

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD KB ARAFAH TELUK JAYA MUARA ENIM

Afri Yani¹, Izza Fitri², Fahmi³.

^{1,2,3} UIN Raden Fatah Palembang (Jl. Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126)

*) afriyani06067@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok B PAUD KB Arafah. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Setelah dilakukan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*), selanjutnya peneliti menganalisis semua hasil penelitian, dari penelitian ini dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak, diperoleh $t\text{-hitung} = 47,602$ sedangkan $t\text{-tabel} = 1,771$ karena $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($47,602 > 1,771$). Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD KB Arafah Desa Teluk Jaya Kecamatan Kelekar Kabupaten Muara Enim.

Kata Kunci : Media *Loose Parts*, Kreativitas Anak

Abstract

This research aims to determine whether there is an influence of using loose parts media on the creativity of children aged 5-6 years. This research uses a quantitative approach with the type of experimental research and uses a one-group pretest-posttest design. The subjects in this research were group B PAUD KB Arafah. Data collection techniques use observation and documentation. The analysis technique in this research uses the normality test, homogeneity test and hypothesis test. After carrying out the initial test (pre-test) and final test (post-test), the researcher then analyzed all the research results. From this research it can be concluded that there is an influence of the use of loose parts media on children's creativity. The t-count was 47.602 while the t-table = 1.771 because t-count > t-table (47.602 > 1.771). So it can be concluded that H_0 rejected and H_a accepted, accepted means that there is an influence of the use of loose parts media on the creativity of children aged 5-6 years in PAUD KB Arafah, Teluk Jaya Village, Kelekar District, Muara Enim Regency.

Keywords: Media *Loose Parts*, Children's Creativity

PENDAHULUAN

Anak merupakan amanat dari Allah SWT sehingga patut untuk dijaga dengan sebaik-baiknya. Anak-anak dikatakan sedang dalam masa keemasan (*golden age*) sedari anak lahir telah diberi berbagai potensi yang mana salah satunya adalah potensi kreatif. Kreativitas dapat di stimulasi guna membantu kehidupan anak pada masa mendatang. Apabila potensi kreatif pada anak tidak di stimulasi maka

rentan terjadi hambatan pada kreativitas dalam diri anak. Sebagaimana Allah SWT bersabda yang artinya :“harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan amalan yang kekal lagi shalah adalah lebih baik pahalanya disisi tuhanmu serta lebih baik menjadi harapan.” (Qs. Al-Kahfi:46). Maksud dari terjemah di atas, anak ialah harta berharga yang di titipkan oleh Allah SWT pada kita. Kita sebagai orang tua, keluarga, pendidik

memiliki peran penting guna menanamkan kebaikan dalam diri anak agar anak tumbuh dengan baik.

Kreativitas pada anak usia dini sangat diperlukan karena kreativitas merupakan manifestasi dalam setiap individu, yang artinya dengan berkreasi seseorang dapat mengaktualisasikan dirinya, aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam kehidupan manusia. Kreativitas dapat menjadikan seseorang mampu untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, kegiatan kreatif juga tidak hanya bermanfaat bagi pribadi anak dan lingkungan akan tetapi dapat memberikan kepuasan kepada anak. Kepuasan tersebut dapat mendorong anak untuk melakukan suatu kegiatan dengan lebih baik dan bermakna. Selain itu, kreativitas memungkinkan setiap anak mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya, Kreativitas ini dapat menghasilkan gagasan baru, penemuan baru dan teknologi baru. Oleh karena itu, pemikiran dan aspek kreatif harus dipupuk sejak dini (Elsa & Sadriah, 2021).

Aspek kepribadian anak yang perlu distimulasi adalah aspek kreativitas. Proses kreatif dan inovatif dapat dilakukan melalui kegiatan yang menarik, menemukan hal-hal baru dan menjadikan anak untuk berpikir kritis. Rothenberg mengatakan 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 (Mulyani, 2019).

