

**UPAYA GURU MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DENGAN
MEDIA *LOOSE PARTS* ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA NURUL DZIKRI
NGEMPLAK SLEMAN**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Disusun Oleh :

PERDANA PASHELA

NIM : 20104030058

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2024

SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR



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

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-395/Un.02/DT/PP.00.9/02/2024

Tugas Akhir dengan judul : UPAYA GURU MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DENGAN MEDIA
LOOSE PARTS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA NURUL DZIKRI NGEMPLAK
SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : PERDANA PASHELA
Nomor Induk Mahasiswa : 20104030058
Telah diujikan pada : Jumat, 26 Januari 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Hafidh 'Aziz, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 65d700a8e925c



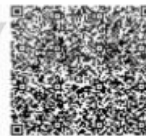
Penguji I
Dra. Nadlifah, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 65d6ee4dc601



Penguji II
Bahtiar Arbi, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 65d6d69818d88



Yogyakarta, 26 Januari 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 65d701836949f

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Assalamu 'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Perdana Pashela
NIM : 20104030058
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya berjudul “Upaya Guru Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Media *Loose Parts* Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurul Dzikri Ngemplak Sleman” adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari penelitian sebelumnya kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 19 Januari 2024
Yang Menyatakan,



Perdana Pashela
NIM. 20104030058

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Perdana Pashela
Tempat Tanggal Lahir : Sleman 4 Juli 2023
NIM : 20104030058
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk dipasang pada ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pasfoto berjilbab pada ijazah saya tersebut menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya

Yogyakarta, 19 Januari 2024
Yang Menyatakan,



Perdana Pashela
NIM. 20104030058

STATE ISLAMIC UNIVERS
SUNAN KALIJA
YOGYAKARTA



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi
Lampiran : 1 (Satu) Naskah Skripsi

Kepada :

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperluanya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :


Nama : Perdana Pashela
NIM : 20104030058
Judul Skripsi : "Upaya Guru Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Media *Loose Parts* Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Nurul Dzikri Ngemplak Sleman"

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 19 Januari 2024
Pembimbing


Hafidh 'Aziz, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 19831024 201503 1 002

MOTTO

“Hanya pendidikan yang bisa menyelamatkan masa depan, tanpa pendidikan Indonesia tak mungkin bertahan.” -Najwa Shihab¹



¹ <https://www.inilah.com/60-kata-kata-najwa-shihab-yang-bijak-inspiratif-dan-penuh-makna> (diakses pada 27 Desember 2023 pukul 23.00)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Perdana Pashela, 20104030058, Upaya Guru Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Media Loose Parts Anak Usia 5-6 tahun di RA Nurul Dzikri Sleman Yogtakarta. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Pembelajaran abad ke-21 menekankan pada meningkatkan kreativitas anak, seperti berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi. Untuk anak usia dini, penggunaan media *loose parts* dapat menjadi sarana yang kreatif dan efektif dalam pembelajaran di RA Nurul Dzikri Sleman Yogyakarta. Untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak dan mengetahui tujuan penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 Tahun di RA Nurul Dzikri Sleman Yogyakarta.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, untuk menggambarkan serta menjelaskan secara konkrit tentang fenomena yang terjadi di lapangan, disertai penjelasan yang menggunakan serangkaian kata-kata dan kalimat. Penelitian ini diambil dari data denan penelitian anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Dzikri Sleman Yogyakarta yang berjumlah 16 anak. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yang di lakukan melalui pengamatan kelas. Teknik wawancara dilakukan bersama kepala sekolah, wali kelas, serta guru pendamping. Teknik dokumentasi dengan menggunakan display data, verifikasi data. Teknik analisis data dilakukan dengan cara penarikan kesimpulan. Pada uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi waktu dan triangulasi teknik.

Di sisi lain, pemaparan penelitian ini menunjukkan bahwa (1) upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak dengan invitasi media *loose parts* yaitu dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik melalui adanya media *loose parts*, anak mampu berkreativitas dengan media secara bebas, dengan tujuan anak tertarik mengeksplere dan berkreativitas, memberikan ruang kebebasan dalam berkarya dan memberikan stimulasi motivasi, membangun rasa percaya diri anak, dan membangun rasa ingin tahu anak. (2) Mengapa RA Nurul Dzikri menggunakan media loose untuk mengembangkan kreativitas peserta didik Penerapan kurikulum merdeka mendorong untuk pembelajaran inovatif kreatif dengan media *loose parts* pada peserta didik.

Kata Kunci : Upaya Guru, Kreativitas, Media Loose Parts

ABSTRACT

Perdana Pashela, 20104030058, Teacher's Efforts to Increase Children's Creativity Using Loose Parts Media for Children Aged 5-6 Years at RA Nurul Dzikri Sleman Yogyakarta. Thesis. Yogyakarta: Early Childhood Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University, Yogyakarta

21st century learning emphasizes increasing children's creativity, such as critical thinking, communicating, collaborating and creating. For young children, the use of loose parts media can be a creative and effective means of learning at RA Nurul Dzikri Sleman Yogyakarta. To increase the creativity of children aged 5-6 years. This research aims to analyze teachers' efforts to increase children's creativity and determine the purpose of using loose parts media to increase the creativity of children aged 5-6 years at RA Nurul Dzikri Sleman Yogyakarta.

The method used in this research is descriptive qualitative, to describe and explain concretely the phenomena that occur in the field, accompanied by explanations using a series of words and sentences. This research was taken from data from research on children aged 5-6 years at RA Nurul Dzikri Sleman Yogyakarta, totaling 16 children. This research uses data collection methods which are carried out through classroom observations. Interview techniques were carried out with the school principal, homeroom teacher, and accompanying teachers. Documentation techniques using data display, data verification. The data analysis technique is carried out by drawing conclusions. The data validity test uses source triangulation, time triangulation and technical triangulation.

On the other hand, the presentation of this research shows that (1) the teacher's efforts to develop children's creativity with the invitation of loose parts media, namely by creating an interesting learning environment through the presence of loose parts media, children are able to be creative with media freely, with the aim that children are interested in exploring and creativity, providing space for freedom in work and providing motivational stimulation, building children's self-confidence, and building children's curiosity. (2) Why does RA Nurul Dzikri use loose media to develop students' creativity? The implementation of the independent curriculum encourages creative innovative learning with loose parts media for students and loose parts media at RA Nurul Dzikri can improve sensory motor skills in students aged 5-6 years at the pre-operational stage.

Keywords: Teacher Effort, Creativity, Media *Loose Parts*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya dan memberikan kesehatan, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Media *Loose parts* Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurul Dzikri Ngemplak Sleman” dengan lancar. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan pada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat sahabat, tabi’in-tabi’at hingga yaumul akhir nanti. Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bimbingan, bantuan, doa, dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al-Makin, S.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan tempat untuk menuntut ilmu.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.,selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah menginspirasi.
3. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Ag., M.Pd. dan Ibu Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A.,selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selalu memberikan semangat agar skripsi cepat terselesaikan.
4. Bapak Hafid Aziz S.Pd.I M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk mengarahkan dan membimbing dalam penulisan skripsi ini terima kasih pak telah sabar, senantiasa memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini dan semoga selalu di berikan kesehatan dan keberkahan.


5. Ibu Dra. Nadlifah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik atas saran dan dukungan semangat motivasinya kepada penulis.
6. Ibu Nova Indriati, S.E., M.Si., selaku Kepala Sekolah RA Nurul Dzikri yang telah memberikan fasilitas dalam penelitian skripsi ini dengan baik.
7. Ibu Luswanti, S.Pd.I. selaku Wali Kelas Kelompok B RA Nurul Dzikri dan Ibu Yumna Solichatun Yusro S.Pd., yang telah membantu dalam memberikan informasi penelitian.
8. Kedua orang tua tercinta, Bapak Muntolib dan Ibu Dewi Ampela yang selalu memberikan motivasi, dukungan moral maupun materi, selalu mendoakan saya, memberi semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
9. Adik Al Hafa Anugrah, Mayla Sekar Khasanah, Nasywa Putri Nabila, yang selalu menghibur di kala saya sedih, mendengarkan keluh kesah saya, memberikan bantuan motivasi semangat sekaligus doa
10. Keluarga besar saya, nenek, pakde, bude, om dan saudara sepupu yang selalu memberikan dukungan doa dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini
11. Sahabat sekaligus saudara saya Alfi Nur Hidayah yang selalu ada disisi saya. bahkan tidak bisa menjelaskan betapa bersyukurya saya memiliki sahabat dalam hidup saya yang hebat, selalu memberikan bantuan, motivasi dan semangat dalam menulis skripsi ini.
12. Kepada sahabat sahabatku Laras, Shofwa, Bila, Hanum, Raisa, Dina, Fatika, Rara Raisa yang telah memberikan dukungan semangat, doa serta mendengarkan keluh kesah saya. dan teman teman seperjuangan PIAUD 2020 yang selalu memberikan motivasi dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini
13. Kepada teman teman KKN 111 Sindon Melan, Cahni, Yunika, Alfi, Sabila, Taufik, Andes, Wahyopi, Fajrin, dan Rezal yang menjadi partner KKN terbaik serta memberikan semangat, motivasi, dukungan dan doa dalam menulis skripsi ini.

14. Terakhir Terimakasih kepada diri saya sendiri, Perdana Pashela telah berjuang sejauh ini untuk meraih gelar sarjana, walaupun penuh dengan tantangan terimakasih untuk tidak menyerah, selalu berfikir positif, semoga apa yang diusahakan menjadi berkah amiin

Serta semua pihak yang telah memberikan motivasi dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan namanua satu persatu. Semoga segala kebaikan menjadi amal yang baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Amiin.

Akhirnya peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sangat membangun di harapkan dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 19 Januari 2024
Tertanda



Perdana Pashela
NIM. 20104030058

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

JUDUL	i
SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	iv
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Rumusan Masalah	8
C.Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	8
D.Keterbatasan Penelitian.....	10
E.Kajian Pustaka	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	24
1.Pendidikan Abad 21	24
2. Kreativitas Anak Usia Dini	27

3. Media Pembelajaran <i>Loose Parts</i>	49
4. Pendidikan Anak Usia Dini.....	62
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	70
A.Jenis Penelitian.....	70
B.Kehadiran Peneliti	73
C.Waktu dan Tempat Penelitian	74
D.Sumber Data.....	74
E.Teknik Pengumpulan data.....	75
f.Analisis Data.....	78
g.Pengecekan Keabsahan Temuan	79
h.Tahap Tahap Penelitian	81
i.Gambaran Umum RA Nurul Dzikri.....	82
j.Sistematika Penulisan	90
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	92
A.Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	92
B. Penggunaan Media <i>Loose Parts</i> di RA Nurul Dzikri	121
BAB V PENUTUP.....	134
A.Kesimpulan	134
B. Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA.....	137
LAMPIRAN LAMPIRAN	141

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1Daftar Nama Guru RA Nurul Dzikri..... 87

Tabel 3. 2 Klasifikasi Media Matrial *Loose Parts*..... 108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Penataan Invitasi Media <i>Loose Parts</i>	100
Gambar 4. 2 Pijakan Sebelum Bermain	104
Gambar 4. 3 Pijakan Saat Bermain.....	105
Gambar 4. 4 Pijakan Setelah Bermain.....	106
Gambar 4. 5 Invitasi <i>Loose Parts</i>	113



DAFTAR BAGAN

Bagan 5. 1 Kerangka Berpikir.....	69
Bagan 5. 2 Struktur Organisasi RA Nurul Dzikri.....	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Panduan Observasi.....	141
Lampiran 2 Pedoman Wawancara.....	141
Lampiran 3 Panduan Dokumentasi Kegiatan.....	147
Lampiran 4 Catatan Observasi Lapangan.....	148
Lampiran 5 Catatan Hasil Wawancara.....	160
Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan.....	174
Lampiran 7 Modul Pembelajaran.....	176
Lampiran 8 Dokumen Evaluasi.....	180
Lampiran 9 Surat Penunjukan Pembimbing.....	186
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian.....	187
Lampiran 11 Surat Selesai Penelitian.....	188
Lampiran 12 Sertifikat PBAK.....	189
Lampiran 13 Sertifikat ICT.....	190
Lampiran 14 Sertifikat PKTQ.....	191
Lampiran 15 Sertifikat PLP.....	192
Lampiran 16 Sertifikat KKN.....	193
Lampiran 17 Sertifikat TOEFL.....	194
Lampiran 18 TOAFEL.....	195
Lampiran 19 Kartu Bimbingan Skripsi.....	196
Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup.....	198

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan proses keterampilan berfikir *outside of the box* mampu berinovasi, dan mampu menyelesaikan sesuatu. Keterampilan yang di stimulasi pada anak-anak abad 21 adalah berfikir terbuka serta kritis, kerjasama, keterampilan, komunikasi, dan berkreaitivitas serta berinovasi.² dimana keterampilan berfikir kreatif sangat dihargai dalam kehidupan sehari-hari, yang memberikan anak pengalaman positif dalam mengasah kreativitas mereka dapat memberikan dasar yang kuat untuk perkembangan masa depan mereka.

Menurut Jean Piaget perkembangan kreativitas anak terdapat 4 tahap yaitu tahap sensori motor pada anak dengan umur 0 hingga 2 tahun, tahap pra oprasional pada usia 2 hingga 7 tahun, selanjutnya tahap oprasioanl konkret anak usia 7 hingga 11 tahun, dan tahap oprasional formal yaitu yakni masa 11 tahun ke atas. Umur anak 2-7 tahun atau tahap praoprasional usia 2-7 tahun yang memiliki pemikiran abstrak dengan menggunakan simbol simbol pada lingkungan yang terlihat³ perkembangan kognitif anak adalah bagian kreativitas anak.

Pengembangan kreativitas pada anak usia dini menurut Campbell sangat berkaitan dengan panduan kurikulum formal yang ada, sehingga ditekankan

² Utama I Wayan, Dkk, *Bagaimana Meningkatkan Higher Order Thinking Skills Anak Usia Dini*, (Intelegensia Media Malang 2019)

³ Suparno and Paul, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Cet. 1 (Yogyakarta: Kanisius, 2001) <http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=1025>.

pada guru untuk memberi inovasi yang paling sederhana dan tetap bermakna agar tetap terpenuhi standar pencapaian yang telah ditetapkan.⁴ Kreativitas anak menurut NACCCE (*National Advisory Committee on Creative and Cultural Education*) Fungsi dari kreativitas tersebut menjadikan wadah untuk menggambarkan perasaan pada anak serta dapat memperoleh sesuatu yang baru berkaitan dengan proses pembelajaran.⁵

Dalam berkreaitivitas guru menggunakan cara untuk memberikan dorongan pada anak untuk menyelesaikan masalah dan menginvestigasinya. Guru hendaknya membangkitkan rasa ingin tahu anak dan hasrat untuk belajar agar terwujudnya pembelajaran yang terdiferensiasi, dengan lingkungan bermain yang bervariasi hal tersebut menjadi upaya guru untuk memfasilitasi anak dalam berkreaitivitas, didukung penataan lingkungan bermain yang menarik. Sehingga tercipta pembelajaran yang berpusat pada anak dengan berorientasi pada perkembangan anak.

Fenomena yang terjadi bahwa pada RA Nurul Dzikri menggunakan kurikulum merdeka yaitu pembelajaran pada anak (*student center*) yakni berupa belajar yang berfokus pada anak serta kegiatan belajar yang berorientasi untuk perkembangan anak, melalui permainan sambil belajar. Pada kenyataannya kegiatan belajar masih terpusat kepada pendidik (*teacher center*)

⁴Beetlestone, Florence; Narulita Yusron. *Creative Learning , Strategi Pembelajaran Untuk Melesatkan Kreatifitas Siswa / Florence Beetlestone, Penerjemah, Narulita Yusron .2013*’

⁵ Dewi Safitri and Anik Lestarinigrum, ‘Penerapan Media Loose Part Untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun’, *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2.1 (2021), 40–52 <<https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>>.

yakni kondisi pembelajaran dengan guru menjadi pemegang kendali penuh selama proses belajar mengajar.

Pada pembelajaran era abad 21 guru dituntut untuk memiliki kreativitas yang lebih inovatif, untuk mendukung anak mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuan anak. Pembelajaran era abad 21 guru tidak lagi menggunakan pembelajaran konvensional tetapi guru menggunakan pembelajaran kurikulum merdeka dengan pembelajaran yang eksploratif, melibatkan anak dengan merubah mindset guru mengenai pembelajaran konvensional, seperti anak pasif hanya duduk manis mendengarkan guru menjadi anak yang aktif, anak hanya menerima informasi melalui pengalaman langsung.

Pembelajaran era abad 21 menekankan pada pembelajaran yang kreatif inovatif, hal ini ditegaskan oleh Liberman dalam jurnal yang dikutip oleh Dwi Astuti yang menjelaskan bahwa, guru menciptakan strategi pembelajaran kolektif dengan kreativitas interaksi dengan lingkungannya sehingga tidak ada perasaan terisolasi pada guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna.⁶ Sehingga proses pembelajaran harus diterapkan dengan semenarik mungkin, seiring berkembangnya teknologi yang maju sehingga guru diwajibkan untuk menciptakan suasana belajar dan menghilangkan perasaan terisolasi dalam arti guru mempunyai pengalaman di luar sekolah yang dibawa di dalam kelas, dengan memperhatikan pengaruh baik dan buruk. Strategi

⁶ E. Binhas and M. Hary, 'Mengembangkan Profesionalitas Guru Abad 21 Melalui Program Pembimbingan Yang Efektif', 59.475 (1989), 41–42.

tersebut perlu di ciptakan supaya guru profesional serta memperhatikan norma-norma yang ada pada sekolah.⁷

Untuk mendukung proses kreativitas anak perlu adanya media yang berfungsi sebagai pendukung dalam proses bermain dan belajar. Media merupakan instrument yang berguna bagi seorang sebagai sarana yang mempermudah dalam menyampaikan materi, seperti halnya guru yang membutuhkan media dalam berkreaitivitas. Sadiman memaparkan bahwa media sebagai perantara atau pengantar untuk menyampaikan sebuah pesan, memberikan penguatan saat belajar dan motivasi pada anak.⁸ Guru memiliki cara untuk mendorong kreativitas pada anak serta dapat meningkatkan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yaitu anak di ajak untuk bereksplorasi lingkungan belajar, menstimulasi rasa penasaran sehingga anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan memberikan kalimat pemantik, mencoba hal baru, berkolaborasi dengan teman, dan mendiskusikan hasil belajarnya.⁹

Media *loose parts* merupakan sarana untuk bahan pembelajaran yang di gunakan guru saat pembelajaran. *Loose parts* adalah bahan lepasan yang bisa ditemui di lingkungan sekitar, bahan yang dapat dipindah dari satu tempat, dapat didesain ulang, disejajarkan, dan dibongkar pasang, *loose parts* dapat di kombinasikan dengan benda lain. Imajinasi anak akan terbangun dan dapat

⁷ Andi Musda Mappapoleonro, 'Profesionalisme Guru PAUD Abad 21 Dalam Mengembangkan Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 2019, 1–8.

⁸Rita Guslinda, S.Pd dan Kurnia and M Ed, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: Jakad Media publishing, 2018).

⁹ Sutama I Wayan Dkk, *Bagaimana Meningkatkan Higher Order Thinking Skills Anak Usia Dini*, (Malang: Intelegensia Media, 20 19), hlm.11

mengembangkan kreativitas dengan cara mereka sendiri. *Loose parts* terdiri dari bahan alam seperti batu kerikil, pasir, potongan kayu. Namun tidak hanya itu, *loose parts* juga termasuk bahan sintetis dan dapat didaur ulang seperti contohnya tutup botol, botol bekas dan kardus bekas.¹⁰

Media *loose parts* digunakan pada pembelajaran era abad 21 memberikan kebebasan dalam berkreaitivitas agar terwujudnya merdeka dalam belajar serta pembelajaran yang bermakna sehingga dapat mengembangkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Kendati demikian dalam realitanya, peneliti masih menemukan kegiatan belajar mengajar dengan guru, anak tidak diberi kemerdekaan dalam bermain dan belajar. Terdapat guru yang masih memiliki konsep belajar dengan Lembar Kerja Anak dimana pada abad 21 guru menggunakan benda-benda disekitar untuk media pembelajaran. Selain itu guru memberikan intervensi dengan kegiatan yang sama. Sehingga diperlukan upaya guru dalam pembaharuan belajar dengan pendekatan pembelajaran *teacher center* menjadi *student center*.

Dalam penggunaan media bermain *loose part* pada RA Nurul Dzikri menjadi media belajar kurikulum merdeka pada saat ini. Pada penelitian di RA Nurul Dzikri ini memiliki sistem pendidikan yang sistematis berdasar pada kurikulum merdeka. Hal tersebut membuat RA Nurul Dzikri ini selalu meningkatkan kreativitas dengan tujuan agar anak tidak bosan, sehingga anak merasa memiliki tantangan serta meningkatkan pembelajaran yang menarik

¹⁰ Sapu lidi, Ansorah Diah M.Pd dkk, MELESAT (Matematic, Existence, Literacy, Engineering, Art, Technology), (Yogyakarta : UPY press 2022) halaman 20

minat belajar anak, dan pembelajaran tidak monoton. Sehingga anak aktif mengikuti pembelajaran di kelas, hal tersebut tidak jauh dari peran guru dalam mengajar anak dalam berkreaitivitas serta mengontrol anak yang memiliki hambatan dalam berkreaitivitas. Hal ini sejalan dengan teori yang ditemukan oleh Piaget yang menyatakan bahwa kemampuan visualisasi anak yang berusia 5-6 tahun sudah masuk dalam tahap berpikir simbolik dengan didukung pemberian media *loose parts* yang dapat meningkatkan kecerdasan kognitifnya.

Pada penelitian ini guru di RA Nurul Dzikri guru berupaya meningkatkan kreativitas pada anak usia dini melalui penggunaan media *loose parts*. Media *loose parts* digunakan karena memiliki banyak kelebihan untuk menstimulasi kognitif anak, diantaranya: media *loose parts* dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas, mengembangkan keterampilan inkuiri, membentuk anak dengan rasa keingintahuan yang tinggi serta mengembangkan aspek pola pikir anak.

Terdapat dua faktor dari hasil penggunaan media *loose parts* yaitu : faktor internal seperti anak mampu menerima berbagai informasi yang di berikan oleh guru sehingga anak mampu memahami serta memiliki rasa ketertarikan dalam bermain dan mengeksplorasi sesuatu berdasarkan imajinasinya. Kemudian, faktor eksternal seperti upaya guru dalam memberikan stimulasi kreativitas pada anak yang meliputi: penataan permainan media *loose parts*, provokasi untuk mengembangkan gagasan gagasan yang memilki keunikan, minat serta teori anak yang dapat menantang pemikiran anak.

Meninjau dari riset yang dilakukan oleh Aas Hasanah, Ajeng Sri Hikmayani, dkk tahun 2021 dengan judul “Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini” terdapat tujuan dalam penelitian ini yakni guru dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini melalui pendekatan bahan alam *loose parts* STEAM dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Guru selalu berinovasi agar kreativitas anak meningkat, pada penelitian ini guru mendapatkan solusi dalam perubahan pendidikan cara pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang meningkatkan daya berpikir kritis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan STEAM dapat meningkatkan kreativitas belajar anak dengan media *loose parts*, bahan alam, bahan bekas, sehingga anak mampu berkreaitivitas secara bebas dan menghasilkan sesuatu dengan hasrat karya.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian sebelumnya yang menunjukkan jika pemanfaatan media *loose parts* memberikan banyak manfaat dalam rangka meningkatkan kreativitas anak. Dengan adanya hal tersebut, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian yang memiliki judul **“Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Media *Loose Parts* Di RA Nurul Dzikri, Ngmplak, Sleman”**

B. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang masalah tersebut diatas, perumusan masalah pada penelitian adalah :

1. Bagaimana upaya guru untuk meningkatkan kreativitas dengan media *loose parts* anak kelas B usia 5-6 tahun di RA Nurul Dzikri?
2. Mengapa RA Nurul Dzikri menggunakan media *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik ?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan dalam rangka mendapatkan jawaban akan problematika yang ada dalam rumusan permasalahan di atas yakni :
 - a. Untuk mengetahui upaya guru dalam menggunakan media *loose parts* dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Dzikri
 - b. Untuk mengetahui penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di RA Nurul Dzikri
2. Kegunaan Penelitian
 - a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menjelaskan upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak menggunakan media *loose parts* anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Dzikri untuk menambah khazanah ilmu pendidikan fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan, menyediakan tambahan wawasan untuk setiap orang yang membacanya ataupun lembaga insitusi pendidikan, serta dapat di jadikan bahan acuan untuk penelitian berikutnya.

b. Manfaat Praktis

Harapan dari hasil penelitian dipergunakan menjadi acuan pada lingkup pendidikan dengan cara langsung dan tidak. Temuan yang di peroleh dari penelitian ini di harapkan memilih kegunaan sebagai berikut:

1) Bagi siswa

Tumbuhnya kreativitas pada diri anak usia dini pada dalam diri menjadi bekal untuk kehidupan dalam masa depan

2) Bagi peneliti.

Sebagai salah satu persyaratan yang diserahkan dalam memenuhi tugas akhir semester, dan mampu memberikan ilmu pengetahuan serta pengalaman sebagai calon para calon pendidik anak usia dini.

3) Bagi Pendidik

Menjadi evaluasi serta bahan pertimbangan dalam menangani anak untuk mengembangkan rasa percaya diri dalam pengembangan kreativitas anak usia dini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

D. Keterbatasan Penelitian

- 1) Peneliti hanya memfokuskan pada pengamatan peningkatan kreativitas media *loose parts* saja dengan mengamati penggunaan media tersebut dalam pembelajaran tanpa menciptakan media *loose parts*.
- 2) Peneliti tidak memperhatikan keamanan dan kebersihan media *loose parts* tetapi peneliti hanya fokus pada upaya guru meningkatkan kreativitas dengan media *loose parts*.

E. Kajian Pustaka

Berdasarkan literatur pustaka yang dilaksanakan peneliti, terdapat sejumlah hasil studi sebelumnya yang memiliki hubungan atau relevansi terhadap topik serta pembahasan yang diteliti oleh peneliti mengenai upaya guru dalam upaya guru meningkatkan kreativitas peserta didik dengan media *loose parts* oleh karena itu peneliti menjadikan referensi. Untuk mencegah terjadinya pengulangan pada penelitian, maka penulis melakukan kajian pustaka sebelumnya diantaranya :

Pertama, jurnal penelitian yang ditulis oleh Mhd.Habibu tahun 2019 di jurnal Qurrotul dengan judul “Peranan Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen Di PAUD Asuhan Bunda Kabupaten Asahan”, berisi tentang peran pendidik untuk proses pengembangan kreativitas anak usia dini menggunakan pendekatan kualitatif diskriptif pada sekolah, guru dan siswa PAUD Asuhan Bunda, kegiatan eksperimen pada penelitian ini kreativitas memiliki berbagai macam bentuk, dalam pola pengasuhan pendidikan anak usia dini dengan hasil mempengaruhi kreativitas anak. Metode eksperimen berdasarkan penelitian ini terdapat

hasil kreativitas dapat menstimulasi rasa ingin tahu anak dengan contoh kegiatan-kegiatan yaitu mencampur warna makanan, dan minuman rasa baru dengan tujuan meningkatkan kreativitas. perbedaan dari penelitian ini adalah mengkaji upaya guru dalam mengembangkan kreativitas melalui metode eksperimen. Pada penelitian ini menggunakan bahan ajar *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.¹¹

Kedua, jurnal penelitian yang di tulis oleh Destriya Andriani,Rakhmahwati tahun 2023 dalam jurnal pendidikan usia dini dengan judul “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Alam”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media dengan basis alam, dengan metode *library reasearch* (studi kepustakaan) pada 40 artikel. Untuk mendukung proses belajar di dalam fase anak usia dini melalui penggunaan media berbahan dari alam contohnya, batuan, ranting kayu, biji bijian, daun, pelepah pisang, pepaya, bambu dan pasir yang menjadi kategori bahan alam agar anak mengenal lingkungannya. Hasil dari penelitian ini membuktikan anak dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, anak usia dini mampu memahami lingkungan dan beradaptasi dengan baik.¹² Penelitian ini bertujuan memperbaiki proses pembelajaran berkaitan dengan kreativitas dengan barang yang mudah di peroleh yang tidak menggunakan biaya yang banyak. Perbedaan dari penelitian ini adalah penggunaan

¹¹ Mhd Habibu Rahman Ani, ‘Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen Di PAUD Asuhan Bunda Kabupaten Asahan’, *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1.Mi (1967), 5–24.

¹² Destriya Andriani, ‘Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam’, 7.2 (2023), 1910–22 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243>>.

bahan dasar yang di gunakan khusus bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini sedangkan peneliti menggunakan media *loose parts*.¹³

Ketiga, jurnal penelitian yang ditulis oleh Yuliani Nurani dan Trias Mayangsari pada tahun 2017 dalam jurnal pendidikan anak usia dini dengan judul “Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini” dalam studi ini menggunakan *desain research & development*. Penelitian dilakukan pada TK Al Jannah Jakarta timur dengan jumlah 18 anak. Pengujian pada model ke dua dilaksanakan di TK Mutiara Kasih kota di gunakan Bogor dengan jumlah 16 individu. Pada saat pelaksanaan survey, menggunakan purposive sampling dalam memilih TK dengan kondisi yang memenuhi persyaratan.

Hasil penelitian membuktikan jika pengimplementasi model aktivitas bermain sentra mampu mendukung kreativitas anak usia dini, ditemukan sejumlah variasi permainan yang sudah di kembangkan kreativitas anak usia dini¹⁴. Dari penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian ini keduanya berisi tentang tahap pengembangan kreativitas anak usia dini. Sementara unsur yang membedakan adalah penggunaan pendekatan media belajar. Pada penelitian ini menggunakan metode atau model kegiatan sentra bermain khusus bahan alam sedangkan yang digunakan peneliti adalah menggunakan media belajar *loose parts*.

Keempat, jurnal penilitian yang di tulis Uswatun Hasanah dan Dian Eka Priyantoro pada tahun 2019, Pada jurnal pendidikan anak usia dini, dengan judul

¹⁴ Trias Mayangsari Yuliani Nurani., ‘Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini’, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11 (2017), 386–400.

“Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Origami” penelitian ini bertujuan mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui origami dengan metode deskriptif kualitatif. Melalui seni origami pada anak usia dini di jelaskan bahwa membantu anak dalam keterampilan berkreativitas melatih ketekunan, selain itu juga anak mengerti akan ukuran yang relatif lebih lengkap. hasil penelitian anak membentuk kertas dengan wujud yang sederhana karena membentuk kertas origami wujud dari bermain sambil belajar, anak belum di tuntutan untuk membentuk secara kompleks namun anak di bimbing dalam mengikuti arahan saat membentuk kertas origami maka dari itu anak mampu belajar fokus namun sambil bermain yang memperhatikan aspek aspek perkembangan anak usia dini seperti perkembangan kesadaran personal, pengembangan kognitif, dan pengembangan motorik¹⁵. Penggunaan media belajar dengan kertas origami mampu mengembangkan kreativitas pada anak usia dini, persamaan dengan penelitian ini adalah sama mengembangkan kreatifitas pada belajar, perbedaan dari penelitian ini adalah menggunakan media origami sedangkan peneliti menggunakan media *loose parts*.

Kelima, jurnal penelitian yang di tulis oleh Aas Hasanah, Ajeng Sri Hikmayani, dkk tahun 2021 dalam Jurnal Golden Age dengan judul “Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini” terdapat tujuan dalam penelitian ini yakni guru dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini melalui pendekatan STEAM dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam studi ini terdapat 12 orang anak. Guru selalu berinovasi agar kreativitas anak

¹⁵ Siti Hairiyah and Mukhlis, ‘Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami’, *Jurnal Kariman*, 7.2 (2019), 265–82 <<https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>>.

meningkat, pada penelitian ini guru mendapatkan solusi dalam perubahan pendidikan cara pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang meningkatkan daya berpikir kritis. Hasil penelitian dalam tindakan kelas kreatifitas pada anak pada siklus I mencapai 33,3% dan siklus II mencapai 66,7 %. Aktivitas belajar siklus I mencapai 33,3% siklus II mencapai 75%. Dalam penelitian ini di simpulkan pendekatan STEAM dapat meningkatkan kreativitas belajar anak dengan bahan alam, bahan bekas, sehingga anak mampu berkreaitivitas secara bebas dan menghasilkan sesuatu dengan (hasrat karya).¹⁶ Kesamaan pada penelitian ini yaitu membahas kreativitas anak usia dini, dan perbedaannya adalah pada penelitian ini menggunakan pendekatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan pendekatan STEAM sementara pada penelitian yang hendak dilakukan peneliti menggunakan penelitain kualitatif deskriptif dengan *field research* menggunakan media belajar *loose parts*.

Keenam, jurnal penelitian yang di tulis oleh Lulu Asmawati pada tahun 2017 dalam jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dengan judul “Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak” dengan metode penelitian tindakan model Kemmis Taggart dengan data kualitatif. Pada penelitian ini bertujuan pada 4-5 tahun kegiatan belajar terpadu dengan basis intelektualitas jamak yang menggunakan bahan alam serta bahan sisa menggunakan tema kreativitas. Pelaksanaan pembelajaran terpadu menjadi solusi dalam meningkatkan kreativitas pada anak karena menjadi pemecah masalah yang memperhatikan langkah langkah sederhana dengan tema yang di integrasikan pada 8 kecerdasan jamak.

¹⁶ Stkip Sebelas April and Stkip Sebelas April, ‘Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini’, 5.02 (2021), 275–81.

Hasil penelitian dengan capaian penelitian tindakan secara keseluruhan yaitu pre tes mencapai 30% siklus1 mencapai 60%, siklus 2 mencapai 80% berdasarkan stimulasi potensi potensi pada setiap anak.¹⁷ Pada penelitian ini menjelaskan bahwa kreativitas anak usia dini meningkat delapan kali lebih tinggi dengan produk kreativitas. Guru menjadi lebih memahami kecerdasan yang di miliki anak yang memacu potensi pada anak usia dini. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama sama mengembangkan kreativitas pada anak usia dini, perbedaan dalam penelitian ini adalah dengan mengunakan pembelajaran terpadu berbasis kecerdasan jamak. Peneliti menggunakan media belajar *loose parts*.

Ketujuh jurnal yang ditulis oleh Nina Rahayu pada tahun 2020 dalam jurnal Pendidikan, Social Dan Kebudayaan dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Permainan Kolase Ampas Kelapa Anak Usia Dini di PAUD Al-Faiz Kota Langsa”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dengan hasil analisis 1 anak mulai berkembang, 2 anak anak berkembang sesuai harapan dan 3 anak berkembang sesuai harapan, kegiatan kolase mampu meningkatkan perkembangan kreativitas di tandai dengan meningkatnya seni kreativitas, saat anak memainkan kolase gambar dengan menggunakan ampas kelapa selain itu meningkatkan bahasa, kemandirian dan sosial emosional. Hal tersebut dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator dalam mempersiapkan media, penjelasan guru, dan contoh dari guru¹⁸. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama sama meningkatkan kreativitas,

¹⁷ Luluk Asmawati, ‘Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Bebas Kecerdasan Jamak’, *Asmawati*, 4.

¹⁸ Nina Rahayu, ‘Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Permainan Kolase Ampas Kelapa Anak Usia Dini Di Paud Al-Faiz Kota Langsa’, *At- Tarbawi*, 12.1 (2020), 1–15 <<https://doi.org/10.32505/tarbawi.v12i1.2055>>.

perbedaan dari penelitian ini yaitu dengan permainan kolase ampas kelapa sedangkan peneliti menggunakan media *loose parts*.

Kedelapan, jurnal yang di tulis oleh Balandina Debeturu dan Lanny Wijayaningsih pada tahun 2019 pada Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media *Magic puffer Ball*”. Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian di TK Marsudirini Sang Timur Salatiga kelompok B2 berjumlah 20 anak. Berdasarkan Teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi terdapat hasil dengan analisis terdapat kreativitas pra siklus sebesar 22% dari 20 anak, terdapat peningkatan pada pertemuan I sebesar 38% dari 20 anak, pada siklus ke II sebesar II 75%. Hasil tersebut penggunaan media “*magic puffer ball*” dapat meningkatkan kreativitas anak dengan indikator anak mampu merinci detail-detail dari suatu objek, situasi yang menarik¹⁹. Pada objek.persamaan yaitu sama sama meningkatkan kreativitas anak, perbedaan penelitian ini menggunakan media *magic puffer ball* sedangkan peneliti menggunakan media *loose parts*.

Kesembilan, skripsi yang ditulis oleh Adinda Putri Amanah (2021), berjudul “Pembentukan Kemandirian dan Kreativitas dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Masa Pandemi Covid-19” penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Tempat penelitian RA Nurul Dzikri Ngemplak Sleman. Hasil penelitian yaitu pembentukan kreativitas dengan kegiatan bermain peran, anak membuat kreasi, selain itu permainan balok, bermain dengan

¹⁹ Balandina Debeturu and Elisabeth Lanny Wijayaningsih, ‘Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2019), 233 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>>.

bahan belajar yang ada di rumah seperti mewarnai maupun menggambar hal tersenut di dukung oleh anak dan faktor eksternal yang ada di lingkungan sekolah maupun rumah dan terdapat faktor penghambat seperti pembentukan kreativitas kurangnya kepedulian orang tua, terdapat batasan dalam melakukan kreativitas dan proses belajar sebagai perlombaan²⁰. Persamaan dari penelitian ini yaitu upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak, sedangkan perbedaanya penelitian ini peningkatan kreativitas saat pandemic covid-19 sedangkan peneliti meningkatkan kreativitas melalui media *loose parts*.

Kesepuluh, skripsi yang ditulis oleh Deska Santi Julyasari (2017), berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak Kanak Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian yaitu penerapan metode bermain peran anak belum berkembang secara maksimal hal tersebut disebabkan oleh langkah bermain peran yang memiliki kelemahan yaitu anak tidak memiliki inisiatif karena guru terpaksa akan naskah yang ada yang menyebabkan kreativitas anak tidak berkembang secara maksimal²¹

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai pengembangan kreativitas anak usia dini sudah dilakukan oleh beberapa peneliti, terdapat berbagai macam kegiatan, metode penelitian yang digunakan dan strategi yang telah digunakan. Tersebut antara

²⁰ Adinda Putri Amanah, Skripsi “*Pembentukan Kemandirian dan Kreativitas dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*” (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2021).

²¹ Deska Santi Julyasari, Skripsi “*Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak Kanak Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung*” (Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2017).

lain metode eksperimen²², Menggunakan Media Alam²³, Model Kegiatan Sentra Bermain²⁴, melalui media origami²⁵, Pendekatan STEAM dan Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Pengembangan Model Permainan Berbasis Barang Bekas untuk Membangun Kompetensi Abad 21 pada Anak Usia Dini dan Jamak.²⁶ Bermain dengan Kolase Ampas Kelapa²⁷, pembelajaran Media *Magic puffer Ball*²⁸, kreativitas saat pandemic Covid-19²⁹ dan menggunakan metode bermain peran³⁰.

Dari semua literatur review terdapat satu penelitian dengan metode library research yaitu jurnal “peranan Guru dalam mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media Alam”. Terdapat lima penelitian menggunakan metode kualitatif yakni jurnal “Pengembangan Kreativitas anak dengan Origami”, jurnal dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Permainan Kolase Ampas Kelapa Anak Usia Dini di PAUD Al-Faiz Kota Langsa”, skripsi “Pembentukan Kemandirian dan Kreativitas dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Masa Pandemi Covid-19”, skripsi

²² Eni. Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui metode Eksperimen di PAUD Asuhan Bunda Kabupaten Asahan

²³ Destriya Andriani and Rakimahwati Rakimahwati, ‘Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.2 (2023), 1910–22 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243>>.

²⁴ Yuliani Nurani. Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini’, *jurnal pendidikan anak usia dini*(2017) 11(2) 386-400

²⁵ Hairiyah and Mukhlis. Meningkatkan Kreativitas melalui origami

²⁶ Asmawati. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Bebasis Kecerdasan Jamak, *JPUD - Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (2017) 11(1) 145-164

²⁷ Nina Rahayu, ‘Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Permainan Kolase Ampas Kelapa Anak Usia Dini Di Paud Al-Faiz Kota Langsa’, *At- Tarbawi*, 12.1 (2020), 1–15 <<https://doi.org/10.32505/tarbawi.v12i1.2055>>.

²⁸ Balandina Debeturu and Elisabeth Lanny Wijayaningsih, ‘Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2019), 233 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>>.

²⁹ Adinda Putri Amanah, Skripsi : “Pembentukan Kemandirian dan Kreativitas dalam Pembelajaran Anak Usia Dini” (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2021)

³⁰ Deska Santi Julyasari, Skripsi “Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak Kanak Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung” (Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2017).

“Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak Kanak Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung” dan jurnal “Peranan Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini” . Satu penelitian menggunakan metode RnD (Research and Development) yakni “Jurnal Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Terdapat tiga metode Penelitian Tindakan Kelas yakni jurnal “Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini” jurnal “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media *Magic puffer Ball*” dan “Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak”. Sedangkan perbedaan penelitian yang di gunakan oleh peneliti adalah menggunakan media *loose parts* yang di sesuaikan dengan kurikulum merdeka di RA Nurul Dzkiri dimana terdapat perbedaan penggunaan metode dan media untuk meningkatkan kreativitas anak dengan penelitian sebelumnya sehingga terdapat penemuan baru pada penelitian ini. Dalam table di bawah ini akan menjelaskan tentang perbedaan, persamaan dan keterbaruan peneliti ini dengan penelitian sebelumnya yakni :

No	Nama Peneliti, judul dan Tahun Penelitian	Temuan Artikel	Keterbatasan Penelitian
1	Mhd.Habibu, tahun 2019 di jurnal Qurrotul dengan judul “ <i>Peranan Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui</i>	Metode eksperimen dengan mencampurkan	Persamaan : topik penelitian yaitu kreativitas dengan

	<p><i>Metode Eksperimen Di PAUD Asuhan Bunda Kabupaten Asahan”</i></p>	<p>warna untuk meningkatkan kreativitas anak</p>	<p>Perbedaan : peningkatan kreativitas menggunakan media <i>loose parts</i></p> <p>Keterbaruan : Dengan media <i>loose parts</i> merubah pembelajaran konvensional ke pembelajaran abad 21 yaitu kreativitas, kritis, Kerjasama, dan komunikasi kolaborasi</p>
2	<p>Destriya Andriani, Rakhmahwati tahun 2023 dalam jurnal pendidikan usia dini dengan judul “<i>Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Alam</i>”</p>	<p>Media alam dalam meningkatkan kreativitas anak</p>	

3	Yuliani Nurani dan Trias Mayangsari pada tahun 2017 dalam jurnal pendidikan anak usia dini dengan judul <i>“Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini”</i>	Pengimplementasi model aktivitas bermain sentra mampu mendukung kreativitas anak usia dini	
4	Uswatun Hasanah dan Dian Eka Priyantoro pada tahun 2019, Pada jurnal pendidikan anak usia dini, dengan judul <i>“Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Origami”</i>	Mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui kertas origami	
5	Aas Hasanah, Ajeng Sri Hikmayani, dkk tahun 2021 dalam Jurnal Golden Age dengan judul <i>“Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”</i>	Pendekatan STEAM dapat meningkatkan kreativitas belajar anak dengan bahan alam.	
6	Lulu Asmawati pada tahun 2017 dalam jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dengan judul <i>“Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui</i>	Kegiatan belajar terpadu dengan basis intelektualitas	

	<i>Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak</i>	jamak yang menggunakan bahan alam serta bahan sisa menggunakan tema kreativitas.	
7	Nina Rahayu pada tahun 2020 dalam jurnal Pendidikan, Social dan Kebudayaan dengan judul <i>“Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Permainan Kolase Ampas Kelapa Anak Usia Dini di PAUD Al-Faiz Kota Langsa”</i>	Bermain kolase dari ampas kelapa untuk meningkatkan kreativitas anak	
8	Baladina Debeturu dan Lanny Wijayaningsih pada Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dengan judul <i>“Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic puffer Ball”</i>	Media <i>magic puffer ball</i> sebagai media untuk meningkatkan kreativitas anak	
9	Adinda Putri Amanah (2021), berjudul <i>“Pembentukan Kemandirian dan Kreativitas dalam Pembelajaran</i>	Pembentukan kemandirian dan kreativitas belajar anak saat	

	<i>Anak Usia Dini Masa Pandemi Covid-19</i>	pandemic Covid-19	
10	Deska Santi Julyasari (2017), berjudul <i>“Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak Kanak Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung”</i> .	Pengembangan kreativitas anak dengan metode bermain peran.	

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan pengelolaan bahan dan hasil riset, didapatkan hasil akhir bahwa :

1. Upaya untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 Tahun di RA Nurul Dzikri yaitu dengan menciptakan lingkungan belajar yang baik dengan fasilitas lingkungan sekolah yang luas agar anak tidak jenuh saat belajar, Guru Menyediakan fasilitas media *loose parts* yang beragam sehingga anak mampu berkreatifitas dengan media secara bebas, menciptakan pembelajaran menarik dengan invitasi bahan *loose parts* yang baik dengan tujuan anak tertarik mengeksplere dan berkreativitas serta memberikan kalimat provokasi, kata pemantik, pada setiap sentra pembelajaran *loose parts*, dengan tujuan anak mampu berkreativitas dan memberikan kebebasan dalam berkarya. Anak tidak di paksa untuk membuat karya yang sama, semakin karya beragam semakin tinggi ragam kreativitas anak. Guru memberikan stimulasi dengan motivasi dengan membangun rasa percaya diri anak, membangun rasa ingin tahu dan keberanian anak saat bermain serta penguatan materi selain itu memberikan reward sewajarnya terhadap hasil karya anak dengan pujian agar anak merasa senang dan dihargai.
2. Penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di RA Nurul Dzikri penerapan kurikulum merdeka mendorong untuk pembelajaran inovatif kreatif dengan media *loose parts* pada peserta didik, Media *loose parts* di RA Nurul Dzikri di kombinasikan dengan STEAM (*Sciences, Technology,*

Engineering, Art, Matematic) pada pembelajaran abad 21, Media *loose parts* di RA Nurul Dziki dapat meningkatkan sensori motoric, anak dapat memahami symbol, bentuk pada peserta didik usia 5-6 tahun pada tahap pra oprasional, Faktor pendukung upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu strategi guru dengan menciptakan lingkungan berkualitas melalui fasilitas media belajar *loose parts*, stimulasi motivasi dorongan yang di lakukan oleh guru dalam berkreaitivitas bermain dan belajar dengan media *loose parts* dan Faktor Penghambat upaya guru dalam mengembangkan kreativitas yaitu pengaruh emosi anak yang terkadang berubah pengaruh emosi dalam diri anak yang terkadang dapat berubah, anak terkadang malas untuk berkreaitivitas, anak merasa asing dengan media dan kurangnya dukungan orang tua saat berkreaitivitas.



B. Saran

1. Terhadap Pihak Sekolah :

Hasil penelitian ini menjadi acuan referensi bagi pendidikan anak usia dini terutama di RA Nurul Dzikri Sleman Yogyakarta dalam meningkatkan kreativitas anak dengan media belajar *loose parts* dengan berbagai metode dan pendekatan untuk mendukung kreativitas anak dengan teknologi perkembangan zaman. Media belajar di RA Nurul Dzikri sangat beragam jenisnya alangkah baiknya media tersebut memiliki daftar inventaris yang baik sebagai aset media belajar anak.

2. Terhadap Guru

Penelitian ini menjadi tolak ukur guru dalam mengembangkan kreatifitas dengan kritis dan inovasi baru dalam menciptakan pembelajarann aktif dan menyenangkan sehingga mutu menjadikan mutu anak didik dan proses pembelajaran lebih efektif dan bermanfaat,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R, 'Analisis Data Kualitatif. Jurnal Alhadharah UIN Antasari Banjarmasin, Vol 17 No.33 Januari-Juni 2018. File:///C:/Users/Windows%2010%20Altum/Downloads/2374-6594-1-SM.Pdf', 17.33 (2018), 81–95
- Amini, Mukti, 'Hakikat Anak Usia Dini', *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 2014, 65 <repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf>
- Andriani, Destriya, 'Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam', 7.2 (2023), 1910–22 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243>>
- Andriani, Destriya, and Rakimahwati Rakimahwati, 'Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.2 (2023), 1910–22 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243>>
- Anhusadar, La Ode, 'Kreativitas Pendidikan Di Lembaga PAUD', *Al-Ta'dib*, 9.1 (2016), 76–93
- April, Stkip Sebelas, and Stkip Sebelas April, 'Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini', 5.02 (2021), 275–81
- Ardiana, Reni, Andi Aslindah, and Esther Kuth, 'Peran Orang Tua Dalam Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dimasa Pandemi', *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6.2 (2021), 91–100 <<https://doi.org/10.24903/jw.v4i2.774>>
- Asmariansi, Asmariansi, 'Konsep Media Pembelajaran Paud', *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5.1 (2016) <<https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>>
- Asmawati, Luluk, 'Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Bebas Kecerdasan Jamak', *Asmawati*, 4
- Audi, Jurnal, 'Jurnal Audi', *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 3359.1 (2019), 63–72
- Augustine, Meidijati and Yvonne, 'A New Decade for Social Changes', *Technium Social Sciences Journal*, 7 (2020), 312–20 <<https://techniumscience.com/index.php/socialsciences/article/view/332/124>>
- Binhas, E., and M. Hary, 'Mengembangkan Profesionalitas Guru Abad 21 Melalui Program Pembimbingan Yang Efektif', 59.475 (1989), 41–42
- Debeturu, Balandina, and Elisabeth Lanny Wijayaningsih, 'Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2019), 233

<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>>

Dewi, Melina Surya, 'Meningkatkan Hasil Belajar Menari Kreatif Melalui Pendekatan Pembelajaran Piaget Dan Vygotsky', *Panggung*, 23.1 (2013) <<https://doi.org/10.26742/panggung.v23i1.88>>

Dr.Tohrin, M.Pd, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2012)

Durrotunnisa, and Hanita Ratna Nur, 'Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu', *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2020), 3(2), 524–32 <<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>>

Eni, Mhd Habibu Rahman, 'Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen Di PAUD Asuhan Bunda Kabupaten Asahan', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1.Mi (1967), 5–24

Fauziah, Nadia, 'Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak PG PAUD FIP Universitas Negeri Jakarta', *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, 8.1 (2013), 23–30

Fono, Yasinta Maria, and Efrida Ita, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts Untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B Di Kober Peupado Malanua', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (2021), 9291 <<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2465>>

Guslinda, S.Pd dan Kurnia, Rita, and M Ed, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: Jakad Media publishing, 2018)

Hairiyah, Siti, and Mukhlis, 'Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami', *Jurnal Kariman*, 7.2 (2019), 265–82 <<https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>>

Helwig, Nathaniel E, Sungjin Hong, and Elizabeth T Hsiao-wecksler, 'PENELITIAN KUALITATIF', *Penelitian Kualitatif*, ISBN 978-979-636-128-1, 2006, 1–110

Holis, Ade, 'Peranan Keluarga/ Orang Tua Dan Sekolah Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 2009, 22–43

Indonesia, Pemerintah, 'Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', *Demographic Research*, 49.0 (2003), 1-33 : 29 pag texts + end notes, appendix, referen

Istiqomah, Novia, and Maemonah Maemonah, 'Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget', *Khazanah Pendidikan*, 15.2 (2021), 151 <<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>>

Iverson, Brent L, and Peter B Dervan, *Perspektif Pendidikan Abad 21 Hambatan Intelektual*, 2020

Kemendikbudristek, 'Pembelajaran Abad 21', *Pembelajaran Abad 21 Yogyakarta*,

- 2017, 276 <<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1145389>>
- Kulsum, Umi, 'Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts', *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 4.1 (2022), 60–66 <<https://doi.org/10.33387/cp.v4i1.4046>>
- Kurnia, Rita, and M Ed, *Media Pembelajaran*, 2018
- Mappapoleonro, Andi Musda, 'Profesionalisme Guru PAUD Abad 21 Dalam Mengembangkan Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 2019, 1–8
- 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>>
- Nuraeni, Risma, Sri Mulyati, Trisandi Eka Putri, Zulfandi Ramanda Rangkuti, Dudi Pratomo, M Ak, and others, *PEMAPARAN METODE PENELITIAN KUALITATIF*, *Diponegoro Journal of Accounting*, 2017, II <http://i-lib.ugm.ac.id/jurnal/download.php?dataId=2227%0A???%0Ahttps://ejournal.unisba.ac.id/index.php/kajian_akuntansi/article/view/3307%0Ahttp://publicacoes.cardiol.br/portal/ijcs/portugues/2018/v3103/pdf/3103009.pdf%0Ahttp://www.scielo.org.co/scielo.ph>
- 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>>
- Paud, Bagi Pendidik, and N U R Hazizah, *Buku Ajar Pelatihan Kreativitas Deu-Coupage*, 2018
- Putri, Meida Afina, Cahyorini Wulandari, and Annisa Rizky Febriastuti, 'Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Loose Parts Dalam Mengembangkan Ketrampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini', *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2.2 (2021), 118–30
- Qomariyah, Nurul, and Zahratul Qalbi, 'Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan', *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 3.1 (2021), 47–52 <<https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>>
- Rahayu, Nina, 'Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Permainan Kolase Ampas Kelapa Anak Usia Dini Di Paud Al-Faiz Kota Langsa', *At-Tarbawi*, 12.1 (2020), 1–15 <<https://doi.org/10.32505/tarbawi.v12i1.2055>>
- Rohani, *Media Pembelajaran. In Media Pembelajaran, Repository.Uinsu*, 2020 <<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>>

- Safira, Ajeng RizkiM.Pd, 'Media Pembelajaran Anak Usia Dini' (Gresik Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020)
- Safitri, Dewi, and Anik Lestarinigrum, 'Penerapan Media Loose Part Untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun', *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2.1 (2021), 40–52 <<https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>>
- Setyani, Nuza Hery, Ida Dwijayanti, Magister Pendidikan, and Dasar Pasca, 'Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Looseparts Dalam Implementasi Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini', 4.3 (2023)
- Sidiq, Umar, Miftachul Choiri, and Anwar Mujahidin, *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*, ed. by Anwar Mujahidin (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019)
- Sit, Masganti, Khadijah, Fauziah Nasution, Sri Wahyuni, Rohani, Nurhayani, and others, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik*, Perdana Publishing, 2016
- Suparno, and Paul, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Cet. 1 (Yogyakarta: Kanisius, 2001) <http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=1025>
- Susetyo, Budi, Masitowati Gatot, Mufarihah, Suriyani, and Ida Royani, 'Model Penerapan Sains Dan Matematika Pada Anak Usia Dini Menggunakan Pendekatan MELESAT Dan Teknik Loose Parts', *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6.1 (2021), 126–34 <<https://doi.org/10.32832/educate.v6i1.5262>>
- Sutriani, Elma, and Rika Octaviani, 'Keabsahan Data', *INA-Rxiv*, 2019, 1–22
- Syahrani, Muhammad, 'Membangun Kepercayaan Data Dalam Penelitian Kualitatif', *Primary Education Journal (Pej)*, 4.2 (2020), 19–23 <<https://doi.org/10.30631/pej.v4i2.72>>
- Thobroni, M., *Teori Dan Praktik*, 2015
- , *Teori Dan Praktik* (Medan: Perdana Publishing, 2015)
- Umasugi, Mohbir, and Mardiyono Sarwono, 'Analisis Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 Dalam Rangka Menjamin Standarisasi Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru Di Kabupaten Kepulauan Sula', 4.20 (2014), 16–22
- Yuliani Nurani., Trias Mayangsari, 'Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11 (2017), 386–400