

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Berikut adalah pemaparan dari hasil penelitian Pengaruh Permainan loose parts terhadap Kreativitas Anak yang telah dilakukan peneliti, diantaranya adalah:

#### 1. Gambaran Obyek Penelitian

##### a. Sejarah singkat PAUD IT Bintang Belia

PAUD IT Bintang Belia berdiri pada tanggal 1 Januari 2008. Bermula dari lembaga bimbingan belajar yang diperuntukkan bagi anak-anak SD dan juga SMP, seiring perjalanan waktu banyak orang terlebih para wali dari anak didik bimbingan belajar yang menyarankan untuk membuka pelayanan belajar bagi anak usia dini. Hal ini yang mendasari pengelola bimbel untuk mendirikan lembaga pendidikan PAUD. Kegiatan pembelajaran dimulai pada semester 2 tahun pelajaran 2008/2009 sebanyak 7 anak. Dan pada tahun kedua populasi peserta didik PAUD IT Bintang Belia meningkat dengan jumlah 21 anak. Semakin bertambahnya tahun semakin meningkat pula banyaknya peserta didik, sehingga pada tahun ke empat dari berdirinya, PAUD IT Bintang Belia mulai merencanakan pembangunan agar memiliki lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif. Pada tahun ke lima tahun pelajaran 2011/2012 pembangunan dimulai dan mendapat sambutan juga dukungan dari masyarakat luas. Dari tahun ke tahun PAUD IT Bintang Belia berusaha untuk selalu meningkatkan kualitas maupun kuantitas, mulai dari mengikuti lomba administrasi sekolah tingkat kabupaten pada tahun 2017/2018 dan mendapat juara 2, pada tahun berikutnya lembaga mengikuti akreditasi BAN PAUD dan mendapat nilai A.

##### b. Profil PAUD IT Bintang Belia

Nama Lembaga : KB IT Bintang Belia  
 Alamat : Jl. Flamboyan No.579 Rt 04 Rw 03  
 Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus  
 Nama Yayasan : Bintang Belia

No SK Kelembagaan : 421.1/122/03.04/2016  
 Status Lembaga KB : Swasta  
 Status Sekolah : Terakreditasi a  
 No dan SK akreditasi : PAUD-KB/3319/0040/10/2018  
 Tahun Berdiri : 2008  
 Status Tanah : Hak Guna Pakai  
 Luas Tanah : 244 M<sup>2</sup>

## 2. Analisis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh media loose parts terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus. Sampel penelitian terdiri dari 14 anak. Sebelum melaksanakan penelitian di sekolah, peneliti melakukan observasi awal untuk mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran yang sedang berlangsung di sekolah tersebut.

Selama proses pengumpulan data, peneliti mengamati tiga aspek utama yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu aspek keindahan, kekuatan imajinasi, dan keaslian (orisinilitas). Selanjutnya, hasil pengamatan dijelaskan bersama dengan analisis data mengenai normalitas, uji reliabilitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis, yang dirinci dalam uraian berikut ini.

### a. Hasil pengamatan sebelum di berikan perlakuan

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di lapangan sebelum anak diberikan perlakuan dengan menggunakan media loose parts, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus masih dalam kategori mulai berkembang. Dalam hal ini, Peneliti mengamati tiga aspek yang meliputi: aspek keindahan, daya imajinasi kuat, dan keaslian (orisinilitas). Dari setiap aspek tersebut masing-masing memiliki 3 indikator yaitu: 1. aspek keindahan meliputi Anak mampu membuat bentuk sesuai dengan presisi, Anak mampu menyeimbangkan komposisi warna, Anak mampu memadukan benda-benda disekitar menjadi hasil karya baru. 2. Aspek daya imajinasi kuat meliputi anak mampu membuat alat atau bahan benda disekitar menjadi hasil karya, Anak mampu membuat karya sendiri sesuai dengan imajinasinya, Anak

mampu menceritakan hasil karya yang di buat sesuai imajinasinya. 3. Aspek keaslian (orisinilitas) meliputi Anak mampu

membuat karya baru yang belum pernah ada, Anak mampu memberikan ide permainan baru, Anak mampu menemukan ide untuk mengatasi permasalahan. Dalam hal ini peneliti akan menjelaskan pada uraian table dibawah ini:

	Aspek pengembangan kreativitas yang diamati																R a t a - r a t a													
	Rasa Keindahan						Imajinasi kuat						Keaslian																	
	1		2		3		4		5		6		7		8			9												
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		F	%											
Bel um Ber ke mb ang	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0											
Mu lai Ber ke mb ang	0	0	3	2	1	3	2	1	7	5	0	6	4	3	2	1	4	5	3	6	2	1	4	4	2	9	2	5		
Ber ke mb ang Ses uai Ha rap an	1	4	1	0	1	7	1	9	1	7	7	5	8	5	7	1	2	8	6	9	6	4	1	2	8	6	1	7	7	5
Ber ke	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

mb ang Sa nga t Bai k																			
Ju ml ah	1 4	1 0 0	1 0 0																

Berdasarkan data dalam tabel tersebut, dapat dilihat bahwa pada aspek pertama, yaitu kemampuan anak dalam membuat bentuk dengan presisi, semua dari total 14 anak (100%) berada dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Pada aspek kedua, yang mengukur kemampuan anak dalam menyeimbangkan komposisi warna, terdapat 3 anak (21%) dalam kategori mulai berkembang (MB), sementara 11 anak (79%) berada dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Selanjutnya, pada aspek ketiga yang mengevaluasi kemampuan anak dalam memadukan benda-benda di sekitar menjadi hasil karya baru, 3 anak (21%) termasuk dalam kategori mulai berkembang (MB), dan 11 anak (79%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Aspek keempat menilai kemampuan anak dalam membuat alat atau bahan dari benda-benda sekitar, dengan hasil menunjukkan bahwa 7 anak (50%) berada dalam kategori mulai berkembang (MB) dan 7 anak lainnya (50%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Pada aspek kelima, yang melihat kemampuan anak dalam membuat karya sesuai dengan imajinasi mereka sendiri, terdapat 6 anak (43%) dalam kategori mulai berkembang (MB), dan 8 anak (57%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Aspek keenam mengukur kemampuan anak dalam menceritakan hasil karya sesuai dengan imajinasi mereka, dengan hasil menunjukkan bahwa 2 anak (14%) berada dalam kategori mulai berkembang (MB) dan 12 anak (86%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Pada aspek

ketujuh, yang mengukur kemampuan anak dalam membuat karya baru yang belum pernah ada sebelumnya, terdapat 5 anak (36%) dalam kategori mulai berkembang (MB) dan 9 anak (64%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Pada aspek kedelapan, yang menilai kemampuan anak dalam memberikan ide permainan baru, terdapat 2 anak (14%) dalam kategori mulai berkembang (MB) dan 12 anak (86%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Terakhir, pada aspek kesembilan, yang mengukur kemampuan anak dalam menemukan ide untuk mengatasi permasalahan, terdapat 4 anak (29%) dalam kategori mulai berkembang (MB) dan 10 anak (71%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH).

Berdasarkan penjelasan dari hasil pengamatan sebelum anak-anak diberikan perlakuan, penelitian ini kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan kepada anak-anak menggunakan media loose parts. Tujuan dari perlakuan ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana kemampuan anak-anak berkembang dalam hal kreativitas setelah menggunakan media loose parts. Dengan memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk bereksplorasi dan berkreasi menggunakan bahan-bahan yang tersedia, diharapkan kreativitas mereka dapat lebih terstimulasi dan berkembang.

b. Hasil Pengamatan Sesudah Diberikan Perlakuan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di lapangan setelah memberikan perlakuan kepada siswa menggunakan media loose parts, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus berada dalam kategori berkembang sesuai harapan dan bahkan mencapai tingkat yang sangat baik. Dalam pengamatan ini, peneliti memperhatikan tiga aspek utama, yaitu aspek keindahan, daya imajinasi kuat, dan keaslian (originalitas). Setiap aspek memiliki tiga indikator yang diamati, yaitu: 1. Aspek keindahan mencakup kemampuan anak dalam membuat bentuk sesuai dengan presisi, menyeimbangkan komposisi warna, dan memadukan benda-benda sekitar menjadi hasil karya baru. 2. Aspek daya imajinasi kuat

mencakup kemampuan anak dalam membuat alat atau bahan dari benda-benda sekitar menjadi hasil karya, membuat karya sesuai dengan imajinasi mereka sendiri, dan menceritakan hasil karya sesuai dengan imajinasi mereka. 3. Aspek keaslian (originalitas) mencakup kemampuan anak dalam membuat karya baru yang belum pernah ada sebelumnya, memberikan ide permainan baru, dan menemukan ide untuk mengatasi permasalahan. Peneliti akan menjelaskan lebih lanjut pada uraian tabel di bawah ini:

Kategori	Aspek pengembangan kreativitas yang diamati															Rata-rata			
	Rasa Keindahan					Imajinasi kuat					Keaslian								
	1		2		3		4		5		6		7		8		9		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F		%	F	%
Belum Berkembang	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mulai Berkembang	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Berkembang Sesuai Harapan	9	64	7	50	9	64	8	57	9	64	9	64	9	64	8	57	8	57	60
Berke	5	36	7	50	5	36	6	43	5	36	5	36	5	36	6	43	6	43	40

mb ang San gat Bai k																			
Ju mla h	1 4	1 0 0	1 0 0																

Berdasarkan data yang ditampilkan dalam tabel, terdapat sejumlah temuan menarik. Pertama, dalam hal kemampuan anak-anak untuk membuat bentuk dengan presisi, 9 anak (64%) berada dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), sementara 5 anak (36%) mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB). Kedua, untuk kemampuan menyeimbangkan komposisi warna, data menunjukkan bahwa 7 anak (50%) berada dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 7 anak lainnya (50%) mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB). Ketiga, dalam memadukan benda-benda di sekitar menjadi karya baru, 9 anak (64%) termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 5 anak (36%) berada dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Selanjutnya, pada aspek keempat, anak-anak menunjukkan kemampuan mengubah alat atau bahan sekitar menjadi karya kreatif dengan 8 anak (57%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 6 anak (43%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Kelima, kemampuan anak-anak dalam menciptakan karya berdasarkan imajinasi mereka menunjukkan bahwa 9 anak (64%) berada dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5 anak (36%) mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB). Keenam, dalam kemampuan menceritakan hasil karya mereka sesuai dengan imajinasi, 9 anak (64%) termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5 anak (36%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Ketujuh, dalam menghasilkan karya baru yang belum pernah ada sebelumnya, 9 anak (64%) berada dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5 anak (36%)

mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB). Kedelapan, dalam memberikan ide permainan baru, ditemukan bahwa 8 anak (57%) masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sementara 6 anak (43%) mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB). Kesembilan, kemampuan anak-anak dalam menghasilkan ide untuk mengatasi masalah menunjukkan bahwa 8 anak (57%) berada dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 6 anak (43%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

Dari penjelasan yang disampaikan oleh peneliti dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam pengembangan kreativitas anak di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media loose parts. Penggunaan media loose parts terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak-anak, sehingga mereka masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan dan bahkan mencapai tingkat sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media loose parts merupakan alat yang sangat efektif dalam merangsang kreativitas anak-anak.

### **1. Uji Normalitas Data**

Sebelum melanjutkan ke uji t, langkah pertama yang harus dilakukan adalah uji normalitas data. Pendekatan ini sesuai dengan pandangan yang dikemukakan oleh Saiful Bahruddin (2014: 133). Uji normalitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode One Sample Kolmogorov-Smirnov Test untuk melakukan evaluasi tersebut. Jika nilai Sig. lebih dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Namun, jika nilai Sig. kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

Berikut ini tabel uji normalitas di bawah ini:

<b>Tests of Normality</b>							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar	pre-experiment	0,167	14	,200*	0,923	14	0,243
	post-experiment	0,172	14	,200*	0,892	14	0,086
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil SPSS di atas dapat diketahui bahwa:

1. Pengembangan skor kreativitas anak sebelum dan sesudah perlakuan diuji menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Berdasarkan nilai Sig. dari pre-experiment dan post-experiment yang masing-masing menunjukkan angka  $0,200 > 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa distribusi perkembangan kreativitas anak adalah normal.
2. Untuk menguji pengembangan skor kreativitas anak, peneliti juga menggunakan metode Shapiro-Wilk. Hasil uji menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, nilai signifikansi adalah  $0,243$ , yang lebih besar dari  $0,05$  ( $0,243 > 0,05$ ). Setelah perlakuan, nilai signifikansi adalah  $0,086$ , juga lebih besar dari  $0,05$  ( $0,086 > 0,05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa distribusi data sebelum dan sesudah perlakuan adalah normal.

## 2. Uji Reliabilitas

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,884	9

Nilai chronbach's alpha adalah  $0,884 > 0,60$  (maka instrument yang digunakan dalam penelitian ini bersifat reliabel).

**3. Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	0,350	1	26	0,559
	Based on Median	0,334	1	26	0,568
	Based on Median and with adjusted df	0,334	1	23,762	0,569
	Based on trimmed mean	0,348	1	26	0,560

Hasil uji homogenitas anak sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan menunjukkan bahwa nilai signifikansi yaitu 0,559 dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 ( $0,559 > 0,05$ ). Jadi dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test dalam penelitian ini bersifat homogen.