Adapun indikator kreativitas anak berdasarkan Permendikbud 146 tahun 2014 menyebutkan kreativitas anak usia 5-6 tahun antara lain: 1) memecahkan masalah secara kreatif, 2) memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri, 3) mencerminkan sikap kemandirian, 4) dapat menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan, 5) mampu mengenal benda dengan

menghubungkan satu benda dengan benda yang lain, 6) dapat membuat karya seni berdasarkan gagasannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Mita & Abdul pada tahun 2022 dengan judul penelitian Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. Pada penelitiannya diperoleh kesimpulan bahwa media loose part efektif dalam mengembangkan kreativitas anak. Selain bahannya yang mudah dijumpai di lingkungan sekitar anak juga dapat membentuk berbagai macam karya menarik bagi anak sendiri. loose part dapat mengembangkan kreativitas anak dalam menciptakan suatu karya, mengungkapkan ide, mengungkapkan pendapat dan bereksplorasi sesuai dengan apa yang anak inginkan (Mita & Abdul, 2022).

Dewi Safitri & Anik Lestaringrum dengan judul penelitian yaitu Penerapan Media *Loose parts* untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun yang dilakukan pada tahun 2021 dimana pada penelitiannya digambarkan secara deskriptif lengkap dengan pembahasan serta data yang diperoleh mendapatkan kesimpulan akhir bahwasanya penggunaan media *loose parts* juga menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk meningkatkan kreativitas anak, hal ini menyesuaikan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Ketika anak-anak bereksplorasi secara langsung dalam lingkungan yang kaya akan kreativitas, rasa ingin tahu anak untuk mencoba menemukannya dengan mengoptimalkan panca indera anak. Melalui strategi bertahap, dimulai dengan orang, penggerak, proses, dan produk yang diamati guru diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak lebih optimal (Dewi & Anik, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak baik dalam membuat suatu karya, mengungkapkan ide, mengungkapkan pendapat dan bereksplorasi sesuai dengan apa yang anak inginkan, dapat menambah rasa keingintahuan yang besar terhadap anak dan minat anak pada suatu hal baru. Selain itu media *loose parts* juga memberikan kemungkinan pada anak untuk bermain tanpa batas, guna mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak.

Loose parts adalah bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, diajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain, dapat berupa bahan alam ataupun sintesis (Yusri, 2021). *loose parts* mendorong anak untuk menggunakan daya fikirnya, imajinasinya, keahlian dalam menemukan suatu solusi, serta dapat mendorong anak untuk bereksplorasi dan mendorong kesenangan dalam dunia bermain anak (Karisma, dkk, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal dilapangan dan hasil wawancara di kelas B PAUD KB Arafah terdapat 15 anak dan hanya 6 anak yang mampu dan 9 anak yang belum mampu. Anak belum mampu menggunakan imajinasinya dalam berkreasi untuk menciptakan berbagai macam bentuk berdasarkan idenya. Berbagai upaya telah dilakukan guru untuk menstimulasi kemampuan kreativitas anak, seperti kegiatan menggambar, mewarnai gambar yang sudah ada dan mengkolase, akan tetapi belum mampu mengembangkan kreativitas pada anak dengan baik ini terlihat dan terbukti pada saat guru menggunakan media kolase dalam pembelajaran anak masih sering meminta bantuan gurunya untuk menyelesaikan karyanya sehingga apa yang anak buat bukan sepenuhnya hasil karya anak. Menstimulasi kemampuan kreativitas guru juga sering menggunakan media buku gambar atau buku yang sudah bergambar. Anak menggambar masih dengan cara mengikuti apa yang digambar oleh guru misalnya pada saat menggambar hewan ulat anak masih terpaku pada contoh yang dibuat oleh guru. Kurangnya percaya diri pada anak membuat anak masih sering terpaku pada contoh guru.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka penulis perlu menggunakan media *loose parts* terhadap kemampuan kreativitas anak dalam proses pembelajaran. Dengan harapan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif melibatkan diri di dalam kelas. Latar belakang di atas mendorong peneliti untuk mengambil judul penelitian sebagai berikut: **“Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD KB Arafah**

