

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6  
TAHUN MELALUI MEDIA LOSSE PART DI RA MASYITHOH VEfforts to Improve the Creativity of 5-6-Year-Old Children through  
Loose Parts Media at Masyithoh V Kindergarten

Siti Ika Novitasari &amp; Aries Dirgayunita

Sekolah Tinggi Islam Muhammadiyah Probolinggo

novtzidan@gmail.com

## Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jan 2, 2024	Jan 9, 2024	Jan 12, 2024	Jan 15, 2024

## Abstract

*This study aims to improve children's creative abilities in producing their own work, creativity in children's thinking abilities in solving problems, and creativity in processing words in telling their ideas. This research uses the CAR method with three cycles, each cycle consisting of 2 meeting. The subjects of this study were children aged 5-6 years at RA Masyitoh V, Probolinggo City, with the problem of the lack of creativity in children. The average result in cycle 1 with the developing category is 18% according to expectations. The results in cycle 2 showed an increase in the average category Developing According to Expectations (BSH) 51%, Developing Very Well (BSB) 42% and the average increase in stage 3, namely the category Developing very well as much as 76%. The conclusion from this study is that the use of loss part media is quite effective in improving the abilities of children aged 5-6 years at RA Masyitoh V.*

**Keywords:** *Children's Creative Abilities, Lospart Media, Learning Outcomes*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas anak dalam menghasilkan karyanya sendiri, kreatifitas kemampuan daya pikir anak dalam memecahkan masalah, dan kreatifitas mengolah kata-kata dalam menceritakan ide-ide yang dimilikinya. Penelitian ini menggunakan metode PTK dengan tiga siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Subjek penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun di RA Masyitoh V Kota Probolinggo dengan permasalahan yaitu minimnya kemampuan kreatifitas pada anak. Hasil rata-rata pada siklus 1 dengan kategori berkembang sesuai harapan 18%. Hasil pada siklus 2 menunjukkan peningkatan dengan rata-rata kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 51%, Berkembang Sangat Baik (BSB) 42 %

dan rata-rata peningkatan pada tahap 3 yaitu dengan kategori Berkembang sangat baik sebanyak 76%. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa pemanfaatan media losse part cukup efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun di RA Masyitoh V.

**Kata Kunci:** Kemampuan Kreatifitas Anak, Media Lospart, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak dengan rentan usia 0-6 tahun yang mengalami tumbuh kembangnya secara cepat dan drastis. Menurut Nurliana dalam (Diajuk et al., 2022) Anak usia dini adalah anak yang berada dimasa keemasan dengan artian anak akan memiliki potensi berkembang yang paling baik. Menurut Kustiawan dalam (Nurliana et al., 2022) Pendidikan dimasa ini anak usia dini berada dititik paling berat pada perkembangan fisiknya (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi. Perkembangan dalam pengetahuan dan teknologi saat ini menuntut untuk memiliki ide kreatif, menciptakan atau menemukan hal-hal baru yang bermanfaat bagi masyarakat, hal ini tentunya tidak mudah dan instan tetapi harus distimulasi sejak dini, agar setiap individu mulai sejak dini akan memiliki konsep menciptakan tidak tergantung pada hasil ciptaan orang lain (Cahyati & Wulandary, 2022). Bagi seorang pendidik kita harus memberikan stimulasi yang tepat, yaitu stimulasi berupa pembiasaan anak untuk berfikir kreatif dalam menuang idenya dalam bentuk karya, terbiasa berpikir logis dan kritis, hal tersebut untuk memberikan pondasi dasar yang kuat agar dapat berkembang secara optimal dimasa depan. (Imamah & Muqowim, 2020) berpendapat bahwa kreativitas terstimulasi dengan tepat dengan bermain ini karena guru menjadi fasilitator dalam menstimulasi dan mendorong perkembangan kreativitas anak.

Kreatifitas adalah kemampuan anak dalam berfikir untuk memecahkan masalah dan memiliki kemampuan dalam menciptakan sesuatu hal yang baru. Kreatifitas tidak hanya seputar dengan menggambar dan mewarnai saja. Kemampuan kreatifitas itu mencakup hal yang sangat luas diantaranya dapat berpikir logis dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi, membuat keputusan, menghasilkan suatu karya dan lain sebagainya. Menurut Mulyani dalam (Khasanah & Ichsan, 2019) juga menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Jadi, kreativitas juga dapat diartikan sebagai proses penemuan atau

penciptaan ide, gagasan, metode maupun produk baru dalam kaitannya untuk melihat berbagai macam kemungkinan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah (Farida, 2020). Kreativitas merupakan kemampuan yang penting harus dimiliki anak usia dini, sebab Pendidikan pada era modern ini menuntut anak untuk lebih berfikir kritis. Penerapan pembelajaran pada era abad 21 menurut Mulyana dalam (Fono & Ita, 2021) mencerminkan 4 konsep (1) *Critical Thinking and Problem Solving Skill*, (2) *Communication*, (3) *Creativity and Innovation*, (4) *Collaboration*. Konsep tersebut berupaya untuk meningkatkan daya pikir anak usia dini dalam menyelesaikan masalah yang akan dihadapi nanti dan meningkatkan mutu penerus bangsa.

Anak usia dini memiliki karakter suka bermain, ide-ide kreativitas anak akan muncul dengan sendirinya melalui kegiatan tersebut, jadi bermain lebih efektif untuk mengasah kemampuan kreativitasnya. Menurut Cahyati (2022) Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berprinsip pada kegiatan belajar melalui bermain, pada kegiatan bermain tersebut akan menarik minat anak dalam pembelajaran dan tentunya ada beberapa kemampuan anak yang perlu dikembangkan salah satunya kemampuan kreativitas pada anak. Memiliki kemampuan kreativitas yang baik hasilnya sama dengan anak yang memiliki kecerdasan yang tinggi. Akan tetapi di lembaga RA Masyitoh V masih banyak anak yang masih mengalami keterbatasan dalam berkreativitas menghasilkan karya, hal ini disebabkan karena keterbatasan media dan lingkungan main anak yang dimiliki sekolah. Selain itu banyak rancangan kegiatan bermain anak memiliki banyak aturan yang masih mengikat. Sebagai pendidik untuk mendukung karakteristik anak usia dini diperlukan kegiatan bermain yang tepat dan bermakna. Pendidik harus merancang kegiatan yang tepat dan dapat menarik minat anak, tidak banyak aturan yang mengikatnya, serta memberi kebebasan anak untuk berkreasi dalam menghasilkan suatu karya. Agar kegiatan pembelajaran lebih efektif untuk menarik minat anak, guru harus mempersiapkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok untuk menstimulus minat belajar anak salah satunya yaitu media *loose part*.

Media pembelajaran *loose part* yaitu alat media yang dapat dipindah-pindah, dirancang secara berulang-ulang, kemudian digabungkan sehingga menghasilkan suatu karya. *Loose part* adalah alat media lepas dengan beranekaragam materialnya, artinya bahan yang dapat dipindah, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara (Nurliana dkk.2022). Menurut Cahyati (2022) *Loose part* merupakan suatu media bermain yang bisa dipindah-pindah, digabung,

kemudian dirancang ulang dengan berbagai cara sesuai kreativitas anak. Loose parts merupakan bahan-bahan terbuka, dapat dipisah, dapat disatukan kembali, dibawa, digabungkan, dijejer, dipindah, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan material/bahan lainnya yang berupa bahan alam atau sintesis yang ada disekitar lingkungan kita, dimana ketika anak bermain media ini anak dapat memainkan material tersebut sesuai minat anak, dimana anak dapat mengkombinasi permainan dari material sejenis maupun dapat menambahkan material yang tidak sejenis secara bebas dan terbuka (Fono & Ita, 2021). Sekolah tidak harus mengeluarkan biaya mahal untuk menyediakan media pembelajaran, Bahan alam yang ada di lingkungan sekolah seperti ranting-ranting tanaman, biji-bijian, kulit kerang, batu-batuan, daun, bunga, balok-balok kayu dan benda-benda alam lainnya yang dapat digunakan media loose part.

