts sebagai media pembelajaran dapat menekan biaya yang

dikeluarkan. Loose parts merupakan bahan-bahan pisahan yang dapat dipasang dan dilepas, atau disatukan dengan benda lainnya sehingga dapat menciptakan suatu bentuk. Penggunaan media loose parts ini memberikan kebebasan anak untuk berkreasi, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan mampu berimajinasi. Guru perlu melakukan pengarahan yang mendukung anak untuk dapat berimajinasi sehingga menjadi sebuah karya.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini Di TK Anak Sholeh Fullday Sitiarjo.”

1.1 Rumusan masalah

Apakah penggunaan media loose parts berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif Anak Usia Dini Di TK Anak Sholeh Fullday Sitiarjo.

1.2 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh Media Loose Parts terhadap kemampuan berpikir kreatif Anak Usia Dini Di TK Anak Sholeh Fullday Sitiarjo.

1.3 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis yang berguna terutama sebelum menyumbangkan fakta yang lebih rinci maupun memperkuat pandangan-pandangan terdahulu. Hal ini berarti memberikan pandangan yang lebih akurat untuk mengukuhkan kedudukan teori di masa depan. Dengan demikian manfaat teoritis itu sebagai berikut:

- a) Hasil penulisan ini diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan hasil studi atau pemikiran teoritis terdahulu terutama yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif anak dapat berkembang melalui media loose part
- b) Hasil penulisan ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan ketrampilan berpikir kreatif melalui model pembelajaran mebagi Pendidikan Anak Usia Dini khususnya pada kemampuan berpikir kreatif anak.

1.4 Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan gambaran tentang kemampuan berpikir kreatif anak dapat berkembang melalui Loose Part. Dengan demikian dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi kepala sekolah, guru serta peneliti itu sendiri dalam memberikan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak.

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT