

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR BERBASIS *LOOSE PART***  
**DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS**  
**PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA BUSTANUL' ULUM LAMPUNG**



**Oleh: Siti Nur Azizah**

**NIM: 21204032007**

**TESIS**

**Diajukan Kepada Program Magister (S2)**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh**

**Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**YOGYAKARTA**

**2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nur Azizah, S.Pd

NIM : 212040320007

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 23 Oktober 2023

Menyatakan,



Siti Nur Azizah, S. Pd

NIM. 21204032007

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nur Azizah, S.Pd

NIM : 212040320007

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 23 Oktober 2023

Menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



Siti Nur Azizah, S. Pd  
NIM. 212040320007

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nur Azizah, S.Pd

NIM : 212040320007

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan Dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua ) seandainya suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 23 Oktober 2023

Menyatakan,

  
Siti Nur Azizah, S. Pd  
NIM. 21204032007

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3335/Un.02/DT/PP.00.9/11/2023

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN BUKU AJAR BERBASIS *LOOSE PART* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA BUSTANULI ULUM LAMPUNG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SITI NUR AZIZAH, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 21204032007  
Telah diujikan pada : Kamis, 09 November 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 6566e17f53320



Penguji I

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 655d0f6f01c16



Penguji II

Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6566db80591b7



Yogyakarta, 09 November 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6566b1d8945

## HALAMAN PERSETUJUAN

### PERSETUJUAN TIM PENGUJI

#### UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN BUKU AJAR BERBASIS  
LOOSE PART DALAM MENINGKATKAN  
KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
RA BUSTANUL' ULUM LAMPUNG**

Nama : Siti Nur Azizah  
NIM : 21204032007  
Prodi : PIAUD  
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah  
Ketua/ Pembimbing : Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.



Penguji I : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si



Penguji II : Dr. Hj. Hibana, M.Pd

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 9 November 2023

Waktu : 10.00-11.00 WIB.

Hasil/ Nilai : A

IPK : 3,94

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan Universitas Islam Negeri  
Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Assalamua'alaikum Wr.Wb*

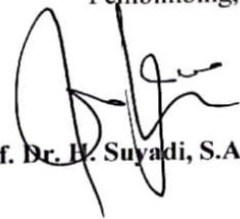
Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**“PENGEMBANGAN BUKU PEMBELAJARAN BERBASIS *LOOSE PART*  
DALAM MENSTIMULASI KREATIVITAS  
ANAK USIA 5-6 TAHUN”**

Nama : Siti Nur Azizah  
Nim : 21204032007  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada pembelajaran Magister (S2) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Yogyakarta, 23 Oktober 2023  
Pembimbing,



**Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A**

## MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*Artinya: Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.*<sup>1</sup>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup>Al-Quran Kemenag, 'Qs. Al-Mujaddalah  
<<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/58?from=1&to=22>>.



**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Tesis ini dipersembahkan kepada:**

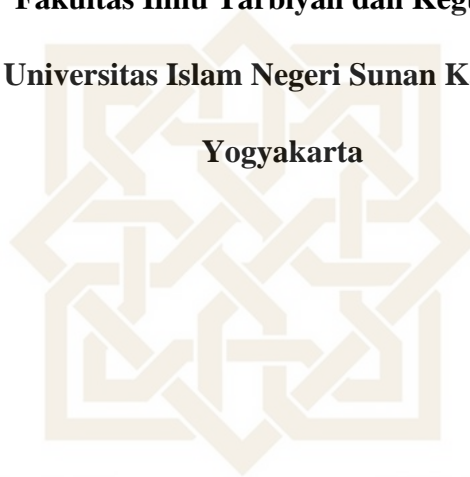
**Almamater Tercinta**

**Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga**

**Yogyakarta**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala Puji Bagi Allah yang telah memberikan rahmat, pertolongan dan kasih sayangnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir tesis yang berjudul *“pengembangan buku pembelajaran berbasis loose part dalam menstimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun”*,

Tesis ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapat gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penyusunan tesis ini, peneliti telah melibatkan banyak pihak secara langsung maupun tidak langsung, yang telah memberikan kontribusi nyata bagi peneliti dalam rangka mendapatkan hasil penelitian yang maksimal. Maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil Makin, S.Ag MA selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk meningkatkan potensi akademik di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, selaku Dekan FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas kepada penulis selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
3. Bapak Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A, selaku Ketua Program Studi Magister pendidikan islam anak usia dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, sekaligus sebagai dosen pembimbing Tesis dan dosen pembimbing Akademik, yang

senantiasa memberikan bimbingan, dukungan, nasihat, saran kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis.

4. Ibu Prof. Dr. Hj. Naimah, M.Hum, selaku sekretaris program studi magister pendidikan islam anak usia dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Seluruh jajaran dosen dan pengajar Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga, yang senantiasa membimbing penulis.
6. Seluruh pegawai dan staf tata usaha Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang tidak dapat disebut satu persatu.
7. Ibu Yulianti, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Nur Hasanah S,Pd selaku wali kelas B RA Bustanul' Ulum yang telah memberikan data dan berkenan menjadi lokasi penelitian.
8. Kepada kedua orang tua cinta, Ayahanda Abdhul Mutolib dan Ibunda Agus Hikmawati yang selalu memberikan dukungan, motivasi, nasehat dengan kasih sayangnya, dengan kerja keras dan perjuangan ayahanda untuk anaknya, supaya dapat melanjutkan studi magister di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
9. Kepada adik tercinta Ahmad Tarhib, SE. Nenek tercinta Siti Maimunah dan Dewi Wuryan, yang selalu memberikan doa dan dukungan sehingga tesis ini dapat selesai.
10. Kepada teman-teman seperjuangan PIAUD UIN Sunan Kalijaga angkatan 2021 yang telah sama-sama berjuang dan memberikan semangat.

11. Kepada keluarga kos idaman mertua Yuliatu Rohiman, M.Pd Ayu Nur Jannah, M.Pd Retno Risti Darmawanti, M.Pd, Syifa Nur Rahmah dan Nazatul Azrina, S.Pd. Terima kasih untuk doa dan supportnya selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
12. Kepada keluarga cemara Durroh Mufidah, S.Pd Lailatul Khusnul Khotimah, S.Pd, Lilis Setiawati, S.Pd, Pratiwi Laili Putri Dewi, S.Pd, Putri Jayanti S.Pd. Terimakasih atas doa dan supportnya dari S1 hingga saat ini.

Yogyakarta, 23 Oktober 2023



Siti Nur Azizah, SPd  
NIM. 21204032007



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**Siti Nur Azizah NIM 21204032007** Pengembangan Media Buku Ajar Berbasis *Loose Part* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. Tesis, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Tujuan penelitian dilakukan untuk mengetahui 1) Pengembangan media buku ajar berbasis *loose part* terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul'Ulum. 2) kelayakan media buku ajar berbasis *loose part* 3) kepraktisan media buku ajar berbasis *loose part* 4) efektivitas media buku pembelajaran berbasis *loose part* terhadap kreativitas pada 20 anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul'Ulum.

Penelitian ini menggunakan model penelitian (RND) *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah pendidik di RA Bustanul'Ulum. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi, wawancara dan angket. Uji validitas produk menggunakan uji kelayakan, kepraktisan dan uji efektivitas. Uji efektivitas menggunakan uji N-Gain dan eksperimen *one group pretest posttest design* dengan uji *paired sample t-test* serta respon efektivitas oleh pendidik RA Bustanul'Ulum

Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah dihasilkan produk berupa media buku ajar berbasis *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Melalui uji validasi media memperoleh nilai 89% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan kepala sekolah memperoleh nilai 93% dalam kategori sangat praktis, uji kepraktisan wali kelas memperoleh nilai 96% dalam kategori sangat praktis. Uji coba validasi materi memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan perhitungan uji *N-Gain* sebesar 0,73 artinya media buku pembelajaran berbasis *loose part* efektif dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini. Selanjutnya uji *paired sample t-test* dengan perolehan sig (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan  $\alpha = 0.05$ , sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan nilai rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* kreativitas anak. Hasil respon guru terkait efektivitas mendapatkan skor 91% dari wali kelas B1, skor 94% dari wali kelas B2, 87% dari wali kelas B3 dan 92% diperoleh dari kepala sekolah. Hasil analisis data ini mengindikasikan bahwa hasil pengembangan media buku ajar berbasis *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun terbukti meningkat secara signifikan dan memunculkan kecerdasan naturalis.

**Kata Kunci:** Buku Pembelajaran Berbasis *Loose Part*, Kreativitas, Anak Usia Dini

## **ABSTRACT**

Siti Nur Azizah NIM 21204032007 *Development of Loose Part Based Text book Media in Increasing Early Childhood Creativity. Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program (PIAUD) Masters Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta, 2023.*

*The aim of the research was to determine 1) The development of loose part-based textbook media on creativity in children aged 5-6 years at RA Bustanul' Ulum. 2) the feasibility of loose part based textbook media 3) the practicality of loose part based textbook media 4) the effectiveness of loose part based learning book media on creativity in 20 children aged 5-6 years at RA Bustanul'Ulum.*

*This research uses a Research and Development (RND) research model using the ADDIE (Analysis, design, development, implementation, evaluation) model. The subjects in this research were educators at RA Bustanul' Ulum. The data collection techniques used were observation, documentation, interviews and questionnaires. Test product validity using feasibility, practicality and effectiveness tests. Effectiveness test using the N-Gain test and one group pretest posttest design experiment using paired sample t-test and effectiveness response by educator RA Bustanul'Ulum*

*The results of the research show that a product has been produced in the form of loose part-based textbook media to increase the creativity of children aged 5-6 years. Through the media validation test, it obtained a score of 89% with a very valid category. The principal's practicality test scored 93% in the very practical category, the homeroom teacher's practicality test scored 96% in the very practical category. The material validation trial obtained a score of 100% with a very valid category. Based on the N-Gain test calculation of 0.73, this means that loose part-based learning book media is effective in stimulating creativity in early childhood. Next, the paired sample t-test was obtained with a sig (2 tailed) of  $0.000 < 0.05$  with  $\alpha = 0.05$ , so it can be concluded that there is a difference in the average value between the pretest and posttest scores for children's creativity. The results of teacher responses regarding effectiveness obtained a score of 91% from the homeroom teacher B1, a score of 94% from the homeroom teacher B2, 87% from the homeroom teacher B3 and 92% obtained from the school principal. The results of this data analysis indicate that the results of developing loose part-based textbook media in increasing the creativity of children aged 5-6 years have proven to increase significantly and bring out naturalist intelligence.*

**Keywords: Loose Part Based Learning Books, Creativity, Early Childhood**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PUSTAKA .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERHIJAB .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>HALAMAN KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>HALAMAN ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>HALAMAN ABSTRACT .....</b>	<b>xiii</b>
<b>HALAMAN DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>HALAMAN DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>HALAMAN DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvii</b>
<b>HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	10
F. Kajian Penelitian yang Relevan .....	12
G. Landasan Teori .....	22
H. Sistematika Pembahasan .....	61
<b>BAB II METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	62
B. Prosedur Pengembangan .....	63
C. Desain Uji Coba Produk .....	68
D. Desain Uji Coba Lapangan .....	70
E. Subjek Uji Coba Produk .....	70
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	71
G. Teknik Analisis Data .....	77
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	83
B. Hasil Uji Coba Produk .....	118
C. Revisi Produk .....	144
D. Analisis Hasil Produk Akhir .....	144
E. Keterbatasan Penelitian .....	157

**BAB IV PENUTUP**

A. Simpulan Tentang Produk.....	158
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	160
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	160

**DAFTAR PUSTAKA**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Validator .....	69
Tabel 2.2 Kisi-Kisi Instrumen Validator Media .....	72
Tabel 2.3 Kisi-Kisi Instrumen Validator Materi .....	73
Tabel 2.4 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru .....	74
Tabel 2.5 Kisi-Kisi Lembar Uji Efektivitas .....	75
Tabel 2.6 Kisi-Kisi Efektivitas Respon Pendidik .....	76
Tabel 2.7 Skala Likert .....	78
Tabel 2.8 Kriteria Kelayakan .....	79
Tabel 2.9 Kriteria Penilaian Kepraktisan Media.....	80
Tabel 2.10 Skema <i>One Group Pretest Post Test Design</i> .....	80
Tabel 2.11 Kriteria Tingkat Keefektifan.....	81
Tabel 2.12 Interpretasi Hasil Uji Efektivitas Berdasarkan Persentase.....	81
Tabel 2.13 Kriteria Penilaian Efektivitas Media.....	82
Tabel 3.1 Contoh Media Pembelajaran Ra Bustanul' Ulum.....	88
Tabel 3.2 Perencanaan Rancangan.....	94
Tabel 3.3 Kompetensi Inti.....	95
Tabel 3.4 Kompetensi Dasar .....	95
Tabel 3.5 Tujuan Pembelajaran P5 Kurikulum Merdeka.....	99
Tabel 3.6 Tujuan Pembelajaran Pada Tema Kurikulum 2013 .....	100
Tabel 3.7 Gambar Komponen <i>Loose Part</i> Yang Disertakan Pada Buku .....	106
Tabel 3.8 Gambaran Buku Pembelajaran Berbasis <i>Loose Part</i> .....	108
Tabel 3.9 Hasil Validasi Ahli Materi .....	121
Tabel 3.10 Revisi Validasi Ahli Media.....	122
Tabel 3.11 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi .....	123
Tabel 3.12 Hasil Analisis Angket Uji Kepraktisan Wali Kelas B .....	125
Tabel 3.13 Kategori Kelayakan.....	126
Tabel 3.14 Hasil Analisis Angket Uji Kepraktisan Kepala Sekolah.....	126
Tabel 3.15 Hasil Pretest Media Buku Pembelajaran Berbasis <i>Loose Part</i> .....	128
Tabel 3.16 Hasil <i>Posttest</i> Media Buku Pembelajaran Berbasis <i>Loose Part</i> ....	130
Tabel 3.17 Hasil Uji Normalitas .....	132
Tabel 3.18 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> .....	133
Tabel 3.20 Hasil Respon Efektivitas Buku Ajar Oleh Wali Kelas B1.....	136
Tabel 3.21 Hasil Respon Efektivitas Buku Ajar Oleh Wali Kelas B2.....	138
Tabel 3.22 Hasil Respon Efektivitas Buku Ajar Oleh Wali Kelas B3.....	140
Tabel 3.23 Hasil Respon Efektivitas Buku Ajar Oleh Kepala Sekolah.....	136

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Prinsip-Prinsip Buku Ajar .....	28
Gambar 1.2 Karakteristik Media <i>Loose Part</i> .....	34
Gambar 1.3 Komponen <i>Loose Part</i> .....	36
Gambar 1.4 Tujuan Pembelajaran <i>Loose Part</i> .....	37
Gambar 1.5 Kebutuhan Anak Terhadap Aktivasi Kreatif.....	54
Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan ADDIE .....	62
Gambar 2.2 Desain Uji Coba Produk.....	68
Gambar 3.1 Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun .....	92
Gambar 3.2 Margin Penulisan Media .....	107
Gambar 3.3 Cover Buku Pembelajaran Berbasis <i>Loose Part</i> .....	149
Gambar 3.4 Bagian Kedua Isi Buku Pembelajaran Berbasis <i>Loose Part</i> .....	149
Gambar 3.5 Bagian Ketiga dan Keempat Isi Buku Pembelajaran <i>Loose Part</i> .	150

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara Guru.....	168
Lampiran 2. Hasil Catatan Wawancara.....	170
Lampiran 3. Surat Penelitian.....	173
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian.....	174
Lampiran 5. Surat Validator Media.....	175
Lampiran 6. Hasil Uji Validasi Media.....	176
Lampiran 7. Surat Validator Materi.....	177
Lampiran 8. Hasil Validasi Materi.....	178
Lampiran 9. Respon Guru.....	180
Lampiran 10 Data <i>Pretest di RA Bustanul' Ulum</i> .....	181
Lampiran 11. Data <i>Posttest di RA Bustanul' Ulum</i> .....	182
Lampiran 12. Data Uji Normalitas.....	183
Lampiran 13. Uji <i>Paired Sample T-Test Pretest dan Posttest</i> .....	184
Lampiran 14. Hasil Dokumentasi.....	185
Lampiran 15. Daftar Tema dan Cakupan Tema.....	187
Lampiran 16. Angket Efektivitas Respon Guru.....	189



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kreativitas dalam pendidikan sangat diperlukan. Dunia pendidikan sudah saatnya mempertimbangkan aspek kreativitas dalam mendidik anak bangsa. Terutama di era sekarang yang dipenuhi dengan persaingan. Pentingnya kreativitas dapat dibuktikan melalui salah satu tokoh dunia yaitu Thomas Alva Edison, yang terkenal dengan kreativitasnya sebagai penemu bola lampu pijar, dengan penemuannya sampai saat ini kita dapat menikmati manfaatnya, hal tersebut merupakan buah dari kreativitas yang dimiliki. Negara berkembang Indonesia sangat memerlukan tenaga-tenaga kreatif sehingga mampu memberikan kontribusi bermakna kepada ilmu pengetahuan, kesenian, teknologi serta kepada kesejahteraan bangsa pada umumnya.<sup>2</sup>

MPI (*The Martin Prosperity Institute*) mengenai indeks kreativitas dan kesejahteraan : *Kreativitas Global (Creativity and Prosperity: The Global Creativity Index)* pada penelitiannya menunjukkan bahwa kreativitas di negara Indonesia menempati posisi terendah dari 8 negara lainnya, jauh di bawah Filipina, Amerika Serikat, Inggris dan Vietnam, bahkan di bawah negara India. Banyak faktor yang diperkirakan menjadi penyebab rendahnya kreativitas di Indonesia. Beberapa faktor tersebut di

---

<sup>2</sup>André Gide, 'Teori Kreativitas', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 1967, 5-24.

antaranya pola asuh orang tua yang keliru dan sistem pendidikan yang kurang mendukung.<sup>3</sup>

Berdasarkan data dari penelitian MPI tersebut, dapat dipahami bahwa kreativitas di Indonesia tergolong rendah dibandingkan dengan 8 negara lain. Sehingga diperlukan upaya peningkatan sebuah kualitas mengenai kreativitas seseorang sedini mungkin. Kualitas kreativitas tersebut merupakan hasil dari proses pendidikan pada setiap jenjang, mulai dari pendidikan PAUD, pendidikan dasar hingga ke perguruan tinggi dapat berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kualitas kreativitas individu. Oleh karena itu, kreativitas tidak lagi menjadi bagian terluar dari pendidikan atau hanya berasal dari aspek seni, melainkan telah menjadi aspek inti dari pendidikan.

Kreativitas penting distimulasi sejak usia dini. Karena, pada periode tersebut anak menunjukkan proses tumbuh kembang, serta pembentukan pondasi dan kepribadian yang akan menghasilkan pengalaman anak pada kehidupan selanjutnya. Periode tersebut merupakan pondasi dasar anak membentuk pengembangan sikap, perilaku, kreativitas yang berpengaruh terhadap sumber daya manusia pada suatu bangsa.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup>Mugi Priyambodo, Riezky Maya Probosari, and Nurma Yunita Indriyanti, 'Correlation between Self Confidence and Adversity Quotient With Creative Thinking Skills of Grade VIII Students On Subject Motion and Force', *Jurnal Phenomenon*, 11.2 (2021), 231–44.

<sup>4</sup>Jeni Roes Widayati, Rien Safrina, and Yetti Supriyati, 'Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1 (2020), 654 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>>.

Sistem pendidikan di Indonesia lebih dominan menggunakan sistem pendidikan satu arah dengan mengutamakan IQ atau kecerdasan intelektual. Sistem pendidikan satu arah kurang memperhatikan kreativitas dan sosial emosional. Orang tua kurang menyadari bahwa kreativitas menjadi hal penting bagi kehidupan anak. Sebagian besar orang tua hanya mengedepankan pada pengembangan intelegensi anak dibandingkan dengan pengembangan kreativitasnya. Padahal, dua hal tersebut sangat penting bagi anak guna mencapai keberhasilan di kehidupan selanjutnya.<sup>5</sup>

Seto Mulyadi seorang praktisi pendidikan anak mengatakan bahwa, sistem pendidikan yang belum kondusif menjadikan anak di Indonesia mengalami proses pemandekan kreativitas, anak dituntut untuk memilih satu jawaban yang benar atas satu persoalan, kondisi lain yaitu pada pembelajaran di Indonesia umumnya berfokus pada berfungsinya otak kiri yang bersifat akademik, otomatis anak-anak tidak terlatih mengaktifkan otak kanannya dalam memecahkan berbagai persoalan, hal tersebut menjadikan potensi kreativitas tidak berkembang.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup>Andreas Reichenbach And Others, 'Peranan Keluarga/ Orang Tua dan Sekolah Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini', *Progress In Retinal And Eye Research*, 561.3 (2019), S2-3.

<sup>6</sup>Seto Mulyadi, 'Ketua Umum Lembaga Perlindungan Anak Indonesia Seto Mulyadi Berbicara Dalam Acara Webinar Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA) Bertema "Orang Tuaku Sahabat Terbaikku, Dalam Rangka Memperingati Hari Anak Nasional (HAN)', 2020.

Peran dan kerjasama pendidik dalam menstimulasi kreativitas pada anak usia dini sangat diperlukan. Pendidik PAUD bukan hanya bertugas mengajarkan ilmu kepada anak, namun lebih dari itu, pendidik merupakan wadah yang berperan dalam pengembangan segala aspek pada diri anak, membentuk perilaku yang positif, serta menstimulasi skill kreativitas anak. Banyak hal yang bisa dilakukan serta yang perlu dipersiapkan dalam menstimulasi perkembangan kreativitas anak, salah satunya dengan menggunakan bahan ajar untuk mendampingi pembelajaran pada anak usia dini.<sup>7</sup>

Bahan ajar yang digunakan oleh pendidik hendaknya bertujuan untuk memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran pada anak usia dini. Seperti yang telah diatur dalam sistem Pendidikan Nasional UU No. 20 Tahun 2003 kemudian dijabarkan pada No. 19 Tahun 2015 terkait dengan Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 bahwa di dalamnya, telah tertera bahwa proses pembelajaran yang ada di sekolah dapat dilakukan dengan cara yang interaktif, pembelajaran yang memberi inspirasi, pembelajaran yang membahagiakan, serta pembelajaran yang memberi tantangan, agar dapat menumbuhkan keaktifan dan menumbuhkan kreativitas.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Ika Budi Maryatun, 'Peran Pendidik Paud Dalam Membangun Karakter Anak', *Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2016), 747–52 <<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12370>>.

<sup>8</sup>Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional' (Jakarta, 2003).

Pentingnya pemilihan media dan bahan ajar yang tepat sehingga dapat menunjang pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai juga tertuang dalam Al-Quran surat An-nahl ayat 89 yang berbunyi:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهَدَىٰ وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

*Artinya: dan ingatlah akan hari ketika kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan kami datangkan kamu (muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan kami turunkan kepadamu Al kitab (Al-Qur'an) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri (muslim).<sup>9</sup>*

Berdasarkan ayat di atas, secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat / benda suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Allah SWT menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan segala di dunia dan akhirat. Maka, sudah sepatutnya jika seorang menggunakan dan memilih bahan serta alat media tertentu dalam menjelaskan sesuatu salah satunya yaitu ketika pelaksanaan pembelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan pendidik dalam mengembangkan kreativitas pada anak yaitu dengan menerapkan bahan ajar / media ajar yang efektif dan menarik. Bahan ajar merupakan alat yang diimplementasikan untuk memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pada pelaksanaan pembelajaran. Bahan ajar terdiri dari berbagai

---

<sup>9</sup>Qs. An-Nahl-89.



macam jenis serta dapat diinovasikan dari berbagai macam bahan. Salah satunya melalui bahan-bahan lepasan di lingkungan sekitar.

*Loose Part* sendiri merupakan media yang mulai dijadikan rujukan bagi PAUD di Indonesia sejak tahun 2020. *Loose part* memiliki karakter bahan yang digunakan mudah dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Menggunakan media *loose part* dalam pembelajaran terbukti secara ilmiah mampu mengembangkan kreativitas.<sup>10</sup>

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mastuinda dkk, dimana menegaskan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan media *loose part* dapat mengembangkan keterampilan kreativitas pada anak serta meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian. Selain itu media berbasis *loose part* dapat menciptakan kreasi yang tiada batasnya bagi diri anak, meningkatkan kemampuan kreativitasnya serta menanamkan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya.<sup>11</sup>

Kenyataannya pada perkembangan zaman saat ini, masih ditemukan pendidik di pedesaan bahkan di kota-kota besar terlena dengan kemajuan teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan. Media modern telah mempermudah pendidik dalam memecahkan berbagai masalah problem belajar mengajar. Ketika dalam keadaan tertentu pendidik harus jauh dari

---

<sup>10</sup>Mita Oktavia Lestari and Abdul Karim Halim, 'Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Tunas Harapan', *Jurnal Family Education*, 2.3 (2022), 271–79 <<https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>>.

<sup>11</sup>Mastuinda Mastuinda, Zulkifli Zulkifli, and Febrialismanto Febrialismanto, 'Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Paud Se-Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3.1 (2020), 90–96 <<https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.868>>.

media tersebut, pendidik menjadi bingung karena ketergantungan pada media tersebut. Pendidik telah melupakan media yang bisa dikembangkan dari bahan-bahan sederhana di sekitar mereka. Akibatnya pendidik menjadi kurang peka terhadap potensi disekitar lingkungan. Jika pendidik dapat menerapkan media modern dan tidak melupakan media sederhana dengan pemanfaatan bahan disekitar, maka pembelajaran akan lebih beragam.<sup>12</sup>

Problematika di atas senada dengan permasalahan yang ditemukan di RA Bustanul Ulum. Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah bahwa kurangnya pemanfaatan media yang ada disekitar lingkungan, sehingga, pendidik lebih sering menggunakan media yang praktis dengan terlebih dahulu mengeluarkan biaya. Hal tersebut disebabkan kurangnya pemahaman pendidik dalam memanfaatkan bahan di sekitar lingkungan agar menjadi media yang menunjang kegiatan kreativitas anak. Selain itu, pendidik menganggap media yang praktis lebih mudah didapatkan serta lebih efektif. Padahal, jika pendidik dapat memanfaatkan bahan yang ada lingkungan sekolah, maka akan menambah inovasi pendidik dan anak untuk berkreasi, seperti pemanfaatan bahan-bahan yang ada dilingkungan menjadi media yang bermakna dan menstimulasi kreativitas anak usia dini.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup>Maryatun.

<sup>13</sup>Wawancara “Problem Penerapan Bahan Pembelajaran di RA Bustanul Ulum Lampung Tengah” 8 Maret 2023

*“Media yang ada di sekolah kami masih sederhana, dan semua media praktis, pendidik belum mencoba memanfaatkan bahan sekitar lingkungan menjadi suatu media. Karena kami kurang memahami hal tersebut. Media praktis menurut kami mudah untuk diaplikasikan. Tetapi, dengan terbatasnya biaya, kami memperbarui media di sekolah kurang lebih 4 semester sekali”.*<sup>14</sup> (1.1-yu-8-03-23)

Peneliti juga menemukan permasalahan kreativitas pada kelas B RA Bustanul Ulum Jayasakti, yaitu perkembangan kreativitas pada anak kurang optimal, seperti anak belum mampu membuat karyanya sendiri. Terlihat juga saat kegiatan mewarnai pendidik membatasi warna yang anak pilih, dan mengajak anak untuk menirukan sesuai apa yang sudah dicontohkan. Sehingga anak tidak diberi kesempatan untuk menuangkan ide-ide kreatifitasnya.<sup>15</sup>

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti tertarik melaksanakan penelitian serta pengembangan sebuah produk yaitu bahan ajar buku berbasis *loose part*. Produk tersebut dapat diimplementasikan pendidik untuk penunjang kegiatan pembelajaran di sekolah dalam menstimulasi kreativitas anak melalui media buku ajar berbasis *loose part*. Serta dapat memanfaatkan bahan yang ada di sekeliling lingkungan sekolah agar menjadi suatu produk yang dapat digunakan untuk pembelajaran anak.

---

<sup>14</sup> Wawancara, Ibu Yulianti “Problematika Media Pembelajaran di RA Bustanul Ulum Lampung, 8 Maret 2023

<sup>15</sup> Observasi “problem kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul Ulum Lampung Tengah” 8 Maret 2023

## **B. Identifikasi Masalah**

Melalui penjelasan pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Anak belum terbiasa menciptakan karya melalui ide-ide dan imajinasi anak.
2. Anak belum mampu memberikan tanggapan pemecahan masalah melalui ide-idenya.
3. Tersedianya media pembelajaran yang terbatas untuk menstimulasi kreativitas anak.
4. Pendidik belum menstimulasi secara optimal terkait sistem kerja otak kanan anak yaitu kreativitas.
5. Belum tersedianya buku pegangan guru yang berfungsi sebagai media pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini berfokus pada masalah yang berkaitan dengan pengembangan buku ajar berbasis *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media buku ajar berbasis *loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul' Ulum?
2. Bagaimana kelayakan media buku ajar berbasis *loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul'Ulum?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media buku ajar berbasis *loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun?
4. Bagaimana efektivitas media buku ajar berbasis *loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul' Ulum?

#### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengembangkan media buku ajar berbasis *loose part* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul' Ulum.
- b. Untuk menguji kelayakan media buku ajar berbasis *loose part* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul' Ulum.
- c. Untuk menguji kepraktisan media buku ajar berbasis *loose part* terhadap kreativitas usia 5-6 tahun.
- d. Untuk menguji efektivitas media buku ajar berbasis *loose part* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul' Ulum.

## 2. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan terutama dalam bidang media pembelajaran untuk anak usia dini. Manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### a. Manfaat Teoritis

- 1) Memberikan gagasan berfikir dalam membangun ilmu pengetahuan, khususnya merujuk kepada kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul Ulum.
- 2) Memperkaya pengetahuan dan wawasan ilmu pendidikan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

### b. Manfaat praktis.

#### 1) Bagi Anak

Dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia 4-5 Tahun

#### 2) Bagi Guru dan Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat memberikan inovasi dan pemahaman bagi orang tua dan pendidik dalam mengembangkan media buku pembelajaran berbasis *loose part* dalam menstimulasi kreativitas pada anak.

#### 3) Bagi Peneliti Selanjutnya.

Memiliki teori pembelajaran yang dapat dijadikan rujukan penelitian selanjutnya, dan menambah pengetahuan.

## F. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Tesis yang ditulis oleh Rahmi Bekti Utami, dengan judul “Implementasi Media *Loose Part* dalam Meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di masa pandemi covid 19”. Pada tahun 2022, tujuan penelitian ini untuk mengkaji implementasi media *loose part* dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini di masa pandemi covid 19. Metodologi penelitian yang dipakai yaitu menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, dengan hasil penelitian yaitu media *loose part* terbukti dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Perkembangan kognitif yang terlihat yaitu : (1) anak menjadi lebih kreatif karena terbiasa bereksplorasi dan bereksperimen. (2) anak dapat mengetahui konsep dengan mampu mengurutkan angka, bentuk dan ukuran. (3) anak dapat mengetahui bagaimana mengatasi masalah sehari-hari secara kreatif. Persamaan pada penelitian tersebut yaitu sama-sama menggunakan media *loose part* dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian yang ditulis oleh Rahmi Bekti Utami yaitu menggunakan kualitatif deskriptif, sedangkan metode penelitian yang penulis lakukan yaitu menggunakan RND. Selain itu, perbedaan terletak pada lokasi dan variabel bebas. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmi Bekri Utami fokus kepada pengembangan aspek kognitif,

sedangkan penelitian yang penulis lakukan yaitu fokus kepada skill kreativitas / creativity skill anak usia dini.<sup>16</sup>

2. Tesis yang ditulis oleh Nurul Azizah, dengan judul “Menstimulasi Berpikir Kritis Dan Kreatif Melalui Media *Loose Part* Terhadap Anak Pemalu (Studi Kasus Di PAUD Pesantren Sabilil Muttaqien Surodadi Nganjuk)” pada tahun 2023. Tujuan penelitiannya yaitu mengidentifikasi perilaku anak pemalu, menganalisis penerapan media loose part dalam menstimulasi keterampilan berpikir kritis dan kreatif anak pemalu, serta menemukan implikasi atas implementasi media *loose part* dalam keterampilan berpikir kritis dan kreatif anak pemalu. Penelitian ini dilatar belakangi oleh problem pada anak pemalu yang mendominasi penyebab awal banyaknya permasalahan mental yang dialami oleh anak remaja di Indonesia. Hasil penelitian yaitu menunjukkan fakta: Pertama, perilaku anak pemalu di PAUD Pondok Pesantren Sabilil Muttaqien Surodadi Nganjuk meliputi: kurangnya intensitas komunikasi, kurangnya kemampuan menganalisis, ragu menyampaikan penilaian, belum mampu menyelesaikan masalah secara mandiri, belum percaya diri, kurang rasa ingin tahu. Kedua, berbagai alasan logis mengenai pentingnya merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak pemalu melalui *loose part* media antara lain: ciri-ciri media yang lepas memudahkan guru dalam melakukannya mendorong anak untuk bertanya, mengemukakan

---

<sup>16</sup>Rahmi utami Bkti, ‘Implementasi Media *Loose Part* Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Covid 19’, (Universitas Islam Negri Sunan Kalijaga Yogyakarta,2022).



pendapat, berimajinasi dan berkreasi pada penelitian tersebut sama-sama menggunakan media *loose part* dalam melaksanakan pembelajaran dan juga sama-sama fokus menstimulasi berpikir kreatif. Perbedaan dari penelitian penulis yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Azizah menggunakan media *loose part* bukan hanya menstimulasi berpikir kreatif tetapi juga berpikir kritis kepada anak pemalu. Sedangkan penulis fokus kepada menstimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bahan ajar berbasis *loose part*, perbedaan yang lain tertera pada lokasi serta metodologi penelitian yang digunakan. Metodologi penelitian yang digunakan oleh Nurul Azizah yaitu kualitatif dengan pendekatan studi kasus, sedangkan metode penelitian yang penulis gunakan yaitu RND.<sup>17</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Anita Damayanti dkk, dengan judul penelitian “Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media *Loose Part*”, pada tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan hasil pembelajaran jarak jauh berbasis STEAM menggunakan media *loose part* yang dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Juara Bekasi 2020. Subjek penelitian yang digunakan penelitian ini 12 siswa. Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya

---

<sup>17</sup> Nurul Azizah, ‘Menstimulasi Berfikir Kritis Dan Kreatif Melalui Media Loose Part Terhadap Anak Pemalu (Studi Kasus Di PAUD Pesantren Sabilil Muttaqien Surodadi Nganjuk).’ (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023).

peningkatan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun melalui pembelajaran berbasis STEAM dengan media loose parts, dapat dibuktikan ketuntasan kreativitas pra-intervensi sebesar 31%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 56,50% dan siklus II sebesar 83,70%. Persamaan dari penelitian tersebut yaitu sama-sama meningkatkan kreativitas anak menggunakan bahan ajar berbasis *loose part*. Sedangkan, perbedaan yang terlihat yaitu, pada penelitian yang ditulis oleh Anita Damayanti dkk menggunakan STEAM sebagai penunjang media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas berkarya anak, sedangkan penulis memfokuskan media *loose part* tersebut berupa buku ajar yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Selain itu, perbedaan juga ada pada lokasi dan metodologi penelitian.<sup>18</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nuzul Dinicahyani, dkk dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Keterampilan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan *Loose Part*”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model Kemmis dan Mc.taggart meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi dan dokumentasi. Hasil pada penelitian ini menyatakan adanya peningkatan kemampuan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis

---

<sup>18</sup>Anita Damayanti Dkk, ‘Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Part’, 2020.

anak usia dini melalui teknik pembelajaran berbasis permainan loose parts. hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata pra siklus yaitu 37% siklus I meningkat menjadi 64% dan mengalami peningkatan paling tinggi pada siklus II menjadi 86%. temuan penelitian bahwa teknik pembelajaran berbasis permainan loose parts dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis anak usia dini. Persamaan dengan penelitian penulis yaitu fokus penelitian sama-sama membahas mengenai *loose parts* letak perbedaanya yaitu jika penelitian yang diteliti oleh Nuzul Dini Cahyani,dkk pemilihan media *loose part* digunakan untuk meningkatkan berpikir kritis pada anak, sedangkan penulis menggunakan media *loose part* untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Eka Nurjanah dengan judul “Pembelajaran STEM Berbasis *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran melalui STEM berbasis *loose part* yang dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Aisyiyah Sumber III Surakarta Tahun 2019. Subjek penelitian berjumlah 20 anak. Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 kali pertemuan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif, dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran STEM berbasis *loose part*, dapat dibuktikan ketuntasan kreativitas pra-intervensi sebesar 20%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 55% dan siklus II sebesar 90%.<sup>19</sup>

6. Penelitian yang dilakukan oleh Zeynep Dere dengan judul “*Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions*” Dalam penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui kreativitas anak di lembaga pendidikan prasekolah. Dengan indikator sebagai berikut, Apakah pendidikan prasekolah mempengaruhi kreativitas anak ditinjau dari (kelancaran, elaborasi, berpikir kreatif) Metode penelitian *one group pretest-posttest simple experimental design* digunakan dalam penelitian ini pengukuran variabel dependen terhadap subjek diperoleh dengan menggunakan subjek yang sama dan tes yang sama. Hasil penelitian pendidikan prasekolah berpengaruh positif terhadap kreativitas anak.<sup>20</sup>
7. Penelitian yang dilakukan oleh Meiza Anggi Trinanda, dkk dengan judul *The Effect of Using Loose Parts Media on Critical Thinking Ability in Children Aged 5-6 Years in Learning in Kindergarten.*

---

<sup>19</sup>Novita Eka Nurjanah, ‘Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini’, *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1.1 (2020), 19–31.

<sup>20</sup>Zeynep Dere, ‘Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions’, *Universal Journal of Educational Research*, 7.3 (2019), 652–58 <<https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302>>.

metodologi penelitian yang dipilih yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian pra eksperimen. Desain dilakukan yaitu melakukan satu kali pengukuran di depan (pretest) sebelum diberikan treatment dan (posttest) setelah diberikan treatment. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai objek penelitian. Pada penelitian ini hanya ada satu kelompok kontrol (sebelum diberi perlakuan) dan kelompok eksperimen (setelah diberi perlakuan) Dengan tujuan penelitian yaitu ingin mengetahui pengaruh media *loose part* terhadap critical kemampuan Berpikir pada Anak Usia 5-6 Tahun di Belajar di TK. Menggunakan indikator mengenai berpikir kritis, berimajinasi, melihat solusi, dan menggali kemampuan anak, terutama saat anak mengeksplorasi pengalaman bermain secara maksimal. Persamaan dari penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan *loose part* sebagai media pembelajaran, perbedaan yang terlihat yaitu pada penelitian Meiza Anggi Trinanda media *loose part* digunakan untuk kemampuan berpikir kritis. Sedangkan, penulis menggunakan media *loose part* untuk pengembangan kreativitas anak. Selain itu, perbedaan terletak pada lokasi dan metode penelitian.<sup>21</sup>

8. Penelitian yang diteliti oleh Ifrohah, dengan judul “*Loose Part Learning Media on Natural Materials on Children's Cognitive Development*”, 2021. Penelitian ini berangkat dari problem banyak

---

<sup>21</sup>Meiza Anggi Trinanda and Yaswinda Yaswinda, ‘The Effect of Using Loose Parts Media on Critical Thinking Ability in Children Aged 5-6 Years in Learning in Kindergarten’, *Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)*, 668 (2022), 46–49 <<https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.010>>.

anak usia dini yang masih kurang aktif dalam belajar. Salah satu penyebabnya adalah kekurangan penerapan model dan penggunaan media pembelajaran, sehingga anak kurang tertarik dalam belajar. Tujuan penelitian ini yaitu Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran yang lepas terhadap alam peningkatan perkembangan kognitif anak. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah 32 anak. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, dan tampilan. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, dokumentasi, dan bahan ajar lepas. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran lepas bagian alami terhadap perkembangan kognitif pada anak. Secara statistik nilai  $F_{hitung} = 7.318$ , dengan taraf signifikan ( $\text{sig}$ ) kurang dari 5%. Hasil penelitian menjelaskan bahwa media *loose part* dapat membantu merangsang motorik serta kreativitas anak. Persamaan dari penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama menggunakan media *loose part* dalam mengukur kognitif anak, dengan hasil, bukan hanya kognitif anak yang berkembang tetapi juga kreativitas anak ikut berkembang. Sedangkan perbedaannya yaitu *loose part* yang digunakan fokus dengan pengembangan kognitif, sedangkan peneliti fokus dengan menstimulasi kreativitas pada anak.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup>Ifrochah and Mustadji Mustadji, 'Loose Part Learning Media on Natural

9. Penelitian yang diteliti oleh Sumarmi & Achmad Ruslan Afendi dengan judul “*Improving Learning Creativity in Early Childhood Through Learning Media Loose Part: Energetic, Concentrated and Creative*”. Tujuan penelitian ini yaitu menguji media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas belajar pada anak usia dini. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *loose part* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini. Dengan hasil penelitian dilihat dari perilaku yang ditunjukkan oleh anak-anak pada kegiatan pembelajaran menggunakan media bagian lepas yaitu energik, konsentrasi, dan kreatif. Media *loose part* juga mendorong anak untuk membangun pengetahuan di sekitar mereka melalui mengamati, mengajukan pertanyaan, menyelidiki, dan memecahkan masalah mereka sendiri, itu akan meningkatkan kreativitas anak saat bermain. Pada penelitian tersebut sama-sama menggunakan media *loose part* dalam mengembangkan kreativitas pada anak. Adapun perbedaannya terletak pada media *loose part loose part* yang digunakan penulis yaitu melalui buku ajar yang didalamnya mempelajari tentang *loose part*, selain itu, terletak pada lokasi dan pemilihan metode penelitian.<sup>23</sup>

---

Materials on Children’s Cognitive Development’, *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.3 (2021), 389 <<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38031>>.

<sup>23</sup>Sumarmi Sumarmi and Achmad Ruslan Afendi, ‘Improving Learning Creativity in Early Childhood Through Learning Media Loose Part: Energetic,

10. Penelitian dilakukan oleh Muzayyanah dengan judul “*Development Of Non-Aptitude Creativity In Early Childhood Through Waste, Natural And Synthetic Media (Loose Parts) In RA Mamba'ul Hikmah Jember*”, Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dan jenis penelitiannya adalah studi kasus. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kontribusi media terhadap perkembangan kreativitas non aptitude pada anak usia dini sangat baik karena media digunakan dengan mengenalkan berbagai macam media, membangun rasa ingin tahu anak, menggunakannya dengan berbagai cara dan memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi sesuai dengan ide dan keinginannya. Dari proses seperti ini, anak dapat meningkatkan kreativitas. Penelitian tersebut sama-sama menggunakan *loose part* dalam mengembangkan kreativitas kepada anak. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muzayyanah fokus penggunaan media bukan hanya dari *loose part* tetapi juga menggunakan bahan limbah dan sintetik. Sedangkan penelitian penulis yaitu media buku ajar berbasis *loose part*. Perbedaan yang lain terletak pada lokasi dan pemilihan metode penelitiannya.<sup>24</sup>

---

Concentrated and Creative’, *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 2.3 (2022), 392–98 <<https://doi.org/10.35877/454ri.eduline1262>>.

<sup>24</sup>Muzayyanah, Nurul Anam, and Fathor Rahman, ‘Development Of Non-Uptitude Creativity In Early Childhood Through Waste, Natural And Synthetic Media (Loose Parts) In Ra Mamba’ul Hikmah Jember’, *Proceedings International Conference On Humanity Education And Social*, 1.1 (2022), 35–43 <<http://ejurnal.staiattaqwa.ac.id/index.php/iches22/article/view/159>>.



## G. Landasan Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran juga diartikan sebagai perantara yang membawa pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber kepada penerima.<sup>25</sup>

Pengertian media dalam dunia pendidikan merupakan alat yang sangat penting untuk mengukur keefektifan proses belajar mengajar. Anak dapat langsung mendapat manfaat dari dinamikanya. Media secara harfiah berasal dari bahasa latin "medius" yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar", dari sinilah nama "media pembelajaran" berasal. Jika diartikan media merupakan perantara atau cara penyampaian pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup>Susi Indriani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Ispring Pada Kompetensi Dasa Uji Mikrobiologi', *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2020.

<sup>26</sup>Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 2015).

Media pembelajaran mempunyai peranan dalam kegiatan pembelajaran. Seperti suatu sarana menyalurkan informasi dan ilmu pengetahuan di dalamnya. Artinya setiap kegiatan pembelajaran membutuhkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan ilmu pengetahuan yang diberikan oleh pendidik. Media pembelajaran menjadi sesuatu yang penting dan perlu digunakan untuk menstimulasi pengetahuan dalam suatu kegiatan pembelajaran.<sup>27</sup>

Media bahan ajar yaitu media yang digunakan untuk menjadi sumber belajar yang membantu anak mendapatkan pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media bahan ajar juga dimaknai sebagai perangkat yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran. Media bahan ajar juga dimaknai sebagai alat, baik fisik maupun non fisik, yang sengaja digunakan untuk menjembatani antara guru dan anak guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.<sup>28</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diartikan bahwa, media pembelajaran merupakan bahan ajar atau alat ajar yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pembelajaran, dengan

---

<sup>27</sup>Swantyka Ilham Prahesti and Syifa Fauziah, 'Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.1 (2021), 505–12 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>>.

<sup>28</sup>Nurfadillah, *Media Pembelajaran* (Tangerang: Jejak Publisher, 2021).Hal 13

media pembelajaran yang tepat, anak akan lebih mudah mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan aspek lainnya.

#### **b. Kriteria Pengembangan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana utama dalam menunjang pembelajaran di kelas. Para ahli terus melakukan beberapa pengembangan dalam memaksimalkan sebuah produk media yang ada. Terdapat beberapa kriteria pengembangan dan faktor utama dalam mengkonsep media pembelajaran. Beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut <sup>29</sup>:

##### 1) Kesederhanaan

Sebuah media berbasis visual terkandung didalamnya berupa gambaran yang dipilih untuk digunakan dan disajikan. Pesan yang disampaikan dalam media memuat unsur kesederhanaan. Seperti menggunakan kalimat yang ringkas dan mudah dipahami serta pemilihan kata yang sederhana namun jelas, sehingga dapat mudah dipahami.

##### 2) Keterpaduan

Sebuah keterpaduan dalam penyajian gambaran visual juga harus diperhatikan. Hubungan antara elemen visual harus saling memiliki keterpaduan. Saling terkait antara satu elemen dan lainnya. Sehingga menghasilkan sebuah pesan yang nyata.

---

<sup>29</sup>Kurnia Rita, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018).

### 3) Penekanan

Penggambaran visual dikonsepsi dengan sederhana namun memiliki penekanan yang selaras dengan informasi yang akan disajikan pada media tersebut.

### 4) Warna

Media pembelajaran untuk anak memiliki unsur warna yang kuat. Pemilihan warna digunakan agar memberi kesan menarik antara beberapa objek yang digambarkan. Kesan warna juga ditujukan guna untuk menarik minat visual dan mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang diciptakan.

## c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berikut adalah beberapa jenis-jenis media pembelajaran yang umum digunakan diantaranya:

### 1) Media visual

Merupakan cara menyajikan bahan pembelajaran dengan menggunakan alat-alat / bahan yang nyata, media yang bisa langsung dilihat oleh anak, diraba, dan diamati secara langsung. Media tersebut seperti foto, buku cerita, buku pembelajaran, alat peraga dan lain sebagainya. Sehingga dengan media visual, anak akan menggunakan indera penglihatannya untuk memahami pembelajaran yang diberikan.

### 2) Media audio

Merupakan media yang memanfaatkan pesan audio untuk memperoleh pelajaran. Media audio dapat menarik minat,

gagasan, perasaan dan kemauan seorang anak untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan audio/ suara. Contoh media audio yaitu mendengarkan radio, mendengarkan suara cerita atau nyanyian yang mengandung makna pembelajaran. Dengan penerapan media audio, anak diminta untuk peka terhadap apa yang didengarkan, sehingga pesan pembelajaran akan tersampaikan dengan baik.

3) Media audio-visual.

Merupakan kombinasi media audio dan visual, media tersebut mengajak anak untuk mendengarkan dan melihat, contohnya anak diperlihatkan video/ film yang tentang binatang/ video cerita kancil dan buaya. Dengan kegiatan tersebut, indra pendengaran dan penglihatan anak terstimulasi serta pengetahuan anak akan bertambah.<sup>30</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa jenis media yang biasa diterapkan pada pembelajaran yaitu media visual, merupakan media secara fisik dan terlihat. Media audio, merupakan media yang berhubungan dengan suara seperti radio/ musik. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat dan dapat didengarkan seperti film/ video.

---

<sup>30</sup>Arsyad Ashar, *Media Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pres, 2019).

#### d. Buku Ajar

Buku ajar adalah buku yang dijadikan pegangan untuk pelaksanaan pembelajaran, yang disusun dan ditulis oleh pakar di bidangnya. Terlebih lagi, gagasan bacaan tentu juga dapat dianggap sebagai bahan bacaan dalam bidang studi tertentu. Motivasi di balik penyusunan buku ajar harus memuat tujuan dan sasaran pendidikan yang juga dilengkapi dengan sarana pengajaran yang sederhana.<sup>31</sup>

Buku ajar merupakan panduan guru dalam kegiatan pembelajaran yang memuat materi pelajaran, kegiatan penyelidikan berdasarkan konsep informasi dan lain-lain. Buku ajar juga menjadi bacaan bagi siswa ketika belajar di sekolah maupun di rumah. Buku ajar atau buku pembelajaran merupakan jenis buku yang digunakan dalam aktivitas belajar dan mengajar. Buku ajar disusun dengan alur logika sesuai dengan rencana pembelajaran.<sup>32</sup>

Buku ajar berisi tentang bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Muhaimin dalam modul wawasan

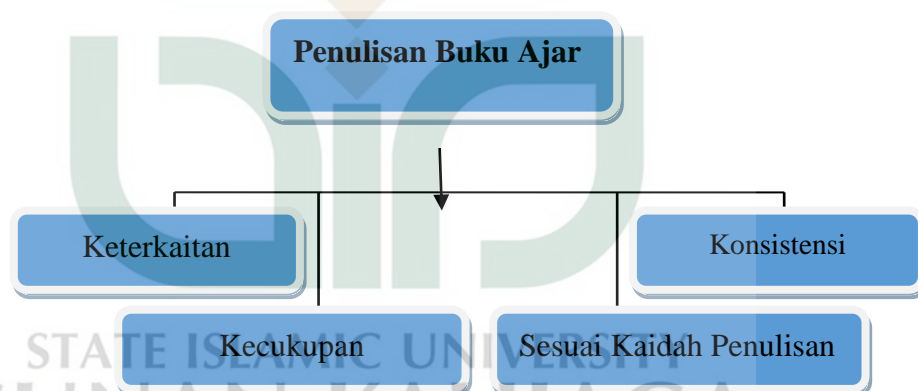
---

<sup>31</sup>Titik Suryani, *Sukses Menulis Buku Ajar Referensi* (Jakarta, 2016) <[https://www.google.co.id/books/edition/Sukses\\_Menulis\\_Buku\\_Ajar\\_danReferensi/gnLkmEOUnIOC?hl=id&gbpv=1&dq=jenis+jenis+buku+ajar&pg=PA54&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Sukses_Menulis_Buku_Ajar_danReferensi/gnLkmEOUnIOC?hl=id&gbpv=1&dq=jenis+jenis+buku+ajar&pg=PA54&printsec=frontcover)>.

<sup>32</sup> A nur Budi Utama, *Panduan Mudah Dalam Menulis Buku*, Retno Widi (Yogyakarta: Deepublish, 2014) <[https://www.google.co.id/books/edition/Cara\\_Praktis\\_Menulis\\_Buku/OBHJBwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Buku+Ajar+Pengantar+Lingkungan+oleh+Firman,+S.PD.,+M.T.,+dan+Hilda+Alkatiri,+S.T.,+M.T&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Cara_Praktis_Menulis_Buku/OBHJBwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Buku+Ajar+Pengantar+Lingkungan+oleh+Firman,+S.PD.,+M.T.,+dan+Hilda+Alkatiri,+S.T.,+M.T&printsec=frontcover)>.

mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru, instruktur atau dosen dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Buku ajar merupakan media instruksional yang dominan perannya di kelas dan bagian sentral dalam sistem pendidikan. Hal tersebut dikarenakan buku merupakan alat yang penting untuk menyampaikan materi kurikulum. Kebutuhan akan buku teks menempati skala prioritas yang paling utama.<sup>33</sup>

Penulisan buku ajar harus memiliki beberapa prinsip yaitu keterkaitan, kecukupan, konsistensi serta sesuai dengan kaidah penulisan



**Gambar 1.1** Prinsip-prinsip Buku Ajar

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa penulisan buku ajar memiliki 4 prinsip yaitu: a) Prinsip relevansi (keterkaitan) b) Prinsip konsistensi c) Prinsip kecukupan d) Sistematika yang

<sup>33</sup> Umi Hanifah, 'At-Tajdid', *Tarbiyah, Jurnal Ilmu*, 3.1 (2014).

dimana prinsip-prinsip harus ditulis secara runtut sesuai dengan kaidah penulisan buku ajar.<sup>34</sup>

#### e. Fungsi Buku Ajar

Buku ajar merupakan buku standar untuk bidang studi tertentu. Maka, buku ajar haruslah memberikan sumber bahan yang baik dengan susunan teratur, sistematis dan disajikan secara mendalam. merumuskan fungsi buku ajar sebagai berikut:

- 1) Mencerminkan suatu sudut pandang yang tangguh dan modern mengenai pembelajaran serta mendemonstrasikan aplikasinya dalam bahan pembelajaran yang disajikan.
- 2) Menyajikan suatu sumber pokok masalah, mudah dibaca dan bervariasi, yang sesuai dengan minat dan kebutuhan.
- 3) Menyesuaikan suatu sumber yang tersusun rapi dan bertahap mengenai keterampilan ekspresional yang mengemban masalah pokok dalam komunikasi.
- 4) Menyajikan metode-metode dan sarana-sarana pembelajaran untuk memotivasi para siswa.
- 5) Menyajikan bahan/sarana evaluasi dan remedial yang serasi dan tepat guna.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup>Riska Sugiarto, Nurdyansah Nurdyansyah, and Pandi Rais, 'Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 2.2 (2018), 201–12 <<https://doi.org/10.21070/halaqa.v2i2.1772>>.

<sup>35</sup> Ni Kadek Rini Purwati and Ni Ketut Erawati, 'Pengembangan Buku Ajar Metode Numerik Berbasis Pembelajaran Kolaboratif', *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*,.



Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa buku ajar mempunyai berbagai fungsi penting dalam pelaksanaan pembelajaran seperti penyajian metode dan sarana, menyajikan bahan evaluasi, dan menyajikan sumber pokok pembelajaran.

#### **f. Pengembangan Buku Ajar**

Supaya buku ajar yang dikembangkan bermanfaat dan berguna secara efektif maka perlu memperhatikan karakteristik dalam mengembangkan buku ajar yaitu:

- 1) Standar yang berkaitan dengan aspek materi yang harus ada dalam setiap buku pelajaran. Dalam hal ini memuat mengenai kelengkapan materi, keakuratan materi, kegiatan yang mendukung pembelajaran, upaya meningkatkan kompetensi, upaya meningkatkan kompetensi siswa, mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir.
- 2) Standar yang berkaitan dengan aspek penyajian yang harus ada dalam setiap buku pelajaran adalah sebagai berikut: organisasi penyajian umum, organisasi penyajian setiap BAB penyajian mempertimbangkan kebermaknaan dan kebermanfaatannya.
- 3) Standar yang berkaitan dengan aspek bahasa yang harus ada dalam setiap buku pelajaran yaitu bahasa Indonesia yang baik dan benar, peristilahan, kejelasan bahasa, kesesuaian bahasa, dan kemudahan untuk dibaca.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Hanifah.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa poin yang harus ada dalam standar pengembangan buku ajar yaitu standar pada aspek materi buku ajar, standar pada aspek penyajian buku ajar dan standar yang berkaitan dengan bahasa.

## 2. *Loose Part*

### a. *Pengertian Loose Part*

Istilah *loose part* berasal dari bahasa Inggris yang berarti bagian yang longgar atau lepasan. Disebut *loose part* dikarenakan, bahan yang digunakan merupakan bagian yang mudah dilepaskan dan disatukan kembali. Bahan *loose part* dapat dimainkan sendiri atau digabungkan dengan benda yang lainnya untuk menjadi satu kesatuan yang dapat digunakan sesuai fungsinya. Istilah *loose part* tersebut digunakan pada tahun 1971.<sup>37</sup>

Teori *loose part* pertama kali dikembangkan oleh Nicholson pada tahun 1971 yang merupakan pemberian kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas melalui penggunaan material yang dapat dimanipulasi, diubah, dan dibuat sendiri. Simon Nicholson menyatakan bahwa lingkungan adalah tempat interaktif bagi anak, dimana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang kreatif<sup>38</sup>. Dengan lingkungan yang terbuka maka

---

<sup>37</sup>Tarich Yuandana, *Teori Dan Praktik Pengembangan Kreativitas*, Bayu Adi L (Madiun, 2021).

<sup>38</sup>S. Nicholson, 'How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts. *Landscape Architecture*, 62, 30–35', *Landscape Architecture*, 1971, 30–35.

interaksi anak dengan lingkungan akan memberikan kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak bisa menjadi penemu.

Nicolson menggambarkan dengan *loose part* anak senang bermain dan bereksperimen.<sup>39</sup>*Loose part* merupakan bagian lepas atau komponen diskrit yang dapat digabungkan, dipisahkan, atau disatukan dengan item lain untuk membentuk suatu bentuk. Material yang terdapat pada *loose part* antara lain logam, plastik, kayu, material alami, dan masih banyak lagi lainnya. Anak dapat diberi kebebasan untuk berimajinasi, berkreasi, dan bersentuhan dengan keindahan melalui penggunaan media *loose part*.<sup>40</sup>

Media *loose part* merupakan media berbasis bahan alam. Karena berasal dan disiapkan dari lingkungan sekitar serta dimanfaatkan dengan sengaja dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Bahan alam tersebut berupa batu-batuan, ranting, biji-bijian, kayu, daun kering, pelepah pisang, bambu dimana sudah dipikirkan terkait keamanan untuk diberikan kepada anak. Pemanfaatan media *loose part* tidak memerlukan biaya mahal, pendidik/ orang tua hanya perlu mengumpulkan bahan-bahan tersebut dari lingkungan alam sekitar dan juga mempertimbangkan

---

<sup>39</sup>Siskawati & Herawati, 'Efektivitas Media Loose Parts Di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah', *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15.1 (2021), 41–47 <<https://doi.org/10.32832/jpls.v14i2.4629>>.

<sup>40</sup>Oktavia Lestari and Karim Halim.

membantu mengurangi sampah dengan mengolah bahan yang tidak terpakai menjadi sesuatu yang bermakna.<sup>41</sup>

Berdasarkan pemahaman di atas dapat disimpulkan bahwa *loose part* merupakan komponen yang dapat digabungkan, dipisah bahkan disatukan sehingga menjadi suatu media yang bermakna untuk anak. Dengan menggunakan media *loose part*, anak dapat langsung melihat dan meraba, sehingga mengenal berbagai tekstur benda. Selanjutnya anak dapat menggunakan seluruh imajinasinya untuk menciptakan karya dengan berbagai media yang tersedia.

#### **b. Karakteristik Media *Loose Part***

Bermain merupakan pondasi pembelajaran anak usia dini, oleh karena itu media merupakan komponen alat dan bahan ajar yang digunakan pada anak usia dini. Pada saat kegiatan bermain, *loose part* berfungsi sebagai alat dan bahan yang dapat menjadi media efektif untuk anak usia dini. Adapun kriterianya yaitu:

##### 1) Menarik

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu dan minat alami, bagian yang longgar berfungsi sebagai magnet. Batuan, bongkahan kayu, bunga pinus, dan daun kering hanyalah beberapa bahan yang akan menginspirasi anak-anak untuk menggunakan kreativitasnya. Secara tidak sengaja, ini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir

---

<sup>41</sup>Dewi Safitri, Anik Lestaringrum, and Universitas Nusantara, 'Penerapan Media Loose Part Untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun', 40-52.

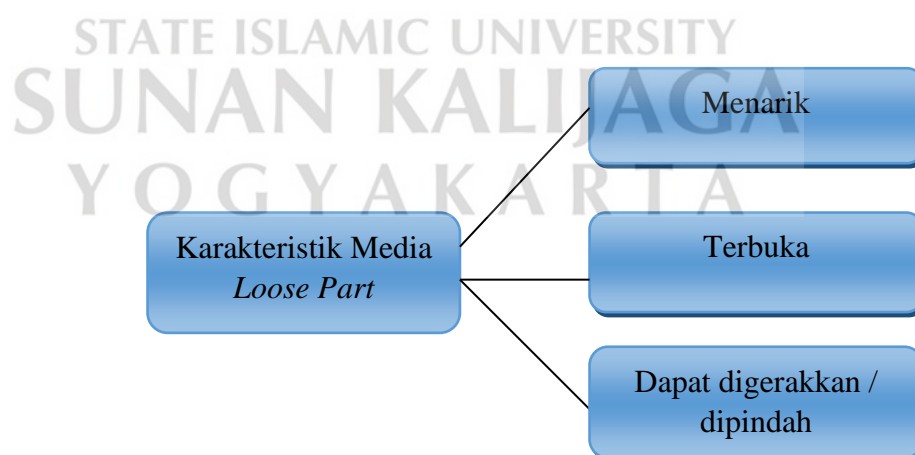
tingkat tinggi (*HOTS*), yang ditunjukkan dengan munculnya kreativitas dan kapasitas berpikir kritis.

2) Terbuka

*Loose part* memungkinkan kegiatan main yang tanpa batas. *Loose part* tidak hanya menawarkan satu jenis main, karena tidak ada serangkaian arahan khusus untuk penggunaan *loose parts*. Hasil dari penggunaan *loose parts* tidak tunggal, tetapi sangat bervariasi, tergantung pada kreativitas dan imajinasi anak. Potongan kayu dapat dibuat menjadi rumah, kereta api, mobil-mobilan, dan sebagainya.

3) Dapat digerakan/dipindahkan

Anak-anak dapat dengan mudah memindahkan potongan lepas dari satu lokasi ke lokasi lain. Misalnya, potongan kayu dapat dipindahkan ke tempat lain untuk membuat tangga atau ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan.<sup>42</sup>



**Gambar 1.2 Karakteristik Media *Loose Part***

<sup>42</sup>Mevy Eka Nurhalizah And Muhammad Hamdan Yuwafik, 'Women ' S Participation In The Terrorist Network In The', 15.2 (2020).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *loose part* memiliki kriteria seperti, media tersebut menarik/ tidak membosankan bagi anak. Selain itu, media *loose part* bersifat terbuka artinya tanpa batas, serta dapat dipindahkan dan digerakkan.

### c. **Komponen *Loose Part***

Media *Loose part* merupakan bahan terbuka atau bahan alam yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. *Loose part* memiliki 7 bagian yang berbeda. Tujuh komponen media bagian lepas ini adalah.<sup>43</sup>

- 1) Bahan Alam: yaitu bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam. Contohnya: batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, potongan kayu, dll.
- 2) Bahan plastik diproduksi dari plastik. Misalnya, bahan yang berbeda dalam bentuk, warna, dan ukuran yang berbeda, seperti sedotan, botol plastik, gelas plastik, tutup botol, pipa praon, selang, ember, corong, keranjang, dll.
- 3) Barang yang terbuat dari logam. Seperti: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, paku, baut, sendok dan garpu aluminium, plat mobil/motor, kunci, drum, dll

---

<sup>43</sup>Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, PT Sarang (Semarang, 2020).

- 4) Kayu dan Bambu: Barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan. Contohnya: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle, kursi, bangku, bilah bambu, papan, dll.
- 5) Kaca dan Keramik Barang-barang terbuat dari kaca dan keramik. Contohnya: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, dsb.
- 6) Benang dan Kain Barang-barang yang terbuat dari serat. Seperti: aneka jenis kain dengan tekstur yang berbeda, aneka jenis tali dengan aneka ukuran yang berbeda, benang, kapas, kain perca, pita, karet, dll.
- 7) Barang bekas, yaitu barang-barang yang sudah tidak terpakai. Seperti: kain perca, kardus bekas, bungkus makanan, karton wadah telur dan lain sebagainya.

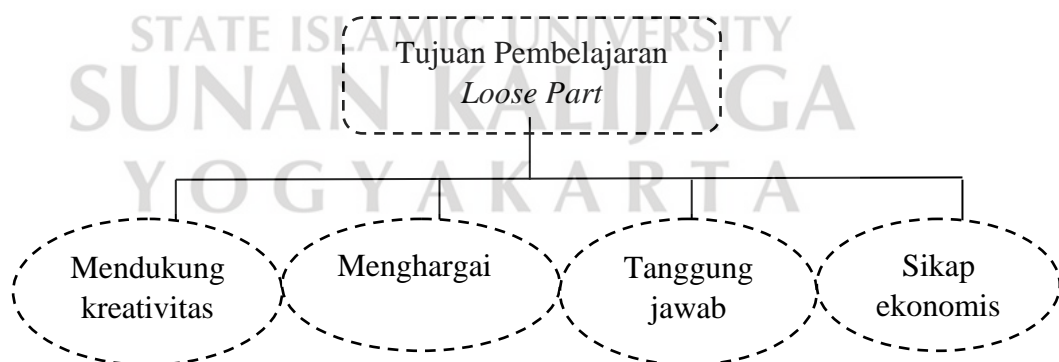


**Gambar 1.4** Komponen *Loose Part*

#### d. Tujuan Pembelajaran Media *Loose Part*

Terdapat tujuan dalam pembelajaran menggunakan media *loose part* diantaranya adalah:

- 1) Anak usia dini akan mendapat kebebasan dalam berkreasi melalui bahan *loose part*, sesuai dengan imajinasi yang muncul sehingga menjadikan mereka kreatif
- 2) Dengan media bahan *loose part* anak- anak akan lebih menghargai benda-benda di sekitar lingkungan (benda alam).
- 3) Menumbuhkan rasa tanggung jawab kepada anak, dengan anak ikut memelihara dan menghargai benda yang ada disekitar anak. Maka, anak akan memahami bahwa barang bekas dapat didaur ulang dengan banyak manfaat seperti dapat dijadikan bahan bermain, serta barang berguna lainnya.
- 4) Sikap ekonomis anak secara otomatis berkembang dengan menggunakan *loose part*.<sup>44</sup>



**Gambar 1.4** Tujuan Pembelajaran *Loose Part*

<sup>44</sup>Buhrin Wayka, 'Pembelajaran Berbasis Knten STEAM Dan Looe Part', 2019 <<https://buhrin.gurusiana.id/article/pembelajaran-berbasis-konten-steam-dan-loose%0A=-part-1729039%0D>>.



#### e. Manfaat Pembelajaran Media *Loose Part*

*Loose part* mempunyai manfaat saat diterapkan pada pembelajaran anak usia dini, adapun pemanfaatan media *loose part* sebagai berikut:

- 1) Mendukung berbagai macam permainan. Pendidik anak usia dini selalu mempersiapkan permainan berupa alat untuk bermain anak yang sesuai dengan kebutuhan anak. *Loose part* berupa bahan yang dapat memfasilitasi berbagai jenis permainan dalam semua kategori yang bertujuan menyenangkan untuk anak, memotivasi diri, imajinasi, kreatif.
- 2) *Functional Play*. Melatih anak untuk mengeksplorasi seperti apa objek dan apa yang bisa dilakukan dengan objek tersebut. Ide-ide kreatif anak secara tidak langsung akan muncul.
- 3) *Constructive Play*. Melalui media *loose part* anak dapat menciptakan sesuatu yang baru.
- 4) *Dramatic and Symbolic Play*. Dengan media *loose part* dapat digunakan sebagai kegiatan bermain drama dengan menggunakan berbagai macam simbol sesuai imajinasi anak, menggunakan bahan *loose part*.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup>Okta Irmade, *Media Dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*, ed. by Sukmawati Fatma (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022).

**f. Kelebihan dan Kekurangan Media *Loose Part*.**

Kelebihan dan kekurangan media *loose part* diantaranya:

1) Kelebihan media *loose part*

- a) Media *loose part* dapat meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinasi untuk anak.
- b) Media *loose part* mudah didapatkan serta lebih murah, mengajarkan anak untuk lebih menghargai barang yang dipunyai.
- c) Media *loose part* dapat melatih anak untuk memecahkan masalah, dan menciptakan temuan baru.

2) Kekurangan media *loose part*.

- a) Tujuan pembelajaran *loose part* tidak akan tercapai secara maksimal jika dilakukan tanpa adanya perencanaan yang matang.
- b) Perlunya pendampingan orangtua atau pendidik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan *loose part*, karena tidak semua bahan *loose part* aman dimainkan anak.
- c) Rentang perhatian anak sangat pendek, sehingga perhatian anak akan mudah teralihkan pada hal lain terutama yang lebih menarik.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup>Nadia Kaffiya Salsabila, Naila Naila, and Indriana W, 'Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Part Di TK IT Abatatsa Kabupaten Pasuruan', *As-Sabiqun*, 4.5 (2022), 1107-18 <<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2194>>.

### 3. Kreativitas Anak Usia Dini

#### a. Pengertian Kreativitas

Secara sederhana kreativitas dapat dipahami yaitu sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan hasil karya/ sesuatu baru yang berguna bagi diri sendiri atau orang lain. Proses terciptanya hasil karya tersebut bisa didapatkan dari berbagai macam ide, imajinasi atau gagasan.<sup>47</sup>

Adapun pengertian dan teori kreativitas dari beberapa tokoh yang memiliki pendapat hampir sama mengenai hal tersebut, diantaranya sebagai berikut:

1) Kreativitas menurut James J. Gallagher:

*“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her” (Kreativitas bermakna sebagai suatu proses mental yang dilakukan seseorang berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).*<sup>48</sup>

2) Kreativitas menurut Ernst Kris

Teori Ernst Kris Menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif. Orang yang kreatif menurut teori ini adalah mereka

---

<sup>47</sup>Rozaniadkk Salma, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*, ed. by Nur Kholik (Jawa Barat: EDU PUBLISER, 2021).

<sup>48</sup>James J Gallagher, *Teaching The Gifted Child*, Baston: Allyn And Bacon, Inc., 1985.

yang paling mampu “memanggil” bahan dari alam pikiran tidak sadar. Seorang yang kreatif tidak mengalami hambatan untuk bias “seperti anak” dalam pemikirannya. Mereka dapat mempertahankan “sikap bermain” mengenai masalah-masalah serius dalam kehidupannya. Dengan demikian mereka mampu melihat masalah-masalah dengan cara yang segar dan inovatif, mereka melakukan regresi demi bertahannya ego (*Regression in The Survive of The Ego*).<sup>49</sup>

### 3) Kreativitas Menurut Carl Jung

Carl Jung percaya bahwa alam ketidaksadaran (ketidaksadaran kolektif) memainkan peranan yang amat penting dalam memunculkan kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Disamping itu ingatan kabur dari pengalaman seluruh umat manusia tersimpan disana. Secara tidak sadar kita mengingat pengalaman-pengalaman yang paling berpengaruh dari nenek moyang kita. Dari ketidaksadaran kolektif inilah akan timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya.<sup>50</sup>

Proses inilah yang menyebabkan kelanjutan dari eksistensi manusia. Berdasarkan teori teori yang telah dikemukakan oleh parah tokoh teori psikoanalisis ini,

---

<sup>49</sup>Masganti Sit and others, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik*, Perdana Publishing, 2016.

<sup>50</sup>CG Jung, *The Development Of Personality* (London: univesity press books, 1967).

kefektifitas merupakan mekanisme pertahanan yang secara tidak sadar dilakukan untuk menghasilkan suatu produk dengan kreativitas tingkat tinggi.

4) Pengertian kreativitas menurut Santrock :

Santrock mengemukakan definisi kreativitas adalah kemampuan untuk mendekati masalah dengan cara baru yang tidak biasa dan untuk menghasilkan solusi orisinal.<sup>51</sup>

5) Kreativitas menurut Nuraini : mengklaim bahwa pengalaman mengaktualisasikan dan mengekspresikan identitas individu seseorang dalam kaitannya dengan diri sendiri, alam, dan orang lain terkait dengan kreativitas.<sup>52</sup>

Kreativitas menurut pandangan psikologi dimaknai bahwa pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi kreativitas sejak lahir, hal ini dapat dilihat dari perilaku bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada disekitarnya, ataupun terlihat pada anak secara alami gemar bertanya, gemar mencoba, gemar memperhatikan hal baru.<sup>53</sup>

Makna lain yaitu kemampuan seorang anak untuk menghasilkan suatu hal baru, baik berupa imajinasi, gagasan atau karya aktual, yang terasa berbeda dengan karya seni sebelumnya.

Itulah yang melahirkan kreativitas. Dengan demikian, kreativitas

---

<sup>51</sup>Jhon w Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2007).

<sup>52</sup>Yuliana Nurani, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, hal 2 (Jakarta: Sinar Grafika, 2020).

<sup>53</sup>Yeni Rahmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak Kanak* (Jakarta: Prenada Media Grub, 2011).

anak dalam tugas berpikir tingkat tinggi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan intelektual yang ditandai dengan integrasi pada berbagai tahap kemampuan dan perkembangan kreativitas pada anak usia dini.<sup>54</sup>

Makna kreativitas anak jika disimpulkan merupakan segala proses yang dilalui oleh anak dalam rangka melakukan, mempelajari, dan menemukan sesuatu yang baru yang berguna bagi kehidupan dirinya dan orang lain. Untuk sampai pada tingkat kreativitas, yaitu penemuan sesuatu yang baru, seorang anak atau sekelompok anak akan mengalami serangkaian perjalanan panjang. Dalam perjalanannya itu, mungkin seorang anak atau sekumpulan anak akan terhenti di titik tertentu dan tidak pernah melanjutkan perjalanan lagi, sehingga tidak pernah sampai ke tujuan akhirnya, atau mungkin berhenti di titik tertentu untuk beristirahat karena lelah, lalu melanjutkan perjalanannya hingga akhir, atau bahkan mungkin berjalan tanpa henti sampai mencapai batas akhir.

Berdasarkan beberapa pengertian kreativitas menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan anak untuk memunculkan ide-ide dan karya barunya dengan imajinasinya sendiri. Anak yang mempunyai kreativitas artinya anak tersebut mempunyai intelektual yang tinggi, dengan

---

<sup>54</sup>Aris Priyanto, 'Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain', *Journal.Uny.Ac.Id*, 02, 2016.

mampu menciptakan sesuatu hal yang baru artinya anak sudah melakukan proses berpikir kritis.

Pada istilah produk, kreativitas merupakan kemampuan dalam menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Produk kreatif harus bersifat observable, baru, berguna dan merupakan kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan pada istilah proses mengacu pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif sebagai inisiatif yang dihasilkan individu dengan kemampuannya untuk mendobrak pemikiran yang biasa.

#### **b. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini**

Terlepas dari kenyataan bahwa setiap individu berada pada situasi yang berbeda tergantung pada potensi yang dimiliki setiap anak, setiap orang pada umumnya memiliki kecenderungan untuk berbakat secara kreatif dan memiliki kapasitas untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. Telah dibuktikan bahwa pendekatan 4P, yang menekankan segi (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk) dari kreativitas, berpengaruh pada perilaku kreatif. Keempat segi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup>Masganti Sit and others, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik*, Perdana Publishing (Medan: Perdana Mulyana Sarana, 2016).

- 1) Segi pribadi, Kreativitas merupakan gambaran adanya berbagai sifat khas yang unik pada setiap individu dan merupakan hasil dari keunikan pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan. Keingintahuan, minat yang beragam, kemauan untuk mengambil peluang, inisiatif, keyakinan diri, ketekunan, dan keuletan dalam menyelesaikan aktivitas minat dan kepercayaan.
- 2) Segi pendorong, faktor pendorong adalah keadaan yang memotivasi individu untuk melakukan tindakan imajinatif. Keinginan yang kuat dari individu, serta pengakuan dari orang lain (orang tua, lingkungan), serta tersedianya ruang dan infrastruktur yang menumbuhkan sikap kreatif, semuanya dapat menjadi pendorong kreativitas.
- 3) Segi proses, kreativitas adalah hasil dari tahapan pengalaman seseorang dalam melaksanakan suatu pekerjaan atau kegiatan.
- 4) Segi produk, yaitu produk yang dapat mendorong anak untuk memunculkan ide-ide kreatifnya.<sup>56</sup>

### c. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini

Pengukuran kreativitas menggunakan variabel yang diatur menurut fitur kreatif. Aspek kreativitas meliputi:

- 1) Kelancaran, kelancaran yaitu kapasitas dalam memberikan tanggapan dan mengemukakan ide-ide yang ada dalam pikiran

---

<sup>56</sup>Rohani, 'RAUDHAH Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA), *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas*, 2017.



dengan lancar. Anak yang kreatif mampu menciptakan gagasan dalam kegiatan pemecahan masalah, memberikan jawaban ketika anak menjawab pertanyaan, menawarkan banyak pilihan atau saran tentang cara melakukan berbagai tugas, serta anak mampu bekerja lebih cepat ketika melakukan lebih banyak daripada anak lain.

2) Keluwesan, kemampuan anak atau kapasitas anak untuk menghadirkan banyak solusi untuk masalah berdasarkan pemikiran mereka sendiri. Anak-anak yang fleksibel dapat memunculkan ide ketika mereka memecahkan kesulitan karena ketika mereka menanggapi pertanyaan yang berbeda, mereka dapat melihat masalah dari berbagai sudut. Hal ini memungkinkan anak untuk mengkomunikasikan ide kreativitas dengan berbagai cara.

3) Keaslian, yaitu kemampuan anak untuk menciptakan suatu karya unik yang mencerminkan gagasannya sendiri. Anak-anak yang memiliki unsur orisinalitas mampu mengembangkan solusi segar, imajinatif untuk masalah atau alternatif jawaban atas pertanyaan, dan anak-anak mampu menyatukan unsur-unsur yang tidak terduga untuk membuat karya mereka khas dan berbeda dari yang lain.

4) Elaborasi, Kemampuan untuk mengelaborasi atau menambah pemikiran anak dengan tetap mempertimbangkan faktor-faktor

yang mungkin tidak dipertimbangkan atau dilihat oleh orang lain. Anak dengan kemampuan mengelaborasi dapat mengembangkan atau meningkatkan gagasan orang lain untuk meningkatkan kualitas pemikiran tersebut.<sup>57</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak usia dini memiliki beberapa indikator yang dapat menjadi tolak ukur anak kreatif yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi.

#### **d. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini**

Adapun faktor pendukung dan penghambat kreativitas pada anak yaitu<sup>58</sup>:

##### 1) Faktor pendukung

Faktor pendukung atau faktor internal individu, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu, merupakan faktor pertama yang mendukung kemampuan kreatif anak. Faktor-faktor tersebut meliputi:

- a) Keterbukaan terhadap pengalaman dalam menerima peristiwa dan rangsangan internal dan eksternal

---

<sup>57</sup>Nora Vera Br Manurung and Novita Friska, 'Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Teknik Usap Abur Kelompok B Dengan Media Krayon Di TK Gracia Sustain Medan T.A 2021-2022', *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 3.3 (2022), 156–67.

<sup>58</sup>Ampun Batalina, *Psikologi Perkembangan 9Konsep Pengembangan Kreativitas Anak*, Nur Kholik (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022).Hal 133

- b) Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima dari segala sumber informasi melalui pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya.
- c) Adanya interaksi sosial yang baik antara individu yang berhasil.
- d) Adanya penghargaan dan insentif dari hasil karya yang kreatif.

Lingkungan dalam arti sempit yaitu keluarga dan lembaga pendidikan. Keluarga khususnya orang tua memiliki pengaruh yang sangat penting dalam perkembangan kreativitas anak karena mereka memegang posisi kepemimpinan dalam rumah tangga. Pengaturan ruang kelas sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dan mengembangkan produk yang dihasilkan oleh pendidik. Prinsip pendidikan yang memupuk kreativitas anak secara keseluruhan adalah bahwa mereka harus didorong untuk membawa pengalaman, ide, dan minat pada kehidupan mereka.<sup>59</sup>

## 2) Faktor Penghambat

Selain faktor-faktor di atas, yang dapat meningkatkan kreativitas anak, ternyata terdapat kondisi-kondisi yang menghambat kreativitasnya yaitu:

---

<sup>59</sup>Batalina. *Psikologi Perkembangan 9 Konsep Pengembangan Kreativitas Anak*,

a) Sistem pendidikan hanya terfokus pada hasil tes atau akademik. Ketika anak dipaksa untuk mengikuti kurikulum yang terstruktur dan hanya bersifat penilaian akademiknya, mereka cenderung kehilangan kebebasan untuk berfikir kreatif.

b) Evaluasi

Salah satu strategi untuk mendorong kreativitas yang konstruktif adalah pendidik menahan diri untuk tidak menilai anak ketika mereka sedang terlibat dalam usaha kreatif, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi.

c) Anak tidak diperbolehkan banyak bertanya. Dengan membatasi keingintahuan anak, maka pengetahuan untuk memunculkan kreatifitasnya juga akan terbatas.

d) Keluarga yang terlalu mengatur kegiatan anak. Penerapan aturan-aturan kepada anak tidak sepenuhnya salah, tetapi berikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan suatu kegiatan positif dan mendukung kreativitasnya. Karena, jika anak tidak pernah mendapatkan kebebasan untuk melaksanakan kegiatan (positif), maka anak akan merasa dirinya tidak bebas bergerak untuk menghasilkan ide-ide dan karya yang kreatif.

- e) Keluarga yang kritis terhadap anak serta tidak menghargai atau menolak pendapat anak.
- f) Orang tua memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.<sup>60</sup>

Berdasarkan faktor-faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak diatas, banyak hal yang mempengaruhi. Bukan hanya terletak pada potensi yang terdapat dalam diri seseorang tersebut, tetapi juga peran orang tua, guru serta lingkungan masyarakat.

#### e. **Kebutuhan Anak Terhadap Aktifasi Kreatif**

Anak usia dini membutuhkan kegiatan yang mengajak anak untuk menuangkan ide-ide kreatif. Rasa ingin tahu pada diri anak sudah diberikan tuhan secara alami, sehingga anak memiliki fleksibilitas untuk mencari tahu hal-hal baru melalui dirinya sendiri. Jika pendidik atau orang dewasa membatasi proses tersebut, otomatis kita menghalangi anak untuk mereka memahami sesuatu yang lebih besar.<sup>61</sup> Berikut terdapat beberapa hal yang sangat diperlukan oleh anak dalam mendukung kreativitasnya:

---

<sup>60</sup>Kompasiana.com, 'Penyebab Tidak Berkembangnya Kreativitas', 2022 <<https://www.kompasiana.com/sinta10952/6468e50308a8b523471b5d72/pe-nyebab-tidak-berkembangnya-kreativitas-pada-anak-dan-solusi-meningkatkan-kreativitasnya-sebagai-modal-kesuksesan>>.