Desa Teluk Jaya Kecamatan Kelekar Kabupaten Muara Enim”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD KB Arafah. Jl. Amd Manunggal IV Lr. Bersama Desa Teluk Jaya Kecamatan Kelekar Kabupaten Muara Enim. Sebagai obyek penelitian, alasannya karena peneliti ingin melihat apakah bermain media *loose parts* dapat berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *Pre-Eksperimental Designs* jenis *One-Group Pretest-posttest Designs* yang dilakukan dengan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Penelitian ini menggunakan sampel 15 anak kelompok B, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Sebelum memulai treatment selama 5 kali, peneliti melakukan *pre-test* satu hari untuk mengambil data dan melakukan *post-test* satu hari setelah treatment.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Sebelum dilakukan *pre-test, treatment, post-test* peneliti melakukan uji keabsahan data terlebih dahulu menggunakan uji validitas dengan rumus *Product moment* dan uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach alpha 0,60*. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas menggunakan rumus *lieliefors*, uji homogenitas, uji *fisher* (uji-f) dan hipotesis menggunakan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan cara menghitung korelasi masing-masing pertanyaan (item) dengan skor totalnya. Peneliti melakukan uji validitas dengan mengujikan instrument yang telah dibuat. Instrumen terdiri dari 6 indikator dan 15 butir amatan yang telah diuji cobakan di

PAUD KB Arafah dengan jumlah 25 anak dengan usia 5-6 tahun.

Berikut hasil uji validitas menggunakan SPSS 26:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Butir soal	validitas			keterangan
	Rxy	R _{tabel} (5%)	Kriteria	
1	0,566	0,532	Valid	Dipakai
2	0,575	0,532	Valid	Dipakai
3	0,811	0,532	Valid	Dipakai
4	0,555	0,532	Valid	Dipakai
5	0,739	0,532	Valid	Dipakai
6	0,584	0,532	Valid	Dipakai
7	0,661	0,532	Valid	Dipakai
8	0,641	0,532	Valid	Dipakai
9	0,661	0,532	Valid	Dipakai
10	0,598	0,532	Valid	Dipakai
11	0,649	0,532	Valid	Dipakai
12	0,739	0,532	Valid	Dipakai
13	0,582	0,532	Valid	Dipakai
14	0,635	0,532	Valid	Dipakai
15	0,743	0,532	Valid	Dipakai

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui $r_{tabel} = 0,532$ dengan taraf signifikan 5%. Hasil perhitungan instrument yang diujikan diperoleh r_{hitung} lebih besar dari 0,532 maka $r_{hitung} > r_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa indikator yang akan digunakan untuk penelitian valid. Sehingga indikator tersebut dapat digunakan untuk observasi akhir (*post-test*).

2. Uji Reabilitas

Reliabilitas ini digunakan sebagai alat pengukur data, maka dilakukan uji reabilitas menggunakan SPSS versi 26. Rumus yang digunakan ialah rumus *Alpha Cronsbach*.

Berikut hasil uji reabilitas menggunakan SPSS 26:

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,900	15

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, dapat dilihat analisis reabilitas soal *pre-test post-test* diperoleh r_{hitung} yaitu 0,900 dan r_{tabel} 0,532 maka $r_{hitung} > r_{tabel}$, nilai *Cronbach's Alpha* yang menunjukkan nilai reliabilitas yaitu 0,900 jika dilihat menggunakan kriteria derajat reabilitas menyatakan bahwa keseluruhan indikator soal *pre-test* dan *post-test* termasuk dalam kriteria "sangat tinggi". Dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator soal *pre-test* dan *post-test* kemampuan kreativitas anak tersebut *reliable*.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan pengujian yang dilakukan sebagai prasyarat untuk pengujian lainnya dan bertujuan untuk memeriksa apakah nilai atau data yang terdapat dalam hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Sebab uji statistik dapat digunakan apabila data tersebut berdistribusi normal. Adapun data yang digunakan untuk melakukan uji normalitas ini ialah data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Pada uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* yang dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26, pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

