

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide yang baru, orisinal, serta bermakna (Hiil, 2015). Menurut Erik Erikson, seorang psikolog perkembangan ternama, usia 3 hingga 6 tahun adalah periode krusial bagi anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Pada fase ini, anak berada dalam tahap perkembangan yang disebut sebagai initiative vs guilt, yaitu tahap di mana anak mulai menunjukkan inisiatif dalam bertindak dan berpikir, atau sebaliknya, merasa bersalah saat gagal memenuhi ekspektasi. Kreativitas pada anak usia dini juga dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara mandiri (Kuhn, 2010).

Munandar (2009) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan kombinasi baru dari data, informasi, atau unsur yang telah ada sebelumnya. Hasil kreativitas tidak selalu harus berupa sesuatu yang sepenuhnya baru, namun bisa juga berupa modifikasi atau gabungan dari elemen-elemen yang telah dikenal sebelumnya. Kreativitas dapat diwujudkan dalam bentuk tindakan, ide,

atau produk yang menggantikan sesuatu yang lama menjadi sesuatu yang lebih inovatif.

Rachmawati dan Kurniati (2010) menegaskan bahwa kreativitas merupakan proses individual dalam menciptakan gagasan atau produk baru, yang kemudian melekat dalam diri anak sebagai kemampuan khas. Sementara itu, Wahyu (2013) memandang kreativitas sebagai hasil dari cara berpikir baru yang unik dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan pendekatan yang tidak biasa. Kreativitas mengandung unsur pemikiran orisinal yang dapat diterapkan dalam konteks kehidupan nyata.

Mariyana (2008) menyatakan bahwa kreativitas adalah hasil dari kemampuan anak dalam menciptakan karya seni, baik berupa gagasan maupun produk nyata, yang memiliki perbedaan relatif dibandingkan dengan karya seni sebelumnya. Kreativitas menuntut anak untuk berpikir pada tingkat yang lebih tinggi, menunjukkan perkembangan berpikir yang terintegrasi dalam setiap tahap tumbuh kembang.

Dari berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan maupun karya nyata, serta mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui cara-cara yang unik dan orisinal. Untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal, perlu dikenali aspek-aspek yang menyusun kreativitas tersebut agar

dapat dijadikan dasar dalam penyusunan indikator pengukuran kreativitas.

Dalam konteks penelitian ini, kreativitas dipahami sebagai proses menghasilkan ide atau karya baru dalam rangka memecahkan masalah secara unik dan orisinal. Kreativitas menjadi aspek penting yang harus dimiliki setiap individu. Utami Munandar (dalam Zaskia Oktaviana dkk., 2016:100) menegaskan pentingnya kreativitas dengan beberapa alasan:

- 1) Kreativitas berperan penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan, baik bagi individu maupun bagi kemajuan bangsa Indonesia.
- 2) Sumber daya manusia yang kreatif dan berkualitas dapat mendorong Indonesia untuk sejajar dengan negara-negara maju lainnya. Dalam hal ini, pendidikan memiliki peran strategis karena anak-anak merupakan generasi penerus bangsa.
- 3) Media pembelajaran menjadi alat bantu dalam menyampaikan materi secara efektif. Salah satu jenis media yang dapat digunakan adalah loose part, yakni bahan-bahan terpisah yang tersedia di lingkungan sekitar dan dapat dirangkai menjadi berbagai bentuk. Media ini memiliki kelebihan dari segi ketersediaan dan biaya yang lebih ekonomis.
- 4) Loose part adalah bahan-bahan lepas yang dapat dipisah dan digabungkan dengan material lain untuk membentuk sesuatu yang

baru. Contohnya termasuk logam, plastik, kayu, serta benda-benda alami lainnya. Media ini memungkinkan anak untuk berkreasi dengan bebas, mengembangkan rasa estetika, memperkuat rasa ingin tahu, serta menstimulasi daya imajinasi.

b. Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini

Santrock (2002) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk berpikir secara berbeda dari kebiasaan umum dan menghasilkan solusi yang unik terhadap berbagai permasalahan. Kreativitas tidak hanya tentang menghasilkan sesuatu yang baru, tetapi juga tentang melihat suatu hal dari sudut pandang yang berbeda dan tidak biasa.

Menurut Treffinger (dalam Supriadi, 2001:16), setiap individu memiliki potensi kreativitas. Tidak ada satu pun manusia yang sama sekali tidak memiliki kemampuan kreatif, sebagaimana tidak ada manusia yang memiliki tingkat kecerdasan nol. Potensi kreativitas pada dasarnya dimiliki oleh semua orang, namun tingkat dan bentuknya berbeda-beda, tergantung pada kondisi pribadi dan lingkungannya.

Sejalan dengan hal tersebut, Utami Munandar (2004:45) menjelaskan bahwa terdapat empat aspek penting dalam pengembangan kreativitas, yang dikenal dengan istilah 4P, yaitu:

1) Person (Pribadi)

Kreativitas merupakan ekspresi dari keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif mencerminkan orisinalitas dan keaslian dari masing-masing anak sebagai individu yang unik.

2) Press (Pendorong)

Perkembangan kreativitas seseorang sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan eksternal maupun motivasi internal. Lingkungan yang mendukung dan memberikan ruang untuk berekspresi akan memperkuat potensi kreativitas, begitu pula dengan dorongan dari dalam diri anak sendiri.

3) Process (Proses)

Agar kreativitas dapat berkembang, anak perlu dilibatkan dalam kegiatan yang merangsang daya pikir dan imajinasinya. Guru berperan penting dalam menyediakan pengalaman belajar yang menantang, serta memberikan fasilitas dan media yang menunjang aktivitas kreatif anak.

4) Product (Produk)

Kreativitas akan tampak melalui hasil nyata yang dihasilkan oleh anak. Produk kreatif dapat muncul ketika anak memiliki karakteristik dan bakat kreatif, serta didukung oleh lingkungan yang mendorong eksplorasi ide dan inovasi.

Lebih lanjut, individu yang memiliki tingkat kreativitas tinggi biasanya menunjukkan beberapa karakteristik khas, antara lain:

- a) Rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai hal di sekitarnya
- b) Percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau mencoba hal baru
- c) Sikap mandiri dalam bertindak dan menyelesaikan tugas
- d) Keberanian untuk menyampaikan ide atau pandangan yang berbeda
- e) Kesiapan untuk mengambil risiko dalam menghadapi tantangan

c. Tahapan-tahapan Perkembangan Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menciptakan ide-ide yang baru, orisinal, serta memiliki makna atau nilai. Proses ini melibatkan pemikiran yang fleksibel, imajinasi yang aktif, serta kemampuan untuk mengekspresikan gagasan secara unik dan inovatif.

- 1) Tahap Persiapan : Tahap ini melibatkan proses pengumpulan informasi, pengamatan dan pengalaman. Pada tahap ini anak mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan dan mengembangkan kreativitas.

- 2) Tahap Inkubasi : Tahap ini melibatkan proses berpikir dan refleksi. Pada tahap ini anak membiarkan pikiran dan ide-ide mereka inkubasi, sehingga dapat mengembangkan kreativitas.
- 3) Tahap Iluminasi : Tahap ini melibatkan proses pengenalan dan pemahaman. Pada tahap ini anak mengalami momen iluminasi, dimana mereka memahami dan mengenali ide-ide baru.
- 4) Tahap Verifikasi : Tahap ini melibatkan proses evaluasi dan pengujian. Pada tahap ini anak memverifikasi dan menguji ide-ide mereka untuk memastikan bahwa mereka efektif dan efisien.
- 5) Tahap Implementasi : Tahap ini melibatkan proses pelaksanaan dan pengembangan. Pada tahap ini anak mengimplementasikan dan mengembangkan ide-ide mereka menjadi kenyataan.

Dari berbagai tahapan di atas, bisa dikatakan bahwa kelima tahapan ini sangat berkaitan atau sistematis, dimulai dari ide dan berusaha menjadikan ide awal tersebut menjadi sebuah ide baru yang dapat diterima realitas karena telah melalui tahapan-tahapan tersebut..

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal dan bermakna. Berikut adalah beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas.

Ada 2 faktor yang mempengaruhi kreativitas anak yaitu :

1. Faktor Internal

- 1) Motivasi merupakan salah satu faktor utama yang berperan dalam pengembangan kreativitas. Amabile (1996) menegaskan bahwa motivasi intrinsik, yaitu dorongan yang berasal dari dalam diri individu, memiliki pengaruh yang lebih kuat dalam merangsang kreativitas dibandingkan dengan motivasi ekstrinsik, yang berasal dari faktor luar seperti hadiah atau pujian. Motivasi intrinsik mendorong individu untuk berkarya karena minat dan kepuasan pribadi, bukan karena tekanan atau imbalan dari luar.
- 2) Kemampuan Kognitif : Kemampuan kognitif, seperti kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah, juga mempengaruhi kreativitas, Menurut Sternberg (1988), kemampuan kognitif yang baik dapat membantu individu mengembangkan kreativitas.
- 3) Kepribadian : Kepribadian juga mempengaruhi kreativitas. Menurut Feist (1998), anak dengan kepribadian yang terbuka, fleksibel, dan berani mengambil risiko lebih cenderung memiliki kreativitas yang tinggi.

2. Faktor Eksternal

- 1) Lingkungan : Lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi kreativitas dapat membantu anak mengembangkan kreativitas. Menurut Amabile (1996), lingkungan yang memiliki sumber

daya yang memadai, seperti peralatan dan bahan-bahan, dapat membantu anak mengembangkan kreativitas.

2) Pendidikan : Pendidikan yang berfokus pada pengembangan kreativitas dapat membantu anak mengembangkan kreativitas.

Menurut Hetland dan Winner (2001) pendidikan yang berfokus pada pengembangan kreativitas dapat membantu anak mengembangkan kreativitas.

3) Pengalaman : Pengalaman yang luas dan beragam dapat membantu anak mengembangkan kreativitas. Pengalaman yang luas dan beragam dapat membantu anak mengembangkan kreativitas.

4) Hubungan Orang tua dan anak : Hurlock (1978:11) Orang tua tidak posesif, dan selalu mendukung kegiatan yang dilakukan anak agar dapat mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri.

Berdasarkan pandangan dari berbagai ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh dua jenis faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal mencakup aspek-aspek seperti motivasi, kemampuan kognitif, dan kepribadian, yang berasal dari dalam diri individu dan berperan langsung dalam mendorong proses kreatif.

Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan, pendidikan, dan pengalaman, yang berasal dari luar diri individu

dan turut memberikan stimulus dalam mengembangkan kreativitas.

Dengan memahami berbagai faktor tersebut, pendidik dan orang tua dapat memberikan dukungan yang lebih tepat guna dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi kreativitas anak sejak usia dini.

2. Konsep *Loose Part*

a. Pengertian *Loose Part*

Loose parts adalah bahan-bahan terpisah yang bersifat fleksibel, dapat dirangkai, dibongkar-pasang, serta dikombinasikan dengan benda lain untuk membentuk suatu karya atau struktur tertentu. Contoh dari *loose parts* meliputi bahan seperti logam, plastik, kayu, serta berbagai material alami. Penggunaan media ini memberi kebebasan bagi anak untuk berkreasi, menumbuhkan apresiasi terhadap keindahan, mendorong rasa ingin tahu, serta mengembangkan daya imajinasi mereka.

Konsep *loose parts* pertama kali dikenalkan oleh Simon Nicholson. Ia menyatakan bahwa lingkungan merupakan ruang interaktif bagi anak, di mana setiap anak sejatinya memiliki potensi kreatif sejak lahir. Dalam lingkungan yang terbuka dan mendukung, anak akan lebih mudah berinteraksi dan mengeksplorasi, yang pada akhirnya mendorong mereka menjadi penemu melalui proses bermain

dan bereksperimen. Nicholson menggambarkan bahwa melalui permainan dengan *loose parts*, anak merasa senang, tertarik untuk mencoba hal baru, dan mampu menemukan sesuatu yang bermakna bagi dirinya.

Pandangan Nicholson menegaskan bahwa kreativitas merupakan sifat alami anak. Ketika lingkungan sekitar mendukung dengan menyediakan berbagai stimulus dan kesempatan eksploratif, maka anak akan mampu mengembangkan ide, pengetahuan, dan solusi atas masalah yang dihadapinya melalui aktivitas bermain yang aktif dan penuh eksperimen.

Teori ini sejalan dengan pendekatan humanistik yang dikemukakan oleh Carl Rogers. Kedua tokoh ini menekankan pentingnya peran lingkungan yang terbuka dan responsif terhadap kebutuhan anak dalam menumbuhkan potensi kreatif. Interaksi anak dengan lingkungan melalui aktivitas bermain bebas tidak hanya merangsang kreativitas, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan menyeluruh anak, baik secara kognitif, sosial, emosional, maupun motorik.

Loose Parts merupakan material terpisah yang dapat dipasang dan dilepas, atau dipadukan dengan objek lain untuk menciptakan suatu bentuk. Material loose part seperti logam, plastik, kayu, material alam dan lain-lain. Penggunaan media loose part ini dapat memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi, memiliki rasa

keindahan, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mampu berimajinasi.

Teori *loose part* dikemukakan oleh *Simon Nicolson*. *Simon Nicolson* menyatakan bahwa lingkungan adalah tempat interaktif bagi anak, dimana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang kreatif, dengan lingkungan yang terbuka maka interaksi anak dengan lingkungan akan memberikan kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak bisa menjadi penemu. *Nicolson* menggambarkan dengan *loose part*, anak senang bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi senang. Dari pandangan yang dikemukakan *Simon Nicolson*, dapat dilihat bahwa anak terlahir kreatif. Dari sifat kreatif tersebut, jika lingkungan disekitar anak mendukung dan memberikan berbagai kesempatan pada anak, maka hal tersebut dapat membuat anak menjadi penemu berbagai hal baik pengetahuan, cara memecahkan dan menyelesaikan masalah dan sebagainya melalui kegiatan bermain dan berbagai eksperimen yang dilakukan. Teori ini mendukung adanya teori humanistic oleh *Carl Rogers*. Keduanya mengemukakan hal yang sependapat, yaitu bahwa lingkungan bermain anak serta interaksi anak dengan lingkungan dapat memunculkan dan mengembangkan sifat kreatif anak yang kemudian dapat pula mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

b. Manfaat *Loose Part*

Media loose parts merupakan salah satu bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Media ini memiliki berbagai manfaat yang mencakup perkembangan kognitif, sosial-emosional, serta fisik motorik anak. Adapun manfaat dari penggunaan media loose parts adalah sebagai berikut:

1. Manfaat dalam Perkembangan Kognitif

a) Mengasah Kemampuan Berpikir Kritis

Media loose parts dapat mendorong anak untuk berpikir secara kritis dan analitis dalam mengeksplorasi berbagai bentuk dan kemungkinan. Vygotsky (1978) menyatakan bahwa interaksi anak dengan lingkungannya dapat merangsang fungsi kognitif yang lebih kompleks.

b) Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah

Melalui kegiatan bermain yang melibatkan penyusunan dan manipulasi benda, anak dilatih untuk menemukan solusi atas tantangan yang mereka hadapi. Ini mendukung perkembangan keterampilan pemecahan masalah secara mandiri.

2. Manfaat dalam Perkembangan Sosial dan Emosional

a) Meningkatkan Keterampilan Komunikasi

Saat bermain bersama teman, anak belajar untuk menyampaikan ide, mendengarkan pendapat orang lain, serta

berdiskusi. Hal ini memperkuat kemampuan komunikasi interpersonal.

b) Menumbuhkan Empati

Interaksi sosial saat bermain dengan loose parts membantu anak mengenali perasaan orang lain dan membangun kemampuan untuk memahami serta merespons secara emosional terhadap situasi sosial di sekitarnya.

3. Manfaat dalam Perkembangan Motorik

a) Mengembangkan Motorik Halus

Kegiatan seperti menjepit, menumpuk, dan menyusun benda kecil melatih koordinasi dan keterampilan tangan anak. Erikson (1950) menekankan pentingnya pengalaman eksploratif dalam membentuk rasa percaya diri dan keterampilan pada tahap awal perkembangan.

b) Mengembangkan Motorik Kasar

Media loose parts yang berukuran lebih besar, seperti ban bekas atau balok kayu, memberikan kesempatan bagi anak untuk mengangkat, menarik, atau menyusun, sehingga memperkuat otot-otot besar dan kemampuan gerak tubuh secara menyeluruh. Pandangan ini sesuai dengan teori perkembangan yang dikemukakan oleh Gesell (1928).

c) *Media Loose Part*

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mendukung kelancaran penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar. Jenis media pembelajaran sangat beragam dan dapat dibuat dari berbagai bahan, termasuk bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Salah satu media pembelajaran yang mudah ditemukan dan dimanfaatkan secara efektif dalam pendidikan anak usia dini adalah loose parts. Selain praktis, penggunaan loose parts juga dapat menghemat biaya karena banyak berasal dari bahan bekas atau alamiah yang tidak memerlukan pembelian khusus.

Konsep loose parts pertama kali dikenalkan oleh Simon Nicholson, seorang arsitek yang memiliki perhatian terhadap kreativitas anak. Ia mengembangkan ide ini untuk memberikan ruang kepada anak-anak agar dapat mengeksplorasi, memodifikasi, dan mengekspresikan kreativitas mereka secara bebas melalui benda-benda yang bisa dimanipulasi. Menurut Alfirda (dalam Simon, 2022), loose parts merujuk pada material atau objek yang dapat dipindahkan, dibentuk ulang, dan digabungkan sesuai dengan keinginan anak, tanpa batasan fungsi tetap.

Sementara itu, menurut Sally Haughey dalam Farida (2020), loose parts adalah beragam bahan yang dapat dipisah, disusun ulang, dipindahkan, dan digunakan baik secara individual maupun bersama dengan material lain. Bahan-bahan tersebut bisa berasal dari alam

maupun hasil buatan manusia. Dalam konteks pembelajaran, loose parts berkaitan erat dengan pentingnya peran lingkungan sebagai wahana eksplorasi. Lingkungan yang terbuka dan kaya akan stimulus memberi kesempatan pada anak untuk mencoba berbagai kemungkinan, yang pada akhirnya mendukung pengembangan kreativitas dan daya inovasi mereka (Valentina et al., 2023).

Hasil penelitian Sabrina (dalam Valentina Dewi et al., 2023) mengemukakan bahwa loose parts memiliki sejumlah karakteristik penting, yaitu:

- 1) Loose parts memiliki daya tarik alami bagi anak-anak, yang secara naluriah tertarik pada objek-objek bermain. Hal ini mendorong mereka untuk mengekspresikan ide dan imajinasi dalam bentuk ciptaan bebas.
- 2) Bermain dengan loose parts memberikan kebebasan yang tidak dibatasi oleh aturan formal. Hasil dari permainan bersifat terbuka, beragam, dan bergantung sepenuhnya pada tingkat kreativitas dan daya cipta anak.
- 3) Loose parts bersifat fleksibel dan mudah dipindah-pindahkan, memungkinkan anak terlibat dalam aktivitas bermain secara dinamis dan aktif, sesuai dengan keinginan dan minat masing-masing.

d) Macam-macam Bahan *Loose Part*

Media loose parts merupakan jenis media pembelajaran yang berbasis pada pemanfaatan berbagai jenis bahan. Menurut Yukananda dalam Safitri (2021), bahan-bahan alami yang digunakan sebagai loose parts dipilih dan disiapkan secara sengaja dari lingkungan sekitar guna mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Contoh bahan yang sering digunakan antara lain batu, kayu, ranting, biji-bijian, daun, pelepah pisang, dan bambu.

Sementara itu, Farida (2020) menjelaskan bahwa loose parts mencakup berbagai material yang tersedia di sekitar anak, baik dari alam maupun buatan. Bahan-bahan tersebut terdiri atas komponen alami seperti batu, daun, dan pasir; komponen sintetis seperti lego dan puzzle; serta bahan hasil daur ulang seperti kardus bekas dan botol plastik. Ragam bahan ini memberikan kesempatan yang luas bagi anak untuk bereksplorasi dan menciptakan sesuatu sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka.

B. KRITERIA KEBERHASILAN

Menurut Pedoman Penilaian PAUD dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2010: 7–8), penilaian pada pendidikan anak usia dini merupakan proses sistematis yang mencakup pengumpulan dan pengolahan data untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan anak. Melalui proses ini, guru dapat mengambil keputusan, mencatat, serta menentukan kompetensi yang telah dicapai oleh anak.

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada pedoman penilaian yang dirumuskan oleh Direktorat Pembinaan TK dan SD, Ditjen Mandas (Dimiyati, 2016:150). Penilaian harian anak dicatat langsung dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan menggunakan simbol berupa bintang sebagai representasi capaian perkembangan anak.

Format penilaian yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti skala 1 sampai 4, dengan keterangan sebagai berikut:

1. (*) – Belum Berkembang (BB):

Anak belum menunjukkan perkembangan sesuai indikator yang ditetapkan dalam RPPH. Dalam pelaksanaan kegiatan, anak masih memerlukan bantuan penuh dari guru. Nama anak dicatat pada kolom penilaian dan diberi simbol satu bintang (*).

2. (**) – Mulai Berkembang (MB):**

Anak mulai menunjukkan minat dan kemauan untuk melakukan kegiatan, namun belum berhasil mencapai semua indikator yang diharapkan secara konsisten.

3. (***) – Berkembang Sesuai Harapan (BSH):**

Anak mampu melaksanakan kegiatan secara mandiri dan telah mencapai semua indikator perkembangan yang ditetapkan dalam RPPH.

4. (****) – Berkembang Sangat Baik (BSB): ****

Anak tidak hanya mampu mencapai semua indikator perkembangan, tetapi juga menunjukkan kemampuan yang melampaui ekspektasi.

Pedoman penilaian Paud menyebutkan bahwa penilaian Paud merupakan suatu proses pengumpulan serta pengolahan data agar dapat mengetahui tingkat perkembangan anak serta mengambil keputusan, mencatat atau menentukan kompetensi anak (Kemendikbud, 2010:7-8) peneliti akan menggunakan pedoman penilaian sebagaimana diatur dalam Direktorat Pembinaan TK, SD, Ditjen Mandas 2010 (Dimyatin, 2016:150) catatan penilaian harian anak akan dicantumkan pada RPPH dengan menggunakan lambang atau symbol bintang, pedoman penilaian tersebut dijabarkan sebagai berikut :

Menurut kurikulum 2004 terdapat standar kompetensi (AK) dan kompetensi Dasar (KD), bidang pengembangan kreativitas anak dapat mengeskpresikan dirinya dengan menciptakan kreativitas melalui kegiatan penelitian dengan menggunakan berbagai media dan bahan.

Data penelitian mengenai penggunaan media loose part dalam meningkatkan kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Indikator Kreativitas *Loose part*

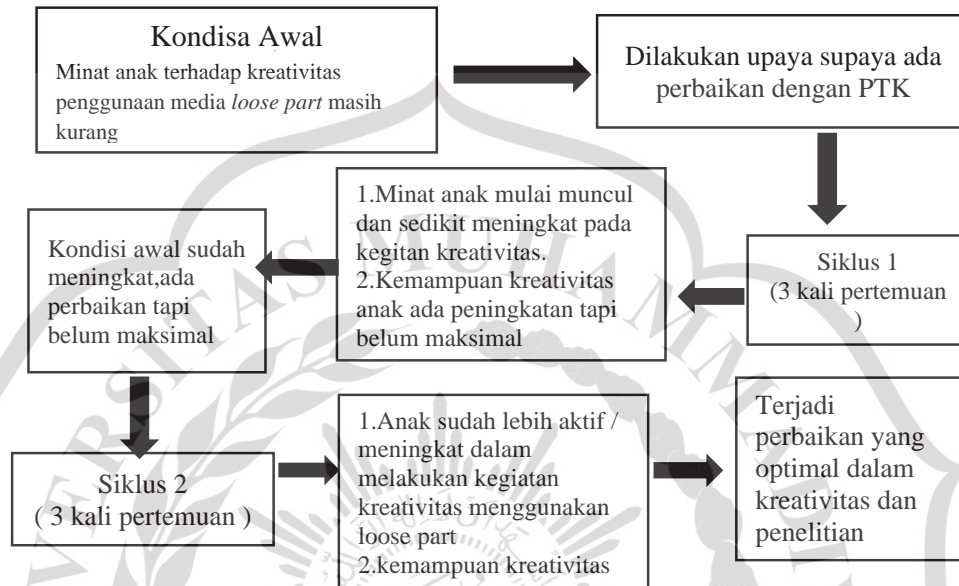
No	Indikator
1	Anak menyusun bentuk dari media <i>loose part</i>
2	Anak menggunakan media <i>loose part</i> sesuai dengan fungsinya.
3	Anak mengkombinasikan berbagai media <i>loose part</i> menjadi karya.

C. Kerangka Berpikir

Peneliti memilih kegiatan dengan menggunakan media *loose parts* sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hal ini didasarkan pada karakteristik kegiatan tersebut yang memberikan kebebasan bagi anak untuk berkreasi sesuai dengan ide dan imajinasi masing-masing, serta dinilai sebagai aktivitas yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Penggunaan *loose parts*, yaitu berbagai bahan alam dan benda-benda yang dapat dimanfaatkan untuk bermain dan berkreasi, merupakan pendekatan yang memungkinkan anak untuk belajar secara aktif dan mengembangkan kreativitasnya. Anak-anak, misalnya, dapat menggunakan ranting kayu, daun, batu, maupun tutup botol untuk membangun struktur, menyusun pola, atau menciptakan karya seni sesuai dengan imajinasi mereka.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, pendekatan tersebut digunakan sebagai strategi untuk memperbaiki dan meningkatkan perkembangan kreativitas anak. Melalui pengamatan terhadap indikator pencapaian perkembangan, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran serta menentukan langkah-langkah perbaikan yang tepat selama proses berlangsung.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir Siklus I dan Siklus II

D. Hipotesis Tindakan

Secara statistik, hipotesis merupakan pernyataan yang berkaitan dengan keadaan suatu populasi yang ingin diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Menurut Sugiyono (2019), hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan dalam bentuk pertanyaan. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau harus ditolak (Nasution, 2022).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban sementara atas permasalahan penelitian, yang kebenarannya

masih perlu dibuktikan melalui proses pengumpulan dan analisis data secara ilmiah.

Pada penelitian ini, hipotesis yang diajukan berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di KB 'Aisyiyah Ar Rozan Wonosobo. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Penggunaan media pembelajaran loose parts secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas anak di KB 'Aisyiyah Ar Rozan Wonosobo pada tahun pelajaran 2024/2025.