Penggunaan media loose part akan memberi peluang besar pada anak dalam menuangkan ide-ide kreativitasnya untuk berkreasi secara bebas. Selain itu media ini dapat menghubungkan anak dengan lingkungannya dalam memanfaatkan bahan yang ada disekitar untuk berkarya. Kenyataannya masih banyak Anak-anak disekolah PAUD dalam menghasilkan karya masih menunggu arahan atau Contoh dari guru. Hal tersebut akan menjadikan karakter anak menjadi pribadi yang suka pengikut atau peniru hasil karya orang lain. Bukan menjadikan individu yang mampu menghasilkan atau menciptakan atas ide kreativitasnya sendiri. Berdasarkan permasalahan yang ada, media pembelajaran loose part merupakan salah satu menjadi solusi semua permasalahan dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Media loose part sebagai alat penghubung anak dalam bermain tanpa batasnya, untuk menstimulus belajar anak yang nantinya akan dapat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Anak dikelompok B di RA Masyitoh V masih memiliki kemampuan berkreaitivitas yang sangat minim, dalam menuangkan ide-ide gagasannya secara mandiri. Hal ini terlihat dari keterbatasan kemampuan anak dalam menyelesaikan keterampilan dalam membuat karya bebas, karena pembelajaran di RA Masyitoh V masih terdominasi dengan Buku panduan LKS. Hal ini terlihat pada indikator kreativitas seperti 1) keterampilan berpikir lancar (fluency), anak belum bisa menyelesaikan kegiatan berdasarkan waktu yang telah ditentukan; 2) keterampilan berpikir fleksibel (flexibility), terlihat saat kegiatan anak belum mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media/ bahan; 3) keterampilan berpikir orisinal (originality), anak belum mampu menciptakan ide-ide baru dan unik dari hasil yang dibuatnya; dan 4) keterampilan berpikir

merinci/ elaborasi (elaboration), anak belum dapat menunjukkan jawaban yang variatif ketika diberi pertanyaan (Nurjanah, 2020)

Kegiatan pembelajaran dengan Metode pembelajaran melalui bermain dalam memanfaatkan media loose part sangat tepat untuk diterapkan pada anak usia dini, karena melalui media ini anak dapat menggunakan motorik halus jari-jari tangannya dan seluruh panca inderanya dalam menghasilkan karya yang diinginkan. Jadi melalui penggunaan media loose part, anak dapat melihat langsung dan meraba bendanya untuk mengenal berbagai tekstur dengan menggunakan seluruh imajinasinya untuk menciptakan suatu karya dengan berbagai bahan (Arsyad, 2002). Bermain dengan loose part anak akan lebih mengenal benda-benda yang ada dilingkungan disekitarnya. Anak akan lebih memahami bahwa banyak benda-benda di alam sekitar yang dapat dimanfaatkan kembali untuk membentuk sebuah karya baru. Tujuan pemanfaatan dalam penggunaan media bahan loose part yaitu anak akan lebih menjadi kreatif, karena mereka diberi kebebasan dalam berkreasikan menghasilkan sebuah karya dengan cara membongkar pasang bahan-bahan loose part dari berbagai macam yang sudah disediakan guru sesuai dengan keinginan imajinasinya. Selain itu mereka akan lebih memahami dalam pemanfaatan benda-benda di sekeliling lingkungan mereka dan anak akan lebih peduli dengan lingkungannya. Tidak hanya benda alam yang dapat digunakan bahan media loose part, media daur ulang juga bisa digunakan. Mereka akan lebih mengenal bahwa barang-barang bekas yang ada dilingkungan sekitar dapat didaur ulang dan dijadikan sebagai bahan untuk bermain, berkreaitivitas, dirakit menjadi barang yang berguna. Melalui media loose part ini anak akan lebih merasa tertantang dan leluasa untuk menghasilkan suatu karya yang baru dengan berbagai macam-macam bahan yang disediakan, sehingga kegiatan pembelajaran bermain menjadi lebih bermanfaat dan bermakna bagi anak. Menurut permasalahan di atas maka peneliti mengangkat judul “ Upaya Meningkatkan Kreativitas pada anak usia 5-6 tahun melalui media loose part di RA Masyitoh V.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memakai model Kemmis dan Taggart dan dilakukan sebanyak 3 siklus. Ada 4 tahapan kegiatan setiap siklusnya yaitu terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Perencanaan yang dilakukan pada tindakan sebagai langkah awal untuk melakukan kegiatan