Hipotesis:

H_0 = data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 = data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria uji : data dikatakan berdistribusi normal jika pada *Kolmogorov-Smirnov* nilai $sig > 0,05$

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,131	15	,200*	,982	15	,983
posttest	,159	15	,200*	,939	15	,365

*. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa data *pre-test post-test* memiliki nilai *sig* > 0,05. Nilai *sig* pada data *pre-test* = 0,983 menunjukkan bahwa nilai *sig* > 0,05 (0,983>0,05) dan nilai *sig* pada data *post-test* = 0,365 menunjukkan bahwa nilai *sig* > 0,05 (0,365>0,05). Hal ini menunjukkan bahwa keputusan uji terima H_0 dan tolak H_1 yang berarti data *pre-test post-test* pada penelitian ini berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah sampel dari kedua tes berada pada kondisi yang homogen atau dapat dikatakan memiliki kemampuan yang sama. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan program *SPSS versi 26* guna memverifikasi data serta menemukan bahwa sampel data yang diperoleh dalam penelitian homogen.

Hipotesis:

H_0 = data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen

H_1 = data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang tidak sama atau dikatakan tidak homogeny

Kriteria uji : Terima H_0 jika nilai *sig.*> 0,05 dan sebaliknya. Hasil analisis uji

homogenitas menggunakan *SPSS versi 26* didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
variabel	Based on Mean	1,369	1	28	,252
	Based on Median	1,068	1	28	,310
	Based on Median and with adjusted df	1,068	1	27,784	,310
	Based on trimmed mean	1,352	1	28	,255

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas data *pre-test* dan *pos-test* nilai *sig*=0,255 menunjukkan bahwa nilai *sig* > 0,05 (0,255>0,05) sehingga dapat diambil keputusan bahwa uji terima H_0 dan tolak H_1 yang berarti data penelitian yang diperoleh memiliki varians yang homogen.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t *paired sampel t test* pada taraf signifikan 5%. Uji-t *paired sampel t test* dalm penelitian ini digunakan untuk menguji peningkatan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji-t *paired sampel t test* dengan *SPSS versi 26* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired Samples 1	pretest kreativitas	-47	3,900	1,007	-50,0	-45,7	-47	14	,000
	posttest kreativitas	33			93	74	,602		

Berdasarkan perhitungan dari tabel diatas diperoleh $t_{hitung} = 47,602$ sedangkan $dk = 15 - 2 = 13$ dengan taraf signifikan 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 1,771$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat disimpulkan bahwa tolak H_0 dan terima H_a . selain itu uji-t dikelompok eksperimen diperoleh nilai *sig* (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga keputusan uji adalah terima H_a dan tolak H_0 . yang berarti terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian hipotesisnya “ada pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD KB Arafah”.

PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD KB Arafah Desa Teluk Jaya Kecamatan Kelekar Kabupaten Muara Enim”. Media *loose*

parts menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam mewujudkan pembelajaran yang akan dicapai. Media *loose parts* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, disatukan kembali, sejajarkan melalui berbagai cara. *Loose parts* dapat berupa benda padat atau yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar anak sendiri seperti ranting, kayu, daun, batu kerikil, dan lain sebagainya dengan syarat aman untuk digunakan oleh anak (Ratna Fatmawati, 2021). Sama halnya dengan yang dilakukan pada penelitian ini, peneliti menggunakan material media *loose parts* berupa sedotan bekas, botol-botol bekas, gelas-gelas plastik bekas, tutup botol bekas, kardus bekas, bungkus makanan dan karton wadah telur. Alasan peneliti menggunakan material ini salah satunya yaitu karena mudah didapatkan dan aman untuk digunakan anak saat bermain.

