

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teori

#### 1. *Loose Parts*

##### a. Pengertian *Loose parts*

Menurut Yulianti Siantajani Loose Parts dari kata bahasa inggris yang dimaknai sebagai lepasan ataupun bagian yang longgar, dikatakan Loose Parts sebab material yang dipergunakan yakni bahan mudah untuk dilepas maupun dipasangkan lagi serta bisa dipergunakan secara mandiri maupun penggabungan beserta beberapa benda lainnya menjadi kesatuan lalu bisa dikembalikan pada fungsi dan kondisi awal.<sup>1</sup> Jadi kesimpulannya dikenal sebagai loose parts sebab material ataupun bahan yang dipergunakan bisa digabungkan maupun dilepaskan lagi.

Menurut Sally Haugheny dalam Yulianti Siantajani menyebutkan bahwa Loose Parts dimaknai sebagai sejumlah bahan yang terbuka, bisa terpisah, bisa digabungkan jadi satu lagi, dibawa, digabungkan, di jajar, dipisahkan serta dipergunakan mandiri ataupun di gabungkan dengan bahan lainnya.<sup>2</sup> Jadi suatu material berupa bahan alam yang mampu digabungkan serta dipisahkan, dapat dipergunakan di luar ataupun di dalam ruangan melalui beragam cara.

Nicholson mendefinisikan loose parts sebagai “variable” yang menyajikan sejumlah contoh misalnya beragam material maupun bentuk, beberapa bau serta fenomena fisik lain seperti listrik, magnet dan gravitasi, media seperti gas dan cairan, suara, music, Gerakan, reaksi kimia masakan dan api, orang tanaman, kata, konsep, dan ide. Melalui hal-hal tersebut anak senang bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi

---

<sup>1</sup> Yulianti Siantajani, LooseParts Material Lepasn Otentik Stimulasi PAUD (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara,2020),

<sup>2</sup> Dr.YuliatSiantajani,M.Pd,LooseParts material Lepasn Otentik Stimulasi Paud,2021,Semarang,hal.12

senang<sup>3</sup>. Permainan loose parts adalah sebuah bahan permainan yang bisa dipindah, di gabungkan dan di rancang ulang melalui beragam cara. Bahan tersebut bisa dimanfaatkan secara mandiri maupu hasil pengkombinasian atas bahan lain. Bahan permainan loose parts diperkenalkan anak sejak dini melalui bahan sederhana yang sering ditemukan dilingkungan sekitar anak dan sudah terjamin keamanannya. Loose parts menciptakan adanya peluang kreasi terhingga dalam aktivitas pengajaran serta meningkatkan kreativitas anak.

Loose parts yaitu media bahan ajar dimana fungsinya dalam pengajaran anak selalu ada serta juga loose parts bisa dipergunakan sebagai alat pengeksploasian akan sejumlah aspek contohnya pemecah masalah, kreativitas, konsentrasi, motoric kasar, motoric halus, sais, pengembangan Bahasa seni, logika berfikir matematika, Teknik, teknologi. Atas sejumlah pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa loose parts adalah suatu media brmain dari bahan bekas alam yang bermanfaat untuk melatih atau pengembangan kreativitas anak karena loose parts ini dalam penggunaannya dapat dilepas pasang, terbuka dan dapat digabung- gabungkan.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Loose Parts**

Tujuan pengajaran melalui loose parts yakni anak-anak menjadi lebih kreatif sebab mereka bebsa melaksanakan kreasi bongkar-pasang loose parts yang tersedia sesuai terhadap imajinasinya dengan semenarik mungkin. Tidak hanya itu, loos parts juga dapat dilaksanakan dengan pemanfaatan sejumlah benda di sekitar kita yang tak lalu didaur ulang lagi serta menjadi bahan bermain maupun berkreativitas merakitnya menjadi bahan berdaya guna lagi. Di samping itu kita juga ikut memelihara lingkungan kita dengan cara mendaur ulang bahan tersebut.

Tujuan lainnya dari pembelajaran loose parts yakni anak-anak lebih kreatif melalui prinsip yang ada pada

---

<sup>3</sup> Yulianti Siantajani, LooseParts Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara,2020),12

penggunaan loose parts, mereka bebas melaksanakan kreasi bongkar-pasang bahan ajar sesuai atas imajinasi, selanjutnya anak-anak akan belajar menghargai sejumlah benda di sekitarnya, seperti bahan loose parts alam. Anak-anak juga melaksanakan pemeliharaan lingkungan saat mereka paham bahwa beberapa barang bekas bisa di daur ulang dan menjadi media bermain serta beraktivitas merakitnya menjadi barang berdaya guna kembali.

### c. Pentingnya Loose Parts

Manfaat loose parts memiliki cakupan beragam jenis benda yang ada di sekeliling anak serta mudah untuk diperoleh. Loose parts sangat penting untuk perkembangan anak usia dini, secara umum loose parts ini memberi peluang anak lebih besar untuk mengeksplorasi maupun berkreaitivitas secara mandiri. Permainan loose parts menyediakan banyak kesempatan untuk anak-anak berjelajah dunia di sekitar mereka dengan memanfaatkan bahan, baik alami, sintesis, maupun yang bisa di daur ulang lagi, sehingga pengalaman belajar didapatkan oleh anak sendiri.

Anggard dalam Ceileigh Falnigan menyatakan bahwa loose parts memberikan keleluasaan anak agar bisa mengembangkan pengalaman bermain atas dasar ide maupun tujuan yang mereka miliki sendiri (*loose parts give children the freedom to develop their play experience based on their ideas and goals*)<sup>4</sup>. Oleh karena itu anak dapat membuat suatu permianan yang pernah mereka alami dan mereka dapat menemukan ide dan tujuan yang akan merea lakukan.

Dengan demikian, *loose parts* mendorong kegiatan eksplorasi alami tanpa paksaan atau instruksi dari orang lain, yang tentunya sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Namun, peran guru tetap krusial dalam mempersiapkan, membimbing, dan mendokumentasikan proses pembelajaran. Sesekali, ajaklah anak-anak untuk belajar di luar kelas agar mereka dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar, namun tetap mengutamakan keselamatan mereka. Pastikan bahwa area

---

<sup>4</sup> FaridaAzky, ibid. 29

yang akan dijelajahi bebas dari pecahan kaca, benda-benda tajam, atau potensi bahaya lainnya. Anak-anak perlu diberi keleluasaan untuk bereksplorasi; penggunaan loose parts akan lebih bermanfaat jika guru tidak menginstruksikan cara penggunaannya. Dengan kata lain, apa pun yang diciptakan oleh anak merupakan hasil dari inisiatif mereka sendiri, bukan arahan dari guru. Oleh karena itu, penting untuk tidak membatasi kreativitas anak dalam menggunakan bahan selama bermain atau mengikuti pembelajaran sesuai dengan keinginan guru. Kebebasan ini mencakup tiga kategori utama:

1) Kebebasan dalam pemilihan bahan

Sediakan berbagai macam bahan dan berikan banyak pilihan kepada anak-anak. Alat dan bahan main yang disiapkan guru haruslah bervariasi agar anak dapat memilih sesuai dengan minat mereka.

2) Kebebasan selama proses pembelajaran

Loose parts memberikan kebebasan kepada anak-anak selama proses pembelajaran untuk menciptakan suatu produk. Guru berperan sebagai penyemangat dan fasilitator, bukan sebagai pemberi contoh langkah-langkah pembuatan. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi berdasarkan imajinasinya sendiri, tanpa terikat oleh contoh yang diberikan.

3) Kebebasan hasil produk atau hasil karya anak

Hasil akhir dari loose parts memungkinkan variasi produk yang dibuat oleh anak-anak. Bahan yang fleksibel memberi kesempatan kepada anak-anak untuk menciptakan karya mereka sendiri tanpa kewajiban untuk meniru karya guru. Jika anak dipaksa membuat karya yang sama persis dengan guru, hal itu akan menghambat kreativitas, daya pikir, dan imajinasi mereka. Oleh karena itu, biarkan mereka berkarya sendiri dan hargai apa pun bentuk hasil yang mereka buat.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Trimuliana, Ifina, M.Pd. Penggunaan Looseparts pada Pembelajaran Anak Usia Dini, Guru Kreatif, 2021

#### d. Komponen Loose Parts

Loose parts adalah permainan yang melibatkan berbagai material di sekitar anak, baik yang bersifat alami maupun yang dapat didaur ulang. Komponen-komponen ini umumnya terdiri dari tujuh kategori yang beragam dan memiliki tekstur berbeda-beda yang dapat dirasakan oleh anak-anak. Berikut adalah tujuh kategori komponen yang dimaksud:

1) Bahan alam

Bahan-bahan yang ditemukan di alam seperti batu, kerikil, air, lumpur, pasir, tanah, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dan sebagainya.

2) Plastik

Bahan-bahan yang terbuat dari plastik seperti sedotan, botol plastik, gelas plastik, tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong, keranjang, dan lain-lain.

3) Logam

Barang-barang yang terbuat dari logam seperti kaleng, uang koin, sendok, garpu, pelat kendaraan, kunci, drum, perkakas dapur, baut, mur, dan sebagainya.

4) Bambu dan kayu

Bahan-bahan dari bambu dan kayu yang sudah tidak digunakan lagi, seperti seruling, tongkat, kepingan puzzle, kursi, bangku, meja, papan, bilah bambu, dan sebagainya.

5) Benang dan kain

Barang-barang yang terbuat dari serat seperti benang, pita, kain perca, karet, kapas, dan lain-lain.

6) Kaca dan keramik

Barang-barang yang terbuat dari kaca dan keramik seperti botol, gelas kaca, kaca, kacamata, kelereng, cermin, manik-manik, ubin keramik, dan lain-lain.

7) Bekas kemasan

Barang-barang bekas kemasan yang sudah tidak digunakan seperti bungkus makanan, kardus bekas, gulungan benang, karton tempat telur, dan sebagainya.

Dengan menggunakan tujuh kategori komponen tersebut, anak-anak dapat membangun atau membuat berbagai kegiatan berdasarkan imajinasi mereka. Media ini memungkinkan anak untuk berkreasi tanpa batas, menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan di sekitar lingkungan mereka tanpa memerlukan biaya besar. Melalui loose parts, anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka secara bebas dan alami.<sup>6</sup>

**e. Manfaat *Loose Parts***

*Loose parts* merupakan material yang sangat fantasi. *Loose parts* sangat lentur mengikuti ide anak, bisa menjadi apa saja yang diinginkan anak. Ada empat manfaat utama apabila anak bermain dengan loose parts yaitu:

1) Pengembangan keterampilan inkuiri

Keingin tauan yakni hal alamiah yang terjadi pada anak. Keingin tauan ini sebagai unsur pokok untuk pembentuk kompetensi berpikir inkuiri. Kompetensi berpikir inkuiri dibutuhkan anak agar mendapatkan informasi, menganalisis serta membuat sejumlah pertimbangan. Bermain dengan looseparts akan memotivasi anak mengembangkan keterampilan inkuiri ini.

2) Mengajarakan anak untuk bertanya

Metode pembelajaran yang bersifat terbuka dapat mendorong anak untuk berpikir kritis, penasaran, dan aktif bertanya. Dalam situasi ini, anak-anak akan mencoba berbagai ide dan mempertanyakan apa yang akan terjadi jika mereka melakukan sesuatu, seperti menambahkan elemen tertentu. Mereka akan belajar melalui eksperimen dan observasi, mengembangkan kemampuan untuk menguji dan mempertahankan hipotesis mereka.

3) Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak

Bermain dengan loose parts merangsang semua aspek pertumbuhan anak, termasuk kemampuan

---

<sup>6</sup> DR. Yulianti Siantajani, M.Pd, Looseparts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD, Semarang, 2021, hal 23

pemecahan masalah dan keberanian dalam mengambil risiko, selain dari keterampilan matematika dan sains yang berkembang. Anak-anak juga mengasah keterampilan fisik mereka ketika mereka aktif mencari atau menggunakan bahan untuk membuat sesuatu dengan jari-jari mereka. Interaksi dan kerja sama dengan teman-teman merangsang perkembangan sosial dan emosional mereka. Selama menghadapi tantangan dari guru, mereka dapat merasakan tekanan serta kebanggaan saat berhasil mencapai tujuan. Bermain dengan loose parts juga memperkuat kemampuan komunikasi dan negosiasi mereka. Aktivitas kreatif seperti ini mendorong pengembangan keterampilan seni mereka. Selain itu, berinteraksi dengan alam membantu anak-anak memahami dan menghargai keindahan alam serta penciptanya.

4) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas

Bermain dalam lingkungan yang terbuka memungkinkan anak-anak untuk mengikuti imajinasi dan minat mereka sendiri. Hal ini membuat permainan mengalir ke berbagai arah sesuai dengan kreativitas yang muncul secara spontan. Lingkungan yang bebas dan tidak terstruktur ini mendorong anak-anak untuk berpikir kreatif dan inovatif, mengeksplorasi ide-ide baru, dan menemukan cara-cara baru untuk bermain dan belajar. Kegiatan pembelajaran yang terbuka akan membuat anak berpikir, ingin tahu dan bertanya.<sup>7</sup>

**f. Jenis-Jenis Permainan Loose Parts**

1) Permainan di outdoor

Bermain di ruang terbuka sangat di anjurkan bagi anak. Anak akan sangat menyukai berada di ruang terbuka yang membuat anak merasakan suasana lebih cair dan bebas. Ruang terbuka dapat berupa halaman, lapangan, sawah, taman dan sebagainya. Bermain di ruang terbuka sangat baik untuk Kesehatan anak serti anak dapat terkena panas matahari yang diberikan untuk vitamin D, vitamin

---

<sup>7</sup> Dr.Yulianti Siantajani, Loosepart Material Lepasn Otentik Stimulasi PAUD,42

yang sangat penting untuk proses tubuh, untuk perkembangan tulang dan system imun tubuh.

Banyak orang tua yang melarang anaknya untuk bermain kotor-kotor dan beresiko di lingkungan luar. Takut badam, tangan, baju, sepatu dan sandalnya terkena tanah atau lumpur, digigit semut, nyamuk, dan ulat, takut anaknya jath, terluka dan sebagainya, namun itu hal yang sangat wajar. Ketika anak bermain di ruang terbuka, tapi Ketika anak sudah memasuki dunia sekolah orang tua harus memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain di ruang terbuka dan orang tua harus menyadari bahwa anak harus berimajinasi dengan berbagai media alam, yang membuat anak lebih berani bereksplorasi.

Berikut ini adalah jenis permainan di outdoor:

- a. Estafet lomba ban
- b. Berjalan di atas drum
- c. Membuat lintasan jalan dan berjalan di atasnya
- d. Menyusun balok dan papan menjadi bidang miring dan melindungi sesuatu di atasnya

## 2) Permainan di indoor

Permainan indoor adalah permainan yang seperangkat alat dan bahan yang pada umumnya berada di dalam ruangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Permainan di indoor sama dengan permainan outdoor namun yang membedakan adalah ruang dan permainannya.

Berikut ini adalah contoh permainan di indoor:

- a) Kolase
- b) Masak-masakan
- c) Bermain dakon
- d) Membuat rumah tradisional
- e) Kreasi tutup botol
- f) Bermain tanah liat
- g) Membuat planet<sup>8</sup>

Dari contoh permainan loose part di atas baik permainan outdoor maupun indoor penulis dapat

---

<sup>8</sup> Dr. Yuliati Siantajani, M.Pd, Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD, Semarang, 2021, Hal. 136

menemukan indicator-indikator dari permainan tersebut.

- 1) Estafet bola ban : anak dapat aktif secara fisik dan anak dapat menemukan ide melakukan kegiatan tersebut.
- 2) Berjalan di atas drum : anak dapat berlatih keseimbangan tubuh Ketika nk berjalan di atas drum
- 3) Membuat lintasan jalan dan berjalan di atasnya : anak dapat melatih keseimbangan tubuh Ketika berjalan di atas lintasan serta melatih anak untuk berkreasi dalam membuat lintasan jalan.
- 4) Menyusun balok dan papan menjadi bidang miring dan melindungi sesuatu di atasnya : anak dapat menemukan ide bagaimana cara Menyusun balok dengan tegak dan kuat serta anak dapat menemukan ide permainan yang anak di buatnya.
- 5) Kolase : anak dapat belajar Menyusun dengan menggunakan bahan-bahan alam atau dengan kepingan kertas
- 6) Masak-masakan : anak dapat melakukan peran seperti ibu, berimajinasi menjadi koki dan dapat berkreasi dengan alat dan bahan masakan
- 7) Bermain dakon : anak dapat mengenal permainan tradisional, belajar, berhitung dengan media sederhana dan dapat belajar mengisi lubang-lubang dalam mainan dakon
- 8) Membuat rumah tradisional : anak dapat mengenal macam-macam rumah tradisional dan anak dpaat belajar kreatif membuat rumah tradisional
- 9) Kreasi tutup botol : anak data berkreasi dengan tutup botol, anak mengenal bentuk geometri dan anak dapat menjadi anak yang kreatif.
- 10) Bermain tanah liat : anak dapat mengenal perubahan bentuk seperti padat dan cair
- 11) Membuat planet : anak dapat mengenal benda-benda langit, anak dapat mengenal bentuk geometri, anak dapat mengenal konsep besar-

kecil, anak dapat mengenal tuhan melalui ciptaannya.

**2. Kreativitas**

**a. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas adalah konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang, dan setiap sudut pandang tersebut memberikan arti yang berbeda. Kreativitas juga memiliki dimensi yang sangat luas, mencakup seluruh potensi manusia.<sup>9</sup> Secara umum, kreativitas dapat diartikan sebagai pola berpikir atau ide yang muncul secara spontan dan imajinatif, yang menghasilkan karya artistik, penemuan ilmiah, atau ciptaan mekanik. Kreativitas mencakup hasil yang baru, baik yang benar-benar baru bagi dunia ilmiah atau budaya, maupun yang relatif baru bagi individu itu sendiri meskipun orang lain mungkin sudah menemukannya sebelumnya. Seseorang bisa menjadi ahli matematika, filsuf, atau ilmuwan yang kreatif, sebagaimana seseorang bisa menjadi penulis atau seniman kreatif.<sup>10</sup>

Pengertian kreativitas dipahami secara berbeda-beda tergantung pada bagaimana para ahli mengemukakan tentang kreativitas. Berikut adalah beberapa pandangan ahli mengenai kreativitas:

Ahli	Teori
Wahyudin	Kreativitas adalah daya cipta dalam arti seluas-luasnya yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan. <sup>11</sup> Saat ini, anak-anak dapat mengeksplorasi ide-ide atau gagasan dengan konsep yang dimiliki anak untuk membangun kreativitas
Dedi Supriadi	Kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional. <sup>12</sup>

<sup>9</sup> AhmadSusanto, Pendidikan Anak Usia Dini, (jakarta, PT Bumi Aksara, 2017), 71

<sup>10</sup> Guntur Talajan, S.H., M.Pd, Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru, (LaksBang PRESS Indo, Yogyakarta 2012), 11.

<sup>11</sup> AhmadSusanto, Ibid, 71

<sup>12</sup> AhmadSusanto, Ibid, 71

Barron dan Harrington	Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. <sup>13</sup> Wujudnya adalah tindakan manusia melalui proses kreatif yang berlangsung dalam pemikiran individu atau kelompok yang menciptakan produk-produk kreatif.
-----------------------	---

Dari definisi di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kreativitas adalah keadaan psikologis seseorang dalam menciptakan ide dan imajinasi untuk menghasilkan karya yang baru, unik, dan memiliki keorisinilan.

Hurlock menjelaskan bahwa istilah kreativitas seringkali dianggap "ambigu" karena digunakan tidak hanya oleh para pakar psikologi, tetapi juga oleh masyarakat umum. Oleh karena itu, Hurlock mencoba merumuskan delapan arti kreativitas yang "populer" untuk membantu memahami pengertian kreativitas yang kompleks.

1. Kreativitas menekankan pembuatan sesuatu yang berbeda. Banyak orang beranggapan bahwa kreativitas dapat diukur melalui hasil yang tercipta oleh seseorang. Namun, Hurlock menegaskan bahwa kreativitas tidak selalu menghasilkan hasil yang dapat diamati dan dinilai.
2. Kreativitas bisa menciptakan sesuatu yang baru dan orisinal secara kebetulan, seperti ketika seorang anak bermain dengan balok kayu dan tanpa sengaja membuat struktur yang menyerupai rumah.
3. Kreativitas didefinisikan sebagai penciptaan yang selalu baru dan berbeda dari yang telah ada, karena bersifat unik. Namun, Hurlock menunjukkan bahwa konsep ini tidak selalu benar, karena kreativitas juga melibatkan penggabungan gagasan atau produk lama menjadi bentuk baru.
4. Kreativitas merupakan proses mental yang unik yang bertujuan menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal. Guilford menjelaskan bahwa kreativitas

---

<sup>13</sup> AhmadSusanto,Ibid,71

- melibatkan pemikiran divergen, di mana seseorang mencari variasi dan mencoba berbagai kemungkinan.
5. Kreativitas sering dianggap sinonim dengan kecerdasan tinggi, tetapi Hurlock menunjukkan bahwa tidak selalu ada hubungan langsung antara kecerdasan tinggi dan kreativitas tinggi.
  6. Kreativitas diyakini sebagai warisan yang diberikan kepada seseorang dan tidak terkait dengan lingkungan atau pembelajaran. Namun, Hurlock menegaskan bahwa kreativitas juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal.
  7. Kreativitas sering dianggap sebagai sinonim dengan imajinasi atau fantasi, yang merupakan bentuk permainan mental. Goldner menjelaskan bahwa kreativitas melibatkan aktivitas otak yang terorganisir, komprehensif, dan imajinatif menuju hasil yang orisinal.
  8. Konsep bahwa semua orang dapat dibagi menjadi "penuntut" dan "pencipta" tidak mengakui variasi dalam tingkat kreativitas individu. Hurlock menegaskan bahwa anak-anak memiliki tingkat kecerdasan yang beragam dan tidak dapat dibagi secara dua kelompok besar seperti yang dijelaskan dalam konsep tersebut.<sup>14</sup>

Menurut Alex Sobour, seperti yang diartikan oleh M. Fadhillah, kreativitas dianggap sebagai kemampuan yang bervariasi, didasari oleh nalar dan pengertian yang impulsif dalam menciptakan suatu keadaan atau objek.<sup>15</sup>

Menurut Semiawan, sebagaimana disampaikan oleh Yeni Rachmawati, kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan menerapkannya dalam usaha memecahkan masalah.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> NoviMulyani, M.Pd.I, perkembangan dasar anak usia dini, (Yogyakarta, Penerbit Gava Media, 2018), 163-165

<sup>15</sup> FaridaAzky, Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Paud Al-Musfiroh Gunung Sindur, 2020, Jawa Barat, 9  
<https://respository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/575991/1/Azky%20Farida1160184000017.pdf>

<sup>16</sup> FaridaAzky, ibid, 9

Lebih lanjut, kreativitas tidak hanya berfokus pada penciptaan gagasan atau produk baru, tetapi juga pada aplikasinya dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.

Pendapat Chaplin, sebagaimana yang disampaikan dalam tulisan Yeni Rachmawati, menggambarkan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan bentuk baru dalam seni, dalam proses manufaktur, atau dalam pendekatan baru terhadap pemecahan masalah.<sup>17</sup>

Sementara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau memiliki daya cipta. Dalam konteks ini, kreativitas diinterpretasikan sebagai kemampuan individu untuk menciptakan atau menghasilkan karya baru, menemukan cara-cara baru dalam menjalankan tugas agar lebih efisien dan efektif. Kreativitas juga sering dimaknai sebagai usaha untuk memperbarui cara atau penemuan yang sudah ada yang dianggap kuno atau tidak relevan lagi.<sup>18</sup>

Al-Qur'an juga menjelaskan mengenai Kreativitas, pada Q.S An-Najm ayat 39-40:

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ۚ ۝٣٩ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ ۚ ۝٤٠

Artinya : Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya. Dan bahwasannya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya).(Q.S An-Najm,39-40).<sup>19</sup>

Dalam ayat tersebut, ditegaskan bahwa manusia harus bersungguh-sungguh dan berusaha keras untuk membuat perubahan atau menunjukkan kreativitas dalam mencapai tujuan, dan bahwa Allah akan membalas hasil kerja keras kita. Dari teori-teori yang disebutkan di atas, kita dapat memahami bahwa kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki oleh anak-anak yang perlu diperhatikan dan dikembangkan sejak usia dini. Jika bakat kreatif anak tidak diberdayakan sejak dini, maka

<sup>17</sup> FaridaAzky, ibid, 9

<sup>18</sup> AhmadSusanto, Ibid, 71

<sup>19</sup> Al-Qur'an Al- Karim dan Terjemahnya Departemen Agama RI,(Semarang, PT Karya Toha Putra Semarang,1996),421

potensi tersebut tidak akan berkembang dengan optimal.

Oleh karena itu, pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak perlu ditekankan, baik di rumah maupun di sekolah. Pengembangan kreativitas tidak hanya terbatas pada lingkungan sekolah atau rumah, tetapi juga dapat dilakukan di alam terbuka. Anak-anak usia dini memiliki kemampuan untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui berbagai cara, seperti melukis, bercerita, atau bermain peran.

Salah satu tantangan utama dalam mengembangkan kreativitas adalah sikap orang tua dan guru yang mungkin kurang memberikan kesempatan yang optimal bagi perkembangan kreativitas anak. Oleh karena itu, pendidikan yang mendukung kreativitas anak harus melibatkan orang tua dan guru dalam menciptakan lingkungan yang kreatif dan merangsang imajinasi anak.<sup>20</sup> Dengan demikian, melalui kegiatan yang dirancang secara kreatif dan mengutamakan pemakaian bahan-bahan alami atau sekitar, orang tua dan guru dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan permainan sesuai dengan minat dan keinginan mereka.

#### **b. Ciri-Ciri Kreativitas**

Kreativitas memiliki cakupan yang luas dalam kehidupan, bisa muncul di berbagai situasi dan dijalankan oleh siapa pun, tanpa memandang usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, atau faktor ekonomi. Namun, bakat kreativitas harus dirangsang dan diajarkan sejak usia dini. Beberapa ahli mengidentifikasi ciri-ciri kreativitas sebagai berikut:

Menurut Bachrudin Musthafa (2008:78), kreativitas dapat dipahami melalui beberapa batasan sebagai berikut:

1. Kreativitas pada dasarnya merupakan bentuk pemecahan masalah yang istimewa, melibatkan persoalan yang memerlukan solusi yang tidak konvensional.
2. Dalam memahami kreativitas pada anak-anak dan remaja, fokus utama harus diletakkan pada proses,

---

<sup>20</sup> AhmadSusanto, Ibid, 73

yaitu proses pengembangan dan penemuan gagasan-gagasan orisinal yang menjadi dasar dari potensi kreativitas.

3. Kreativitas dapat terwujud dalam segala aspek kehidupan, termasuk dalam bidang musik, seni rupa, penulisan, sains, ilmu sosial, dan berbagai bidang ilmu lainnya yang diajarkan di sekolah.
4. Untuk merangsang dan mengembangkan dorongan serta ekspresi kreativitas pada anak-anak dan remaja, orang tua di rumah dan guru di sekolah perlu menciptakan lingkungan psikologis yang mendukung dan kondusif.<sup>21</sup>

Menurut Dedi Supriadi (1994:7), kreativitas diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan maupun karya nyata, yang secara relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya. Berdasarkan penjelasan ini, terdapat lima sifat yang menjadi ciri dari kemampuan berpikir kreatif, yaitu sebagai berikut:

1. Kelancaran (*Fluency*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan sejumlah besar gagasan secara berkelanjutan.
2. Keluwesan (*Flexibility*), yaitu kemampuan untuk menyajikan berbagai macam pemecahan atau pendekatan terhadap suatu masalah.
3. Keaslian (*Originality*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan gagasan-gagasan dengan cara yang baru dan tidak klise.
4. Penguraian (*Elaboration*), yaitu kemampuan untuk menjelaskan sesuatu secara rinci dan mendetail.
5. Perumusan kembali (*Redefinition*), yaitu kemampuan untuk melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh orang lain sebelumnya.<sup>22</sup>

Menurut Utami Munandar (1992:34), terdapat beberapa ciri kreativitas yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Memiliki dorongan ingin tahu yang besar.

---

<sup>21</sup> AhmadSusanto, Ibid, 76

<sup>22</sup> AhmadSusanto, Ibid, 76

2. Sering mengajukan pertanyaan yang relevan dan bermakna.
3. Memberikan banyak gagasan dan saran terhadap suatu masalah.
4. Merasa bebas untuk menyatakan pendapatnya.
5. Memiliki apresiasi terhadap keindahan.
6. Menonjol dalam bidang seni tertentu.
7. Memiliki pendapat yang kuat dan mampu mengungkapkannya tanpa mudah terpengaruh oleh opini orang lain.
8. Memiliki rasa humor yang tinggi.
9. Memiliki daya imajinasi yang kuat.
10. Menunjukkan keaslian atau orisinalitas yang tinggi, terutama dalam menyajikan gagasan atau solusi dalam pemecahan masalah dengan menggunakan pendekatan yang jarang dipertimbangkan oleh orang lain.
11. Mampu bekerja secara mandiri.
12. Merasa senang mencoba hal-hal baru.
13. Kemampuan untuk mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).<sup>23</sup>

Dari berbagai teori tentang kreativitas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu ciri kognitif dan non-kognitif. Ciri-ciri kognitif mencakup empat aspek penting dari cara berpikir kreatif, yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Di sisi lain, ciri-ciri non-kognitif mencakup motivasi, sikap, dan kepribadian kreatif. Pentingnya ciri-ciri non-kognitif sama dengan ciri-ciri kognitif dalam pembentukan kreativitas, karena tanpa didukung oleh motivasi yang kuat, sikap yang positif, dan kepribadian yang sesuai, kreativitas seseorang tidak akan berkembang secara optimal.<sup>24</sup>

Berdasarkan ciri-ciri kreativitas di atas penulis dapat dapat mengemukakan indikator dari kreativitas antara lain:

1. Anak dapat mengajukan pertanyaan kepada guru.

---

<sup>23</sup> AhmadSusanto, Ibid, 77

<sup>24</sup> GunturTalajan, S.H., M.Pd, 25

2. Anak dapat bertanya kepada guru atau dengan teman.
3. Anak dapat berani berpendapat.
4. Anak dapat ceria dan senang ketika bermain bersama dengan teman.
5. Anak dapat memberikan ide permainan yang akan dibuat.
6. Anak akan mendapatkan nilai dari hasil karyanya.

**c. Faktor pendukung kreativitas**

Dalam rangka memupuk dan mengembangkan kreativitas, terdapat faktor-faktor yang berperan dalam mendukung usaha-usaha tersebut. Faktor-faktor ini dapat ditemukan dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan juga lingkungan masyarakat secara umum. Salah satu contoh faktor pendukung di lingkungan sekolah adalah menciptakan suasana di mana anak merasa psikologisnya terjaga dengan baik, yang dapat tercapai melalui beberapa hal berikut ini:

1. Guru memperlihatkan penerimaan terhadap setiap anak, tanpa membuat syarat atau batasan tertentu, dan percaya bahwa setiap anak memiliki potensi yang baik dan mampu untuk berkembang.
2. Guru berusaha menciptakan lingkungan di mana anak merasa tidak dinilai atau dievaluasi secara mengancam.
3. Guru menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap pikiran, perasaan, dan perilaku anak, sehingga mampu merasakan apa yang dirasakan oleh anak dan melihat segala sesuatunya dari perspektif anak.<sup>25</sup>

Orang tua dalam lingkungan keluarga maupun orang tua dalam lingkungan sekolah sangat penting untuk membangun dan mengembangkan serta mengoptimalkan potensi-potensi kreativitas pada anak. Menurut Mayang Sari, peran lingkungan dalam mengembangkan kreativitas anak dapat diwujudkan melalui berbagai cara berikut:

- 1) Memberikan penghargaan terhadap pendapat anak dan mendorong mereka untuk mengungkapkan

---

<sup>25</sup> AhmadSusanto, Ibid, 87

pikiran mereka secara terbuka.

- 2) Mengizinkan anak memiliki waktu untuk berpikir, merenung, dan berimajinasi secara bebas.
- 3) Memperbolehkan anak untuk mengambil keputusan sendiri, sehingga mereka dapat belajar tanggung jawab atas pilihan mereka.
- 4) Mendorong rasa ingin tahu anak dengan memberikan akses kepada sumber pengetahuan, baik melalui buku-buku atau kunjungan ke tempat-tempat yang menarik bagi mereka.
- 5) Menyakinkan anak bahwa orang tua atau guru menghargai minat dan aspirasi mereka, dan memberi mereka kesempatan untuk bereksperimen dengan pengetahuan yang mereka miliki.
- 6) Mendukung dan mendorong kegiatan kreatif anak dengan menyediakan fasilitas yang diperlukan, memberikan bimbingan dalam eksperimen mereka, dan mengembangkan bakat mereka melalui berbagai kegiatan yang positif.
- 7) Menikmati waktu bersama anak, menciptakan komunikasi yang terbuka, hangat, dan empatik dengan mereka.
- 8) Memberikan pujian yang tulus dan relevan kepada anak atas upaya kreatif mereka, bukan hanya berdasarkan hasil akhirnya, tetapi juga atas usaha, ketekunan, dan semangat yang mereka tunjukkan selama proses kreatif.
- 9) Membangun hubungan kerja sama yang baik dengan anak, yang berarti memberikan bantuan saat diperlukan, tetapi tetap memberikan ruang bagi mereka untuk mengambil keputusan sendiri dan berkembang secara mandiri.<sup>26</sup>

#### **d. Faktor penghambat kreativitas**

Dalam kehidupan sehari-hari, banyak orang tua yang merasa cemas terhadap perilaku dan tindakan anak-anak mereka, terutama terkait dengan berbagai pola dan tingkah laku yang mereka tunjukkan. Sebagai contoh,

---

<sup>26</sup> AhmadSusanto, Ibid,87-89

larangan orang tua terhadap anak untuk tidak mencoret-coret dinding merupakan salah satu contoh dari berbagai faktor yang dapat menghambat kreativitas anak.

Menurut Torance dalam Adhipura (2001: 46), beberapa hal yang dapat menjadi penghalang bagi perkembangan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

1. Upaya yang terlalu cepat dalam menghilangkan dunia fantasi anak.
2. Pembatasan yang diberlakukan terhadap rasa ingin tahu anak.
3. Penekanan yang berlebihan terhadap peran berdasarkan jenis kelamin.
4. Pembatasan yang berlebihan atau larangan yang terlalu banyak.
5. Adanya rasa takut dan malu yang berlebihan.
6. Penekanan terhadap kemampuan verbal tertentu.
7. Memberi kritik pada anak yang bersifat merusak daripada membangun.