<sup>61</sup>Rachmawati and Kurniati, 'Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Usia Taman Kanak-Kanak. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak', *Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 2019 <<https://ecampus-fip.umj.ac.id/repo/handle/123456789/7136>>.

1) Menumbuhkan sikap dasar kreatif pada anak usia dini.

Untuk menumbuhkan daya kreatif, pendidik harus berkonsentrasi pada fitrah anak yang sangat mendukung berkembangnya kreativitas. Kualitas alami dasar inilah yang harus selalu dipupuk dan dikembangkan agar sifat kreatif mereka tidak hilang. Dibawah ini adalah sikap-sikap alami yang mendasar dari anak-anak yang sangat mendukung berkembangnya kreativitas, sebagai berikut:

a) Mengembangkan imajinasi

Dunia imajinasi merupakan ciri khas dunia anak. Dengan keberagaman imajinasi inilah yang menurut anak mustahil atau tidak mungkin bisa menjadi mungkin. Jangan patahkan imajinasi anak, pendidik / orang tua hendaknya menghargai ide/ gagasan imajinasinya.

b) Rasa ingin tahu

Dengan minat keingintahuannya ini, anak tidak peduli jika dia menjadi kotor, basah, panas, atau merasa lemah. Ini menunjukkan dorongan kuat anak itu untuk menyelidiki alam dan iklim secara umum, kecenderungan yang luar biasa untuk mengetahui sesuatu. Ini menunjukkan antusiasme untuk belajar. Meskipun demikian, sifat natural ini secara teratur hilang oleh

pembatasan dan aturan yang tidak berguna, jangan berikan perlindungan berlebih kepada anak.

c) Banyak bertanya

Masa awal usia dini digambarkan dengan gerakan mengajukan banyak pertanyaan. Semua yang lama termasuk yang baru tidak lepas dari pertanyaan. Dengan antusiasnya anak untuk mempersepsikan suatu pertanyaan menjadi ciri anak kreatif, jika lingkungan anak menanggapi dengan respon negatif, maka anak merasa perilakunya memalukan, dan tidak pantas. Jadi dia memutuskan untuk tidak mengulanginya sampai dia tua.<sup>62</sup>

2) Arahan Program Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini

a) Pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain. Bermain adalah dunia anak, karena dengan bermain anak dapat

belajar banyak hal tanpa disadari. Melalui kegiatan bermain anak akan belajar mengenal aturan, sosialisasi, memposisikan diri mengatasi emosinya, toleransi, kerjasama, mengalah, sportif, dan sikap positif lainnya.

b) Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk Peningkatan imajinasi pada anak-anak melalui hasta karya

---

<sup>62</sup>Rubiyantika Astutiningtyas and Setyo Yanuartuti, 'Relokasi Pembelajaran Seni Dalam Bentuk Daring Online Untuk Meningkatkan Kreativitas Selama Pandemi Covid-19', *Pendidikan Seni Budaya*, 4.13 (2020), 138-45.

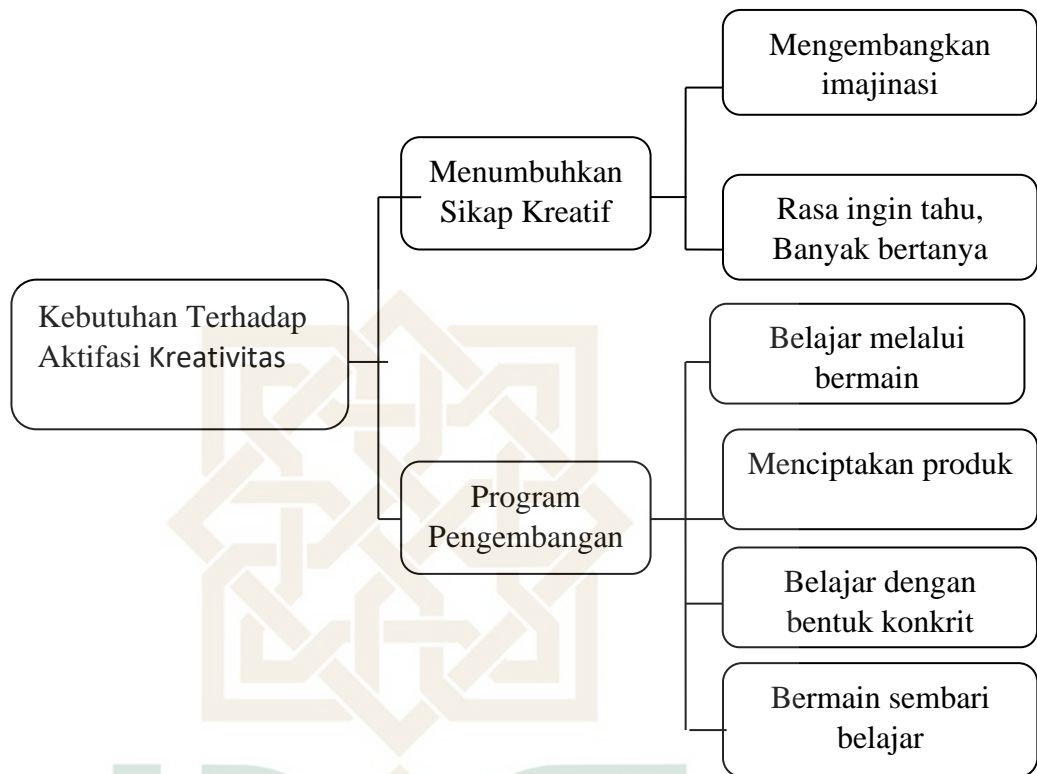
ini memiliki pengaruh yang signifikan di berbagai bagian perkembangan kreativitas anak. Tidak hanya inovasi yang akan dilatih untuk menumbuhkan dengan baik, namun juga kemampuan psikologis anak.

- c) Pembelajaran dalam bentuk kegiatan konkret. Belajar bagi anak khususnya pada anak usia dini tidak bisa dilakukan dengan melakukan pembelajaran tanpa dibarengi dengan wujud asli bendanya atau biasa disebut dengan pembelajaran konkret. Dengan belajar secara konkret maka, pengetahuan anak akan bertambah dan ide-ide baru akan terbentuk sehingga memunculkan kreativitas.
- d) Pengembangan kreativitas melalui eksperimen. Melalui kegiatan ini anak akan merasa takjub dan terpesona akan hal ajaib yang baru saja dilakukan ketika ia atau guru sedang melakukan percobaan sederhana. Ia akan mulai berpikir dibenaknya bagaimana itu bisa terjadi, mengapa itu terjadi, mengapa bisa seperti itu. Dan hal inilah yang bisa mengaktifkan kreativitas siswa untuk memunculkan sebuah inovasi baru.<sup>63</sup>

---

<sup>63</sup>Astutiningtyas and Yanuartuti.





**Gambar 1.5** Kebutuhan Anak Terhadap Aktivasi Kreatif

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa banyak hal yang dibutuhkan anak untuk menunjang kreativitasnya, orang tua/ pendidik/ lingkungan terdekat anak berperan penting terhadap keberhasilan kreativitas anak.

#### f. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Terdapat beberapa poin mengenai pentingnya pengembangan kreativitas pada anak usia dini diantaranya:

- 1) Kreativitas memungkinkan anak untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan atau teknologi

baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.

- 2) Dengan berkreasi, anak mampu menemukan cara-cara baru atau memunculkan suatu gagasan yang tepat dalam memecahkan masalah.
- 3) Dengan bersibuk diri secara kreatif, tidak saja dapat berguna bagi anak, tetapi juga memberikan kepuasan terhadap individu. Contoh pada anak yang bermain konsumtif, mereka tanpa bosan menyusun menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat permainannya sehingga seringkali lupa terhadap hal-hal lain.<sup>64</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, kreativitas memegang peran penting pada diri anak, dengan kreativitas anak dapat terbiasa memecahkan masalah dengan gagasan anak sendiri, memberikan kepuasan terhadap diri anak sehingga anak dapat mencapai keinginannya. Melalui stimulasi kreativitas, anak menunjukkan proses tumbuh kembang yang paling penting, serta pembentukan pondasi dan kepribadian, pengalaman yang akan berpengaruh besar pada anak di kehidupan selanjutnya.

---

<sup>64</sup>Diana Vidya Fakhriyani, 'Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini', *Wacana Didaktika*, 4.2 (2016), 193–200 <<https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>>.

#### 4. Hakikat Anak Usia Dini

##### a. Pengertian Anak Usia Dini

Undang-undang tentang Perlindungan terhadap Anak (UU RI Nomor 32 Tahun 2002) Bab I Pasal 1 menyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, rentangan anak usia dini adalah 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang berbunyi: pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>65</sup>

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the Golden Age* atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, di

---

<sup>65</sup>BAPPENAS RI, 'Undang - Undang Nomor. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak', *Arsyad, Azhar*, 190211614895, 2002, 1-44 <<https://jdihn.go.id/files/4/2002uu023.pdf>>.

mana semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, dan masa bermain.<sup>66</sup>

Anak usia dini dalam pandangan Hadits dikatakan bahwa “anak merupakan harta yang dapat dikatakan berharga bagi kedua orangtuanya. Tidak hanya sekedar pemberian Allah yang biasa saja, tetapi anak dapat dianggap sebagai rezeki yang diharapkan membawa berkah dan kebahagiaan bagi kedua” orangtuanya. Artinya : “Anak adalah buah hati” (H.R. Abu Ya’la)

عن أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ  
مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ  
(رواه البخاري)

Artinya: Dari Abu Hurairah R.A berkata: Rasulullah SAW bersabda “tiada seorang anak yang lahir kecuali ia dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanya yang menjadikan ia beragama Yahudi, Nasrani, dan Majusi (HR. Bukhori)

Berdasarkan hadis tersebut, maka dapat dikatakan bahwa anak terutama anak usia dini yang dalam masa emas pertumbuhannya akan menyerap apapun yang diberikan oleh kedua orangtuanya baik itu kebaikan ataupun keburukan.<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup>Erfiani Ramadanti and Zuhairansyah Arifin, ‘Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar Bagi Anak Usia Dini Dalam Bingkai Islam Dan Perspektif Pakar Pendidikan’, *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4.2 (2021), 173–87.

<sup>67</sup>Chasanah Abidatul, ‘Anak Usia Dini Dalam Pandangan Al-Quran, Al-Hadist Serta Pendapat Ulama’, *Mafhum ( Jurnal Ilmu Al-Qu’ran Dan Tafsir Program Studi Ilmu Al-Qur’an Dan Tafsir)*, 4.1 (2019), 1–8.

## **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Sigmund Freud memberikan ungkapan “*child is father of man*” artinya anak adalah ayah dari manusia. Maksudnya adalah masa anak berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian masa dewasa seseorang. Melihat ungkapan Freud di atas, menunjukkan bahwa perkembangan anak sejak masa kecil akan berpengaruh ketika anak tersebut dewasa. Pengalaman-pengalaman yang diperoleh anak secara tidak langsung akan tertanam pada diri seorang anak.

Sebagai orang tua dan pendidik wajib mengerti karakteristik-karakteristik anak usia dini, supaya segala bentuk perkembangan anak dapat terpantau dengan baik. Berikut ini adalah beberapa karakteristik anak usia dini menurut beberapa pendapat.

1. Unik, yaitu sifat anak itu berbeda satu sama lainnya. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing.
2. Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak sesuatu itu penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.
3. Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan aktivitas. Selama terjaga dalam tidur, anak seolah-olah tidak

pernah lelah, tidak pernah bosan, dan tidak pernah berhenti dari aktivitas. Terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang.

4. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Yaitu, anak cenderung memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal baru.
5. Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal yang baru.
6. Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
7. Senang dan kaya dalam fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif. Anak tidak hanya senang dengan cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tetapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain.
8. Masih mudah frustrasi, yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan. Ia mudah menangis dan marah bila keinginannya tidak terpenuhi.
9. Daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsic menarik dan menyenangkan.

10. Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri.
11. Semakin menunjukkan minat terhadap teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya. Hal ini beriringan dengan bertambahnya usia dan perkembangan yang dimiliki oleh anak.<sup>68</sup>

Berdasarkan gagasan di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, anak usia dini merupakan peniru yang handal, selain itu, mempunyai rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu yang baru serta berjiwa eksploratif. Periode usia dini menjadikan kesempatan penting untuk mengembangkan segala aspek pada diri anak.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>68</sup>Husnuziadatul Khairi, 'Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun', *Jurnal Warna*, 2.2 (2018), 15-28 <[ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download](http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download)>.

**Sistem Pembahasan.**

**BAB I:** Pendahuluan memuat latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian yang relevan, dan landasan teori terkait media pembelajaran berbasis *loose part*.

**BAB II:** Metode penelitian memuat model pengembangan prosedur pengembangan, desain uji coba produk, desain uji coba, subjek uji coba, teknik dan instrumen pengumpulan data serta analisis data.

**BAB III:** Hasil dan pembahasan berisikan hasil pengembangan produk awal, revisi produk, hasil uji coba produk, revisi produk analisis hasil produk akhir, dan keterbatasan penelitian.

**BAB IV:** Penutup berisikan kesimpulan tentang produk, saran pemanfaatan produk dan diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.



## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media buku ajar berbasis *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Buku ajar berbasis *loose part* dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Tahap analisis yang dilakukan yaitu analisis kinerja, analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Selanjutnya, pada tahap design diawali dengan perumusan tujuan perkembangan, Selanjutnya melakukan perencanaan rancangan, dengan merumuskan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, penyusunan konsep materi dan penyusunan lembar validasi ahli.

Tahap development menggunakan bantuan kamera nikon D5500 dengan jarak fokus 22,00 mm untuk mengambil komponen gambar bahan *loose part*, pembuatan desain cover menggunakan aplikasi canva, menggunakan aplikasi *microsoft Office word* 2013 sebagai penulisan isi materi. Selanjutnya tahap implementasi di lembaga yang diteliti dan tahap terakhir evaluasi.