Terdapat beberapa manfaat dari penggunaan media *loose parts* salah satunya yaitu menstimulusi kemampuan imajinasi dan kreativitas pada anak, guna menstimulasi kemampuan imajinasi dan kreativitas anak yaitu dengan menyediakan alat peraga edukatif yang sesuai sebagai sarana untuk merangsang kreativitas anak. Mengingat banyaknya jenis alat permainan, namun tidak semuanya bisa memberikan edukasi dan bersifat baku tidak bisa dirombak. Selain itu, alat peraga atau permainan cenderung mahal, dan tidak semua sekolah mampu untuk menghadirkan alat tersebut pada anak. Salah satu kelebihan media *loose parts* yang sangat nampak adalah keanekaragaman, ketersediaan, dan kemudahan mendapatkannya menjadi alternatif guru untuk menyediakannya sebagai wahana menstimulasi kemampuan imajinasi natural anak. sebagaimana yang kita ketahui bahwa anak mempunyai khayalan atau imajinasi yang kaya, imajinasi inilah yang dikatakan sebagai awal tumbuhnya kreativitas anak (Nurul Yusri, 2021). Oleh sebab itu dengan

bantuan media *loose parts* dapat memberikan kesempatan yang lebih luas pada setiap anak untuk mengeksplor permainan yang dapat menstimulasi kreativitas anak. Sebelum penerapan media pembelajaran *loose parts*, peneliti melakukan kegiatan *pre-test* terlebih dahulu dengan media yang ada di sekitar anak. penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain *one grup pretest-posttest design* untuk melihat perbedaan hasil belajar menggunakan media yang ada disekitar anak dan media *loose parts*. Adapun jumlah sampel yang akan diuji yaitu 15 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Setelah mendapat data hasil observasi siswa maka peneliti melakukan analisis data observasi tersebut. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan sebelumnya dilakukan pengujian pada uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji normalitas data dilakukan peneliti untuk mengetahui berdistribusi normal atau tidaknya suatu data, sedangkan uji homogenitas data dilakukan untuk membuktikan bahwa terdapat persamaan variansi kelompok yang membentuk sampel, apakah data tersebut homogen atau tidak homogen, dan dari data tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan antara *pre-test* sebesar 41 dan *pos-tes* sebesar 89, dapat disimpulkan bahwa nilai post-test lebih unggul dari nilai pre-test. kemudian berdasarkan hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai *sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil data tersebut, dengan demikian media *loose parts* mempunyai pengaruh yang positif terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD KB Arafah Desa Teluk Jaya Kecamatan Kelekar Kabupaten Muara Enim Tahun 2023. Sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media *loose parts*

berpengaruh terhadap kreativitas anak.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD KB Arafah berkembang sangat baik yang ditandai dengan seluruh anak yang mampu membuat suatu hasil karya dengan berbagai macam bentuk hewan menggunakan bahan *loose parts* seperti bentuk sesungguhnya, anak mampu menemukan caranya sendiri dalam membuat suatu bentuk karya, anak mampu memadukan berbagai macam bahan media *loose parts* untuk membuat bentuk karya, anak mampu menambahkan bentuk lain dari bentuk sesungguhnya dan anak mampu menjelaskan hasil karya yang dibuatnya.

Selanjutnya setelah melakukan observasi dan melakukan olah data yang telah peneliti dapatkan serta meihat dokumentasi yang ada maka peneliti menyimpulkan bahwa di PAUD KB Arafah Desa Teluk Jaya Kecamatan Kelekar Kabupaten Muara Enim kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun saat ini telah berkembang sesuai indikator dan tahapan perkembangan kemampuan kreativitas anak yang terdapat didalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.146 dan No. 137 Tahun 2014 yang mengemukakan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun yang memiliki hubungan dengan kreativitas adalah memecahkan masalah secara kreatif (misalnya membuat bentuk yang bervariasi sesuai imajinasi), memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri (menjelaskan karya yang telah dibuat), mencerminkan sikap kemandirian, dapat menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan, mampu mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain (misalnya mengambil lebih dari satu bahan media *loose parts* guna menambah suatu bentuk supaya karya yang dibuat terlihat menarik), dapat membuat karya seni berdasarkan gagasannya (misalnya dapat membuat bentuk hewan dengan sendirinya) Telah sesuai dengan yang