penelitian, Tahap kedua yaitu pelaksanaan yang akan menjadi langkah inti dalam melaksanakan kegiatan pokok dari penelitian, selanjutnya tahap Ketiga yaitu evaluasi tahapan dimana kita bisa melihat kembali kegiatan yang sudah dilakukan, dan tahap keempat yaitu refleksi tahapan ini bertujuan untuk melihat peningkatan keberhasilan setiap tindakan yang dilakukan oleh peneliti, apakah ada yang harus diperbaiki atau tidak.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pengamatan yang dilakukan guru dalam kegiatan belajar yang berupa tindakan yang secara sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas (Arikunto et al., 2014). Penelitian Tindakan kelas dilakukan di RA Masyitoh V Probolinggo dengan subjek sebanyak 17 anak dari kelompok B, yang terdiri dari laki-laki 7 dan perempuan 10. Penelitian ini dilakukan dengan kerjasama dengan guru kelas B di RA Masyitoh V, dengan kurun satu bulan lamanya. Penelitian tindakan kelas ini nantinya di akumulasi berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti. Hasil dari data kualitatif dianalisis terlebih dahulu menggunakan model Miles&Hubberman, sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan analisis deskriptif (prosentase) dengan kriteria keberhasilan tindakan yang disepakati bersama kolaborator sebesar 70%. Analisa data yang digunakan analisis deskriptif kualitatif yang berupa narasi

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dalam Upaya meningkatkan Kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media losse part di RA Masyitoh V dengan cara melakukan kegiatan tindakan kelas secara bertahap yaitu tahap siklus 1, siklus 2, dan siklus 3. Kegiatan setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil dan tujuan yang diinginkan oleh peneliti. Berikut hasil peningkatan kreatifitas anak melalui media losse part pada tahap siklus 1, yaitu:

### **Tahap Siklus I**

Peneliti memilih RA Masyitoh V Kota Probolinggo untuk menjadi tempat penelitiannya., dengan subjek 17 anak dari kelompok B. Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan pembelajaran anak akan memperoleh hasilnya, dari kegiatan tersebut peneliti mengukur kemampuan kreataitfitas anak. Pengukuran kemampuan kreatifitas anak perlu adanya kegiatan penilain. Menurut (Cahyati & Wulandary, 2022) kegiatan pembelajaran ini diperlukan adanya kegiatan yang berulang secara terus menerus sampai ada peningkatan, sehingga kreativitas

anak akan ada peningkatan dan berkembang lebih baik lagi, dengan begitu kegiatan pembelajaran yang lain juga bisa berjalan dengan baik. Paparan diatas menyimpulkan bahwa dalam adanya peningkatan kreativitas anak melalui media loose part masih perlu ditingkatkan dan dikembangkan lagi dari semua indikator yang dinilai. Pada penelitian ada 4 indikator soal penilaian yang harus dicapai oleh anak diantaranya: 1) memiliki kemampuan menghasilkan/ menciptakan sebuah karyanya sendiri secara mandiri atau tanpa bantuan orang lain; 2) mampu menghasilkan suatu bentuk karya; 3) Memiliki minat yang tinggi untuk bereksperimen; 4) Memiliki kreatifitas dalam mengungkapkan atau menceritakan hasil ide karyanya. Adapun kriteria skor penilaiannya antara lain kategori Belum Berkembang (BB) dengan skor 1 dengan kriteria karya belum terbentuk, Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2 dengan kriteria karya sudah mulai terbentuk dengan bantuan, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 3 dengan kriteria karya sudah mulai terbentuk dengan mandiri, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 4 dengan kriteria karya terbentuk sempurna dengan Mandiri. Berikut hasil penilaian Tahap I dari kemampuan kreatifitas anak melalui media lospart:

**Tabel 1 berikut Hasil Tahap I dari kemampuan kreatifitas anak melalui media lospart**

No	Butir Soal	Tahap I				Presentase			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Mampu menghasilkan karya sendiri tanpa bantuan	3	11	3	-	18%	65%	18%	
2	Mampu menghasilkan bentuk	1	13	3	-	6%	74%	18%	
3	Memiliki minat dalam bereksperimen		13	4	-		74%	23%	
4	Mampu menceritakan karya yang dibuat	2	10	5	-	12%	59%	29%	
<b>Rata-rata</b>						9 %	68%	22%	

Bisa dilihat pada **tabel 1** diatas, pada **butir soal pertama** dalam kemampuan menghasilkan karya sendiri masih ada 3 anak (18%) yang mendapatkan kategori Berkembang sesuai harapan (BSH). Pada **Butir soal kedua** yang mampu menghasilkan bentuk terdiri dari 3 anak (18%) yang mendapatkan kategori Berkembang sesuai harapan (BSH). **Butir soal**

**ketiga** memiliki minat dalam bereksperimen yaitu ada 4 anak (23%) kategori Berkembang sesuai harapan (BSH). **Hasil pada butir soal keempat** yaitu kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 5 anak (29%). Hasil Akumulasi dari empat jenis butir soal tersebut diakumulasi, kemudian menghasilkan rata-rata penilaiannya. Rata-rata hasil dari pengamatan tahap I terhadap kemampuan kreatifitas anak melalui media losse part yaitu 9 % dengan kategori Belum berkembang 18 %, kategori mulai Berkembang sebanyak 69%, kategori berkembang sesuai harapan 18%. Pada tahap 1 ini masih yang mendapatkan kategori Berkembang sangat baik (BSB) masih belum ada satu pun anak yang mencapai category ini. Rata-rata penilaian menunjukkan masih banyak anak yang belum mampu menuangkan ide-idenya dalam bentuk karyanya sendiri. Ada beberapa penyebabnya pertama minimnya kreatifitas yang dimiliki anak, kedua anak masih belum memahami penggunaan media losse part karena guru dalam menjelaskan penggunaan media mungkin terlalu cepat dan tidak runtun sehingga membuat anak kebingungan dalam menggunakan media losse part, ketiga anak sudah terbiasa untuk membuat karyanya sesuai dengan apa yang dicontohkan oleh gurunya. Maka dalam kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan cara diulangi terus menerus sampai tujuan yang diinginkan dalam kreativitas anak menunjukkan peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa dalam peningkatan kreativitas anak melalui media loose part perlu ditingkatkan dan dikembangkan lagi dari semua aspek yang dinilai (Cahyati & Wulandary, 2022). Hasil presentase pada tahap 1 yang masih rendah masih perlu ada perbaikan, sehingga perlu dilakukan tahapan selanjutnya, bertujuan untuk menghasilkan nilai yang diharapkan oleh peneliti

## Tahap Siklus 2

Kegiatan pembelajaran anak dalam meningkatkan kreatifitasnya melalui media losse part sangat tepat untuk diterapkan pada anak usia dini, karena mereka memiliki keunikan karakter tersendiri. Keunikan karakter yang suka berimajinasi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, perlu media yang cocok untuk menstimulus kemampuan kreatifitasnya. Guna menyalurkan ide-ide yang dimilikinya, meningkatkan daya pikirnya, meningkatkan kemampuan dalam menciptakan karyanya sendiri dan meningkatkan kreatifitas dalam mengolah kata-kata berdasarkan idenya. Anak yang memiliki kreatifitas tinggi akan memiliki kecerdasan pada belajarnya juga, hal ini akan berguna bagi masa depannya. Jadi peneliti memiliki upaya untuk melakukan penelitian terhadap meningkatkan kreatifitasnya dengan menstimulusnya melalui media yang cocok untuknya yaitu melalui