2. Kelayakan media buku ajar berbasis *loose part* pada validasi media sebesar 89 % dengan kategori “sangat layak” dan pada validasi materi 100% dengan kategori “sangat valid” sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Uji coba secara praktis melalui respon wali murid kelas B memperoleh hasil 96% dengan kategori “sangat layak”. Respon kepala sekolah mendapatkan hasil 93% dengan kategori “sangat praktis” digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Efektivitas media buku ajar berbasis *loose part* melalui uji *N-Gain* pada kelas B dengan jumlah 20 anak mendapatkan hasil 0,73 dengan kategori efektivitas media buku ajar berbasis *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun berada dalam kategori tinggi. Hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan  $\alpha = 0.05$ , sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan nilai rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* kreativitas anak. Hasil analisis data ini mengindikasikan bahwa hasil pengembangan media buku ajar berbasis *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun meningkat secara signifikan. Melalui ajar berbasis *loose part* kecerdasan naturalis anak meningkat.

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan simpulan penelitian pengembangan media buku ajar berbasis *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dikemukakan berbagai saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, produk media buku ajar berbasis *loose part* diharapkan dapat menjadi salah satu variasi media dan referensi pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah dan mampu mendorong pendidik untuk merancang pembelajaran yang lebih inovatif serta mampu memanfaatkan bahan sekitar lingkungan sebagai media pembelajaran.
2. Bagi orang tua, produk media buku ajar berbasis *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak dapat menjadi referensi dalam menstimulasi kreativitas anak di rumah.
3. Bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini dikembangkan lebih lanjut dengan mengatasi keterbatasan penelitian yang sudah peneliti tulis.

## **C. Dimensi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

1. Diseminasi produk  
Memberikan buku ajar berbasis *loose part* pada lembaga terkait
2. Pengembangan buku ajar berbasis *loose part* selanjutnya dapat dikembangkan dengan disertai video langkah pembuatan media menggunakan bahan *loose part* melalui barcode youtube yang disertakan pada cover buku.

## DAFTAR PUSTAKA

- A Nur Budi Utama, *Panduan Mudah Dalam Menulis Buku*, Retno Widi (Yogyakarta: Deepublish, 2014)
- Ajat, Rukjat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. (Yogyakarta: Deepublish, 2018)
- Amalia Yunia Rahmawati, *Penggunaan Loose Parts Dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Al-Muhajirin Kabupaten Tangerang* (Banten, 2020)
- Arsyad Ashar, *Media Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pres, 2019)
- Astutiningtyas, Rubiyantika, and Setyo Yanuartuti, 'Relokasi Pembelajaran Seni Dalam Bentuk Daring Online Untuk Meningkatkan Kreativitas Selama Pandemi Covid-19', *Pendidikan Seni Budaya*, 4.13 (2020), 138–45
- Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 1997)
- BAPPENAS RI, 'Undang - Undang Nomor. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak', *Arsyad, Azhar*, 190211614895, 2002, 1–44 <<https://jdih.n.go.id/files/4/2002uu023.pdf>>
- Batalina, Ampun, *Psikologi Perkembangan 9Konsep Pengembangan Kreativitas Anak*, Nur Kholik (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022)
- Bekti, Rahmi utami, 'Implementasi Media Loose Part Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Covid 19', 2022
- Buhrin Wayka, 'Pembelajaran Berbasis Knten STEAM Dan Looe Part', 2019 <<https://buhrin.gurusiana.id/article/pembelajaran-berbasis-konten-steam-dan-loose%0A=-part-1729039%0D>>
- Chasanah Abidatul, 'Anak Usia Dini Dalam Pandangan Al-Quran, Al-Hadist Serta Pendapat Ulama', *Ma'fhum ( Jurnal Ilmu Al-Qu'ran Dan Tafsir Program Studi Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir)*, 4.1 (2019), 1–8
- Dere, Zeynep, 'Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions', *Universal Journal of Educational Research*, 7.3 (2019), 652–58 <<https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302>>
- Dkk, Anita Damayanti, 'Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Part', 2020

- Fakhriyani, Diana Vidya, 'Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini', *Wacana Didaktika*, 4.2 (2016), 193–200  
<<https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>>
- Fono, Yasinta Maria, and Efrida Ita, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts Untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B Di Kober Peupado Malanusa', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (2021), 9291  
<<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2465>>
- Gallagher, James J, *Teaching The Gifted Child, Baston: Allyn And Bacon, Inc.*, 1985
- Gide, André, 'Teori Kreativitas', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1967, 5–24
- Hanifah, Umi, 'At-Tajdid', *Tarbiyah, Jurnal Ilmu*, 3.1 (2014)
- Ifrochah, Ifrochah, and Mustadji Mustadji, 'Loose Part Learning Media on Natural Materials on Children's Cognitive Development', *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.3 (2021), 389  
<<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38031>>
- Irmade, Okta, *Media Dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*, ed. by Sukmawati Fatma (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022)  
<[https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_dan\\_Sumber\\_Belajar\\_Anak\\_Usia\\_Dini/sPacEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=berbagai+macam+kegiatan+bermain+loose+part&pg=PA55&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_dan_Sumber_Belajar_Anak_Usia_Dini/sPacEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=berbagai+macam+kegiatan+bermain+loose+part&pg=PA55&printsec=frontcover)>
- Jung, CG, *The Development Of Personality* (London: univesity press books, 1967)
- Kemenag, Al-Quran, 'Qs. Al-Mujaddalah 11'  
<<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/58?from=1&to=22>>
- Khairi, Husnuzziadatul, 'Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun', *Jurnal Warna*, 2.2 (2018), 15–28 <[ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download](http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download)>
- Kompasiana.com, 'Penyebab Tidak Berkembangnya Kreativitas', 2022  
<<https://www.kompasiana.com/sinta10952/6468e50308a8b523471b5d72/penyebab-tidak-berkembangnya-kreativitas-pada-anak-dan-solusi-meningkatkan-kreativitasnya-sebagai-modal-kesuksesan>>
- Kurnia Rita, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018)
- Manurung, Nora Vera Br, and Novita Friska, 'Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Teknik Usap Abur Kelompok B Dengan

- Media Krayon Di TK Gracia Sustain Medan T.A 2021-2022', *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 3.3 (2022), 156–67
- Maryatun, Ika Budi, 'Peran Pendidik Paud Dalam Membangun Karakter Anak', *Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2016), 747–52  
<<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12370>>
- Mastuinda, Mastuinda, Zulkifli Zulkifli, and Febrialismanto Febrialismanto, 'Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Paud Se- Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3.1 (2020), 90–96  
<<https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.868>>
- Mayar Farida, Maulana Ihsan, 'Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0', *J. Pendidikan Tambusai*, 3 Nomor 5.1 (2019), 1141–49
- Mufidaah, Ayu dkk, *Step by Step Menulis Buku* (Tim UB Press, 2022)  
<[https://www.google.co.id/books/edition/Step\\_by\\_Step\\_Menulis\\_dan\\_Editin\\_g\\_Buku/kLR\\_EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=standar+format+margin+penulisan+buku&pg=PA52&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Step_by_Step_Menulis_dan_Editin_g_Buku/kLR_EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=standar+format+margin+penulisan+buku&pg=PA52&printsec=frontcover)>
- Muzayyanah, Nurul Anam, and Fathor Rahman, 'Development Of Non-Uptitude Creativity In Early Childhood Through Waste, Natural And Synthetic Media (Loose Parts) In Ra Mamba'ul Hikmah Jember', *Proceedings International Conference On Humanity Education And Social*, 1.1 (2022), 35–43  
<<http://ejurnal.staiattaqwa.ac.id/index.php/iches22/article/view/159>>
- Nicholson, S., 'How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts. Landscape Architecture, 62, 30–35', *Landscape Architecture*, 1971, 30–35
- Nurfadillah, *Media Pembelajaran* (Tangerang: Jejak Publisher, 2021)
- Nurhalizah, Mevy Eka, And Muhammad Hamdan Yuwafik, 'Women ' S Participation In The Terrorist Network In The', 15.2 (2020)
- Nurjanah, Novita Eka, 'Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1.1 (2020), 19–31
- Nurul Azizah, 'Menstimulasi Berfikir Kritis Dan Kreatif Melalui Media Loose Part Terhadap Anak Pemalu (Studi Kasus Di PAUD Pesantren Sabilil Muttaqien Surodadi Nganjuk).' (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023)
- Oktavia Lestari, Mita, and Abdul Karim Halim, 'Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Tunas Harapan', *Jurnal Family Education*, 2.3 (2022), 271–79  
<<https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>>

- Prahesti, Swantyka Ilham, and Syifa Fauziah, 'Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.1 (2021), 505–12 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>>
- Pratama, Renaldi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Blink Solar System (B-Sos) Pada Pembelajaran Tata Surya Bagi Peserta Didik Tunanetra Di Slb Negeri A Kota Bandung', 2019, 31–40
- Priyambodo, Mugi, Riezky Maya Probosari, and Nurma Yunita Indriyanti, 'Correlation between Self Confidence and Adversity Quotient With Creative Thinking Skills of Grade VIII Students On Subject Motion and Force', *Jurnal Phenomenon*, 11.2 (2021), 231–44
- Priyanto, Aris, 'Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain', *Journal.Uny.Ac.Id*, 02, 2016
- Purwati, Ni Kadek Rini, and Ni Ketut Erawati, 'Pengembangan Buku Ajar Metode Numerik Berbasis Pembelajaran Kolaboratif', *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10.1 (2021), 37–48 <<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.817>>
- Putri, Sudriyanti, and Edwarman Edwarman, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru PAUD Kabupaten Seluma', *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 11.1 (2023), 971–82 <<https://doi.org/10.37676/ekombis.v11i1.2123>>
- Qs. An-Nahl-89*
- Rachmawati and Kurniati, 'Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Usia Taman Kanak-Kanak. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak', *Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 2019 <<https://ecampus-fip.umj.ac.id/repo/handle/123456789/7136>>
- Rahmatunnisa, S &, and S Halimah, 'Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Bermain Pasir', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.1 (2018), 67–82
- Ramadanti, Erfiani, and Zuhairansyah Arifin, 'Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar Bagi Anak Usia Dini Dalam Bingkai Islam Dan Perspektif Pakar Pendidikan', *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4.2 (2021), 173–87
- Reichenbach, Andreas, Andreas Bringmann, Elsevier Enhanced Reader, Constantin J. Pournaras, Elisabeth Rungger-Brändle, Charles E. Riva, And Others, 'Peranan Keluarga/ Orang Tua Dan Sekolah Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini', *Progress In Retinal And Eye Research*, 561.3

(2019), S2–3

Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2009)

Rohani, S.Ag, M.Pd, 'RAUDHAH Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) ISSN: 2338-2163 - V', *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas*, 2017

Safitri, Dewi, Anik Lestarinigrum, and Universitas Nusantara, 'Penerapan Media Loose Part Untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun', 40–52

Salma, Rozaniadkk, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*, ed. by Nur Kholik (Jawa Barat: EDU PUBLISER, 2021)

Salsabila, Nadia Kaffiya, Naila Naila, and Indriana W, 'Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Part Di TK IT Abatatsa Kabupaten Pasuruan', *As-Sabiqun*, 4.5 (2022), 1107–18 <<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2194>>

Santrock, Jhon w, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2007)

Saripudin, Aip, 'Strategi Pengembangan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia Dini', *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3.1 (2017) <<https://doi.org/10.24235/awлады.v3i1.1394>>

Seto Mulyadi, 'Ketua Umum Lembaga Perlindungan Anak Indonesia Seto Mulyadi Berbicara Dalam Acara Webinar Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA) Bertema "Orang Tuaku Sahabat Terbaikku, Dalam Rangka Memperingati Hari Anak Nasional (HAN)', 2020

Siskawati & Herawati, 'Efektivitas Media Loose Parts Di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah', *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15.1 (2021), 41–47 <<https://doi.org/10.32832/jpls.v14i2.4629>>

Sit, Masganti, Khadijah, Fauziah Nasution, Sri Wahyuni, Rohani, Nurhayani, and others, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik*, Perdana Publishing, 2016

———, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik*, Perdana Publishing (Medan: Perdana Mulyana Sarana, 2016)

Sugiarto, Riska, Nurdyansah Nurdyansyah, and Pandi Rais, 'Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 2.2 (2018), 201–12 <<https://doi.org/10.21070/halaqa.v2i2.1772>>



- Sumarmi, Sumarmi, and Achmad Ruslan Afendi, 'Improving Learning Creativity in Early Childhood Through Learning Media Loose Part: Energetic, Concentrated and Creative', *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 2.3 (2022), 392–98 <<https://doi.org/10.35877/454ri.eduline1262>>
- Susi Indriani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Ispring Pada Kompetensi Dasa Uji Mikrobiologi', *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2020
- Tarich Yuandana, *Teori Dan Praktik Pengembangan Kreativitas*, Bayu Adi L (Madiun, 2021)
- Trinanda, Meiza Anggi, and Yaswinda Yaswinda, 'The Effect of Using Loose Parts Media on Critical Thinking Ability in Children Aged 5-6 Years in Learning in Kindergarten', *Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)*, 668 (2022), 46–49 <<https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.010>>
- Ttitik Suryani, *Sukses Menulis Buku Ajar Referensi* (Jakarta, 2016) <[https://www.google.co.id/books/edition/Sukses\\_Menulis\\_Buku\\_Ajar\\_dan\\_Referensi/gnLKmEOUNiOC?hl=id&gbpv=1&dq=jenis+jenis+buku+ajar&pg=PA54&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Sukses_Menulis_Buku_Ajar_dan_Referensi/gnLKmEOUNiOC?hl=id&gbpv=1&dq=jenis+jenis+buku+ajar&pg=PA54&printsec=frontcover)>
- Ulfah, Maulidya, and Yurida Khoerunnisa, 'Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Inquiry Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Di Kabupaten Majalengka', *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 4.1 (2018), 31–50 <<https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.41-03>>
- 'Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional' (Jakarta, 2003)
- Widayati, Jeni Roes, Rien Safrina, and Yetti Supriyati, 'Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1 (2020), 654 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>>
- Yeni Rahmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak Kanak* (Jakarta: Prenada Media Grub, 2011)
- Yuliana Nurani, dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2020)
- Yuliaty Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, PT Sarang (Semarang, 2020)
- Zaini, Herman, and Kurnia Dewi, 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini', *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1.1