Menurut Utami Munandar, tindakan yang menghambat kreativitas anak sering kali bertentangan dengan upaya pengembangan kreativitas anak oleh orang tua. Sebaliknya, usaha yang dimaksudkan untuk menunjukkan kasih sayang dan memberikan perhatian ekstra kepada anak justru dapat menghasilkan dampak negatif yang menghambat kreativitas anak. Beberapa perilaku yang dapat menyebabkan hal tersebut antara lain:

1. Mengancam anak dengan hukuman jika melakukan kesalahan.
2. Melarang anak untuk mengekspresikan rasa marah kepada orang tua.
3. Menghalangi anak untuk bertanya atau mempertanyakan keputusan orang tua.
4. Melarang anak untuk bersuara atau berisik.
5. Memiliki pengawasan yang ketat terhadap anak.
6. Memberikan saran yang sangat spesifik mengenai cara menyelesaikan tugas.
7. Bersikap kritis terhadap anak dan menolak gagasan yang mereka miliki.
8. Kurang kesabaran dari pihak orang tua terhadap anak.

9. Terjadi persaingan kekuasaan antara orang tua dan anak.
10. Membatasi interaksi anak dengan anak lain dalam keluarga yang memiliki pandangan atau nilai yang berbeda.
11. Memaksa anak untuk menyelesaikan tugas tanpa memberikan ruang bagi kreativitas anak untuk berkembang.<sup>27</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Dalam pengembangan kreativitas anak, referensi dari teori-teori atau temuan-temuan dalam penelitian sebelumnya menjadi hal yang sangat penting. Peneliti menggunakan informasi ini sebagai dasar atau pedoman yang memberikan dukungan, menjadi bahan referensi, dan perbandingan. Peneliti mengkaji konsep-konsep yang telah disepakati oleh para peneliti sebelumnya, seperti yang dapat diilustrasikan melalui beberapa penelitian berikut ini.

Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Badriah Rahmawati (2019) mengenai upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan mewarnai di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama. Penelitian ini menyoroiti bahwa kreativitas anak masih terbilang rendah dalam kegiatan mewarnai gambar, dimana anak masih mengalami kesulitan dalam memilih dan mengaplikasikan warna serta cenderung mengikuti instruksi dari guru serta melihat hasil karya teman-temannya. Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh Maestri Sabrina (2021) mengenai Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu menyoroiti pentingnya media Loose Parts dalam mendukung perkembangan kreativitas anak. Masalah yang diangkat adalah potensi kreatif setiap anak yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan media ini. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan kemampuan kreatif anak dengan memanfaatkan media Loose Parts.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> AhmadSusanto, Ibid, 95-96

<sup>28</sup> BadriahRahmawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai Di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama*, Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Metro, 2019

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengkategorikan kemampuan anak berdasarkan tingkat perkembangannya. Peneliti menggunakan Skala Likert sebagai panduan untuk mengkategorikan kemampuan anak, dengan kategori yang berbeda untuk tingkat perkembangan yang berbeda pula.<sup>29</sup> Sementara itu, analisis inferensial dilakukan menggunakan uji-t dalam aplikasi SPSS, mengikuti rumus yang telah ditetapkan oleh Sudjama dalam Muhammad Iqbal.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, terutama dalam fokus pada media Loose Parts. Meskipun demikian, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan analisis deskriptif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti akan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Loose Parts telah menjadi subjek penelitian yang menarik dalam konteks pengembangan kreativitas anak.

Selain itu, penelitian oleh Indi Alfina Hamdan (2022) tentang penggunaan media Loose Parts dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Cical Cendekia Islamic Fullday School Cileungsi, Kabupaten Bogor, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Loose Parts telah memberikan hasil yang baik dalam pengembangan kemampuan motorik halus anak.<sup>30</sup>

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam menggali pemahaman yang mendalam tentang pengaruh media Loose Parts terhadap perkembangan kreativitas anak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran menggunakan Loose Parts telah menunjukkan perkembangan yang signifikan. Implementasi Loose Parts telah berhasil merangsang dan memfasilitasi perkembangan motorik halus pada anak. Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh peneliti

---

<sup>29</sup> Mestri,sabrina,Pengaruh, Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di Kelompok B2 TK BINA ANAK BANGSA PALU,2021, <https://lib.fkiputad.com/index.php?p=fstream-pdf&fid-1020&bid=6153>

<sup>30</sup> IndiAlfinaHamdan, Penggunaan Media Loose Parts dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus anak usia 5-6 Tahun, Bogor <http://repository.iiq.ac.id/bitstream/123456789/1809/3/118320016Publik.pdf>

sebelumnya mengenai pengaruh permainan Loose Parts terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Bae Kudus menyoroti rendahnya tingkat kreativitas anak usia dini melalui penggunaan media Loose Parts. Anak-anak masih mengalami kesulitan dalam menggabungkan dan memisahkan berbagai jenis benda. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan tingkat kreativitas anak usia dini melalui pendekatan yang berfokus pada permainan Loose Parts. Meskipun memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam menggunakan media Loose Parts, penelitian ini menekankan pada peningkatan kreativitas anak, sedangkan penelitian sebelumnya lebih memfokuskan pada pengembangan motorik halus melalui media serupa.