media losse part. Penggunaan media losse part anak akan bebas berkreasi dalam menyalurkan idenya, dengan media ini anak tidak akan ada habisnya dalam berkreasi. Loose Parts menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak (Mastuinda et al., 2020; Nurfadilah et al., 2020). Kegiatan pada tahapan siklus I masih belum menghasilkan peningkatan yang diharapkan oleh peneliti, maka dari itu peneliti melakukan kegiatan tahapan yang kedua untuk memperbaiki kekurangan pada tahap I. Berikut hasil pada kegiatan tahap siklus 2, antara lain:

**Tabel 2 Hasil tahap II dari kemampuan kreatifitas anak melalui media lospart**

No	Butir Soal	Tahap II				Presentase			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Mampu menghasilkan karya sendiri tanpa bantuan	-	2	8	7	-	12%	47%	41%
2	Mampu menghasilkan bentuk	-	-	10	7	-	-	59%	41%
3	Memiliki minat dalam bereksperimen	-	-	9	8	-	-	53%	47%
4	Mampu menceritakan karya yang dibuat	-	2	8	7	-	12%	47%	41%
<b>Rata-rata</b>						0%	6%	51%	42%

Berdasarkan **tabel 2** pada **butir soal kedua** dalam kemampuan menghasilkan karya sendiri sudah ada peningkatan dari sebelumnya, yaitu meningkat menjadi 8 anak (47%) yang mendapatkan kategori Berkembang sesuai harapan (BSH), 7 anak (41%) dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada **Butir soal kedua** yang mampu menghasilkan bentuk juga menunjukkan peningkatan yaitu menjadi sebanyak 10 anak (59%) dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dengan kategori Berkembang sangat Baik (BSB) sebanyak 7 anak (41%). **Butir soal ketiga** memiliki minat dalam bereksperimen meningkat menjadi yaitu 9 anak (53%) kategori Berkembang sesuai harapan (BSH), dengan kategori Berkembang sangat Baik (BSB) sebanyak 8 anak (47%). **Hasil pada butir soal keempat** yaitu kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat menjadi 8 anak (47%), kategori Berkembang sangat Baik (BSB) sebanyak 7 anak (41%). Hasil rata-rata kreatifitas anak pada Tahap II yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 51%, Berkembang Sangat Baik (BSB) 41%. Pada Upaya penanganan tahap II sudah mulai menunjukkan peningkatan, dibandingkan dengan penanganan tahap I. Peningkatan ini terjadi karena Guru

kelasnya sudah mulai runtun, memberikan penjelasan secara pelan-pelan dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak. Supaya anak mudah memahami perintah dan penjelasan dalam penggunaan media losse part. Pada tahapan II ini anak-anak sudah mulai antusias untuk bereksperimen. Mereka sudah mulai memiliki rasa percaya diri dalam menyalurkan ide-idenya dan percaya diri dalam menceritakan hasil karya yang dibuatnya. Hal ini menunjukkan kemampuan kreatifitas anak dalam penggunaan media losse part sudah ada peningkatan, akan tetapi hasil yang diperoleh masih kurang yang diharapkan peneliti sehingga memutuskan untuk melanjutkan pada kegiatan tahap siklus III.