peneliti harapkan perubahan kemampuan kreativitas anak sangat signifikan setelah adanya *treatment* dengan menggunakan media *loose parts* yang dapat dilihat pada saat anak melakukan kegiatan sesuai dengan indikator kemampuan kreativitas dan sesuai dengan butir amatan kemampuan kreativitas anak. Anak dikatakan berkembang dalam kemampuan kreativitas jika dapat mencapai tugas-tugas perkembangan kreativitas dalam aspek seni yang berkaitan dengan kemampuan kreativitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian “Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD KB Arafah Desa Teluk Jaya Kecamatan Kelekar Kabupaten Muara Enim Tahun Ajaran 2023/2024” dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara media *loose parts* terhadap kreativitas anak. diperoleh $t_{hitung} = 47,602$ sedangkan $dk = 15 - 2 = 13$ dengan taraf signifikan 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 1,771$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($47,602 > 1,771$) maka kesimpulannya H_0 ditolak H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD KB Arafah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnita Juli dan Khamim. (2021). *Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. V5
- Al-Qur'an Surat “Al-Kahfi” Ayat 46
- Balandina dan Lanny. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, V. 3 (1).
- Karisma Indah, Amilda, Fahmi. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di KbAz – Zahra Kota Pagaram*. V. 4, No. 4
- Maryam Hadiyanti Siti, dkk, (2021). Analisis Media Loose Parts Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, V.10, No.2
- Maulana Ihsan, Farida Mayar. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. V. 3 (5).
- Mita & Abdul. (2022). Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, Vol. 7, No. 2.
- Mulyani Novi. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ni'mah Roudlotun dan Isroani Farida, (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts. *Jurnal Penelitian, Pemikiran Dan Pengabdian*, V. 8 (1)
- Nurfadhillah Septy. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: Cv Jejak
- Nurani Yuliani, dkk. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta: Bumi Aksara
- Neneng, Dewi, dan Lilis. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Menggambar Bebas. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* Vol. 5 No.2.
- Rahardjo Susilo dan Zamroni Edris. (2019). *Teori Dan Praktik*

- Pemahaman Individu Teknik Testing.* Jakarta: Prenadamedia Group.
- Riyanto Slamet. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Dibidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen.* Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Rohmatun Siti, dkk, (2021). Penerapan Loose Parts Terhadap Kreatiitas Anak Usia Dini Selama Belajar Dari Rumah. *Jurnal Of Education And Teaching*, Vol. 2 (2).
- Retnowati. (2021). Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Mengaplikasikan Alat Peraga Edukatif Menggunakan Metode Loose Parts. *Jurnal Education*,7(2).
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts Material Lepasn Otentik Stimulasi Paud.* Semarang: Sarang Seratus Aksara
- Siantajani Yuliati. (2021). *Loose Parts Material Lepasn Otentik Stimulasi Paud.* Semarang: Sarang Seratus Ksara.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung : Alfabeta).
- Susanto Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori).* Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya).* Jakarta: Kencana Prnada Media Grup.
- Okti Sudarti Dwi. (2020). *Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak Dengan Strategi Habitiasi Dalam Keluarga.* Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora. Vol. 5 (3).
- Permendikbud, Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, Nomor 146 Tahun 2014
- Rachmawati Yeni & Kurniati Euis. (2017). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak.* Jakarta: Kencana.
- Yasinta dan Efrida. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Kelompok B Di Kober Peupado Malanuza. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, V. 5 (3)
- Yusri Nurul. (2021). Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Loose Parts. *Jurnal Adzkiya.* Volume 5 (2)