Jurnal dari Siti Wahyuningsih,dkk, yang berjudul “Pemanfaatan LooseParts Pembelajaran Steam untuk Anak Usia Dini” focus pada penelitian ini adalah bagaimana cara pemanfaatan media pembelajaran loose parts dalam pembelajaran steam untuk anak usia dini. Dalam implementasinya tidak bisa dilakukan hanya sekali namun butuh beberapa kali supaya dapat mencapai tujuan yang diinginkan dalam pemanfaatan loose parts pembelajaran steam untuk anak usia dini. Dalam pemanfaatan media loose parts, pada awalnya anak-anak sempat mengalami kesulitan. Namun, setelah terbiasa menggunakan media loose parts dalam proses pembelajarannya, maka anak-anak semakin percaya diri dalam berkreasi dari benda-benda yang disediakan. Dalam jurnal ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan yang peneliti teliti. Persamaannya yaitu sama-sama membahas bagaimana pemanfaatan atau penerapan media loose parts pembelajaran steam untuk anak usia dini. Sedangkan perbedaannya jurnal Siti Wahyuningsih,dkk, meneliti tentang bagaimana pemanfaatan loose parts dalam pembelajaran steam untuk anak usia dini, hanya focus terhadap bagaimana memanfaatkan media loose partsnya saja dalam pembelajaran steam untuk anak belum sampai jauh mana anak dapat kreatif dengan memanfaatkan media tersebut, sedangkan peneliti bagaimana media loose parts berbasis steam untuk meningkatkan kreativitas anak.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Siti Wahyuningsih,dkk, Pemanfaatan Loose Parts Pembelajaran Steam untuk Anak Usia Dini, Jurnal Studi Islam, gender dan anak, Universitas Islam

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu tentang loose parts, akan tetapi terdapat perbedaan yang jela dengan penelitian yang lalu adalah Pemanfaatan Looseparts Pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah Pengaruh Permainan Looseparts terhadap kreativitas anak usia dini 5-6 tahun.

### C. Kerangka Berpikir

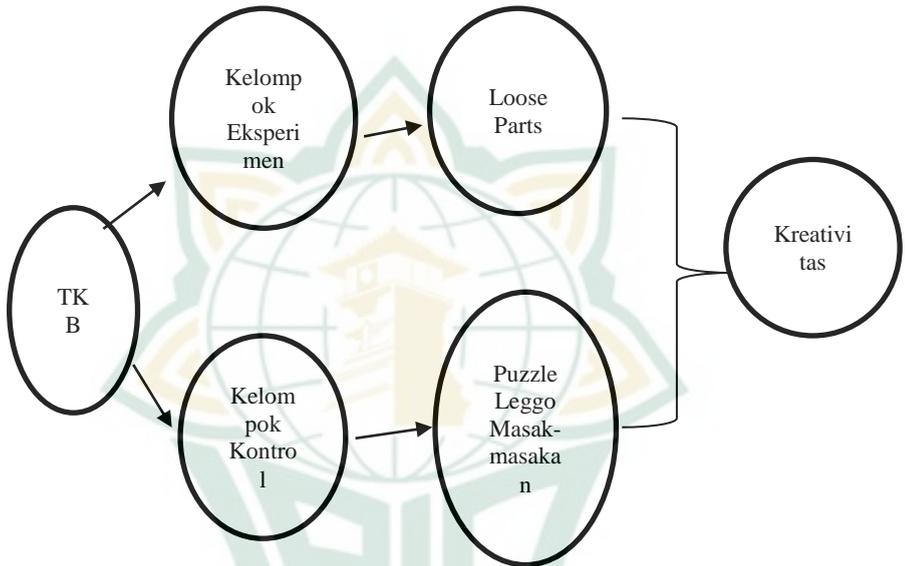
Menurut Utami Munandar, kreativitas sering disamakan dengan kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru. Namun, pada kenyataannya, kreativitas tidak selalu harus menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru, tetapi bisa berupa kombinasi dari hal-hal yang telah ada sebelumnya atau sesuai dengan pengalaman individu. Dalam konteks penelitian ini, kreativitas dianggap sebagai potensi yang harus diperhatikan sejak usia dini dengan harapan menghasilkan produk yang unik dan berbeda, seperti karya anak dalam pembelajaran menggunakan bahan Loose Parts.

Proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat menyebabkan kebosanan pada anak-anak. Sama halnya, permainan yang kurang bervariasi bisa menghambat kemunculan ide-ide kreatif. Karena itu, pendidik diharapkan berperan sebagai fasilitator untuk memastikan bahwa anak-anak dapat mengembangkan kreativitas mereka secara optimal, yang akan memberikan manfaat bagi perkembangan mereka sendiri serta bagi orang lain. Pentingnya pengembangan kreativitas anak sejak dini menegaskan bahwa pendidik memiliki tanggung jawab untuk mencari berbagai cara agar kreativitas anak dapat berkembang, salah satunya melalui permainan Loose Parts.

Langkah-langkah pembelajaran menjadi landasan bagi peneliti dalam menjalankan penelitian ini. Langkah-langkah ini berfungsi sebagai panduan selama proses kegiatan berlangsung. Persiapan bahan alam, bahan daur ulang, dan bahan lainnya yang akan digunakan oleh anak-anak dalam permainan menjadi bagian dari langkah-langkah ini, dengan tujuan

mengembangkan kreativitas mereka dalam bermain dengan Loose Parts. Berdasarkan penjelasan di atas, kerangka berfikir yang diusulkan adalah sebagai berikut.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**



#### D. Hipotesis

Menurut Sugiyono, hipotesis adalah penjelasan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang biasanya telah dirumuskan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Istilah "sementara" digunakan karena jawaban tersebut hanya didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data.<sup>32</sup>

Berdasarkan kerangka penelitian dan temuan penelitian sebelumnya, hipotesis dalam penelitian "Pengaruh Permainan Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus" dapat dirumuskan sebagai berikut:

<sup>32</sup>Prof.Dr.Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), (Bandung, Alfabeta, 2009), hal 96

Hipotesis Nol ( $H_0$ ): Tidak ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan permainan Loose Parts dalam membangun kreativitas anak usia dini dibandingkan dengan tidak adanya penggunaan media permainan Loose Parts.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): Terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan permainan Loose Parts dalam membangun kreativitas anak usia dini dibandingkan dengan tidak adanya penggunaan media permainan Loose Parts.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Hipotesis nol menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang dibandingkan, sementara hipotesis alternatif menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Perlu diingat bahwa nilai  $\mu_1$  dan  $\mu_2$  mewakili rata-rata populasi dari kedua kelompok yang dibandingkan.