### Tahap Siklus 3

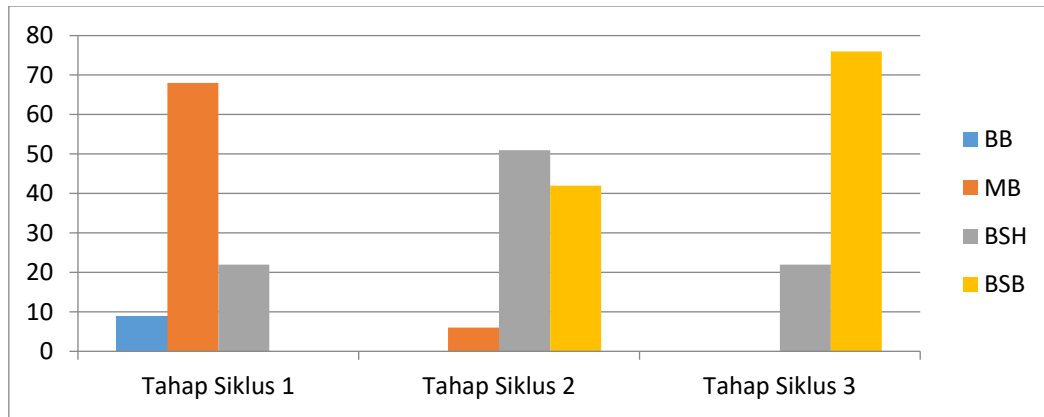
Berikut hasil kegiatan yang diperoleh pada tahapan siklus 3 pada peningkatan kreatifitas anak melalui media losse part, sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil tahap III dari kemampuan kreatifitas anak melalui media lospart**

No	Butir Soal	Tahap III				Presentase			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Mampu menghasilkan karya sendiri tanpa bantuan	-	-	5	12	-	-	29%	71%
2	Mampu menghasilkan bentuk	-	-	4	13	-	-	23%	76%
3	Memiliki minat dalam bereksperimen	-	-	2	15	-	-	12%	88%
4	Mampu menceritakan hasil karya yang dibuat	-	-	4	12	-	-	23%	71%
<b>Rata-rata</b>						0%	0%	22%	76%

Berdasarkan hasil pada table 3 diatas menunjukkan peningkatan dibanding dengan tahap sebelumnya. **Hasil butir soal pertama** yaitu mampuan menghasilkan karya sendiri, yang memperoleh hasil dengan kategori Berkembang sangat Baik (BSB) meningkat menjadi 12 anak (41%). **Hasil Butir soal kedua** yaitu mampu menghasilkan bentuk, juga menunjukkan peningkatan pada kategori Berkembang sangat Baik(BSB) menjadi 13 anak (76%). **Hasil Butir soal ketiga** yaitu memiliki minat dalam bereksperimen meningkat menjadi yaitu 15 anak (88%) dengan kategori Berkembang sangat Baik (BSB). **Hasil pada butir soal keempat** Yaitu Mampu menceritakan hasil karyanya dengan kategori Berkembang sangat Baik (BSB) meningkat menjadi 12 anak (71%). Rata-rata yang diperoleh

pada kegiatan tahap 3 mengalami peningkatan yang cukup tinggi dengan kategori Berkembang sangat baik sebanyak 76%. Hasil. Sehingga kegiatan tahapan pada siklus 3 sudah cukup memenuhi target yang diharapkan peneliti. Berikut grafik perbandingan hasil penilaian persiklus:



**Grafik 1 Hasil Penilaian Upaya meningkatkan kreatifitas anak usia 5-6 tahun melalui media losse part di RA Masyitoh V**

Berdasarkan **Grafik 1** diatas pada tahap 1 masih menunjukkan sedikit peningkatan hasil penilaiannya, hal ini disebabkan guru pada saat menjelaskan terlalu cepat dan tidak runtut. Sehingga membuat anak-anak menjadi kebingungan saat membuat karyanya dengan menggunakan material losse part dan anak-anak masih sedikit malu-malu untuk mencertakan karya apa yang dibuatnya. Pada siklus 2 hasilnya sudah menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi guru menjelaskan secara pelan-pelan, diulang-ulang dan runtun sampai anak-anak memahami terhadap pemanfaatan dan penggunaan media lospart ini. Pada proses kegiatan di tahap 2 anak-anak sudah mulai muncul percaya diri dan antusias untuk melakukan eksperimen, karena mereka sudah mulai memahami pemanfaatan material losse part untuk membuat sebuah karya sendiri. Akan tetapi hasil peningkatannya masih belum memenuhi target, sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan pada kegiatan siklus II. Pada siklus 3 hasilnya bisa dilihat digrafik diatas, sudah mulai terjadi peningkatan yang cukup baik sudah mencapai yang diharapkan peneliti sehingga sang peneliti memutuskan untuk berhenti melakukan penelitian ini pada III. Peningkatan antara siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 menunjukkan bahwa penggunaan media losse part dalam upaya meningkatkan kreatifitas anak di RA Masyitoh V cukup efektif digunakan untuk kegiatan pembelajaran anak, karena penggunaan media ini dapat menghilangkan kejenuhan anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak dapat

bebas menghasilkan karya sendiri sehingga anak cukup antusias dalam mengekspresikan idenya dalam bentuk bermacam-macam karya. Tidak hanya menghasilkan karya kemampuan kreatifitas anak dalam mengolah kata-kata atau menceritakan hasil karyanya dapat berkembang juga. Hal tersebut sesuai dengan beberapa hasil penelitian (Retnowati, 2021) yang menunjukkan media loose parts efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

## KESIMPULAN

Penelitian jurnal ini dengan judul “Upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 Tahun melalui penggunaan media losse part di RA Masyitoh V Kota Probolinggo” dilaksanakan tiga siklus. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa pemanfaatan media losse part cukup efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun di RA Masyitoh V. **Hasil butir soal pertama** yaitu mampuan menghasilkan karya sendiri, yang mendapatkan hasil kategori Berkembang sangat Baik (BSB) meningkat menjadi 12 anak (41%). **Hasil Butir soal kedua** yaitu mampu menghasilkan bentuk, juga menunjukkan peningkatan pada kategori Berkembang sangat Baik (BSB) menjadi 13 anak (76%). **Hasil Butir soal ketiga** yaitu memiliki minat dalam bereksperimen meningkat menjadi yaitu 15 anak (88%) dengan kategori Berkembang sangat Baik (BSB). **Hasil pada butir soal keempat** Yaitu Mampu menceritakan hasil karyanya dengan kategori Berkembang sangat Baik (BSB) meningkat menjadi 12 anak (71%). Rata-rata yang diperoleh pada kegiatan tahap 3 mengalami peningkatan yang cukup tinggi dengan kategori Berkembang sangat baik sebanyak 76%. Hasil. Berdasarkan peningkatan yang terjadi kemampuan kreatifitas anak sudah mencapai standar penilaian yang telah ditetapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyati, N., & Wulandary, P. (2022). *Peningkatan Kreativitas Anak Berbasis Steam Melalui Media Pembelajaran Loose Part*. 6(02), 405–416.
- Diajuk, S., Salah, M., Syarat, S., Memperoleh, G., Sarjana, G., Studi, P., Islam, P., Usia, A., & Fakultas, D. (2022). *PENERAPAN MEDIA CETAK DENGAN MENGGUNAKAN PELEPAH PISANG UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK DIDIK USIA 5-6 TAHUN DI TK AMANDAH PELEPAH PISANG UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK DIDIK USIA 5-6 TAHUN DI TK AMANDAH*.
- Farida, A. (2020). *Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat*. i–145.

- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9291. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2465>
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 15(2), 263–278. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Khasanah, Y. N., & Ichsan, I. (2019). Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase pada Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 69–84. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-07>
- Mastuinda, M., Zulkifli, Z., & Febrialismanto, F. (2020). Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Paud Se- Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 90–96. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.868>
- Nurfadilah, N., Nurmalina, N., & Amalia, R. (2020). Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 224–230. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1(1), 19–31.
- Nurliana, A., Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part pada Kelompok B TK. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 451–460.
- Retnowati. (2021). Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Mengaplikasikan Alat Peraga Edukatif Menggunakan Metode Loose Parts. *Ejournal.Unma.Ac.Id*, 7(2), 465–470. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1095>