**4. Uji Hipotesis**

Untuk mengetahui efektivitas permainan loose parts terhadap kreativitas anak, kita dapat merujuk pada hasil penelitian yang telah dilakukan. Analisis pretest dan posttest dilakukan menggunakan uji-t dengan signifikansi 0,05. Uji hipotesis ini bertujuan untuk memastikan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam kreativitas anak setelah diberikan perlakuan. Adapun hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

H0: permainan loose parts tidak mempengaruhi kreativitas anak

Ha: permainan loose parts mempengaruhi kreativitas anak

Hipotesis alternatif (Ha) akan diterima jika nilai thitung > ttabel, yang berarti H0 ditolak. Sebaliknya,

hipotesis nol (H0) akan diterima jika nilai thitung < ttabel, yang berarti Ha ditolak.

No	Nama	Skor		d	d <sup>2</sup>
		Pretest	Posttes		
1	Abrisam	58	86	28	784
2	Arjuna	67	80	13	169
3	Rizky	72	83	11	121
4	Ammar	67	89	22	484
5	Hafidz	75	83	8	64
6	Bianco	75	83	8	64
7	Zaid	67	92	25	625
8	Fano	61	89	28	784
9	Fania	64	92	28	784
10	Ganes	72	80	8	64
11	Zahra	72	80	8	64
12	Nabila	67	86	19	361
13	Attaya	75	80	5	25
14	Faiza	69	86	7	49
Σn = 14		961	1189	Σn = 218	Σn = 4442

$$D = \frac{\sum d}{n} = \frac{218}{14} = 16$$

$$t = \frac{d}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{18}{\sqrt{\frac{4442}{14(14-1)}}}$$

$$t = \frac{18}{\sqrt{\frac{4442}{14 \cdot 13}}}$$

$$t = \frac{18}{\sqrt{\frac{4442}{182}}}$$

$$t = \frac{18}{\sqrt{24}}$$

$$t = \frac{18}{4,89}$$

$$t = 3,680$$

Melakukan perbandingan antara  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$

$$\begin{aligned} Df &= n-1 \\ &= 14 - 1 \\ &= 13 \end{aligned}$$

Taraf signifiksn = 0,05 atau 5%

$$t_{tabel} = 2.160$$

$$t_{hitung} (3,680) > t_{tabel} (2,160)$$

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima

Dari hasil  $t_{hitung} (3,680) > t_{tabel} (2,160)$ , oleh karena itu disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa permainan *loose part* memiliki pengaruh pada kreativitas anak.

## B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus menunjukkan bahwa penggunaan media loose parts memiliki pengaruh signifikan terhadap pengembangan kreativitas anak. Dari 14 anak yang menjadi subjek penelitian, hasil menunjukkan bahwa sebagian besar kreativitas anak berkembang sesuai dengan harapan.

Pada awal penelitian, ketika anak-anak belum diberikan perlakuan dengan media loose parts, tingkat kreativitas mereka masih di bawah rata-rata. Namun, setelah penerapan perlakuan menggunakan media loose parts, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil kreativitas anak-anak tersebut. Analisis data mengungkapkan bahwa rata-rata nilai kemampuan awal siswa lebih rendah dibandingkan dengan nilai setelah perlakuan diberikan, dan distribusi populasi menunjukkan pola yang normal dan homogen. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media loose parts secara efektif meningkatkan kreativitas anak di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus.

Penelitian ini mengamati tiga aspek utama dalam pengembangan kreativitas anak, yaitu keindahan, daya imajinasi kuat, dan keaslian (orisinilitas). Berikut penjelasan hasil yang diperoleh:

### 1. Aspek Keindahan

Minat siswa terhadap keindahan cenderung lebih tinggi dari rata-rata, meskipun tidak semua individu kreatif

berpotensi menjadi seniman. Mereka memiliki ketertarikan yang signifikan terhadap alam, seni, sastra, musik, dan teater. Dalam penelitian ini, aspek keindahan diukur melalui tiga indikator utama: kemampuan anak dalam membuat bentuk dengan presisi, kemampuan menyeimbangkan komposisi warna, dan kemampuan memadukan benda-benda di sekitarnya menjadi karya baru.

Data yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak memiliki kemampuan untuk menciptakan karya yang indah dalam bentuk gambar. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian sebelum perlakuan dengan media loose parts, yang melibatkan 14 anak sebagai subjek. Sebelum perlakuan, hasil menunjukkan bahwa 14% anak berada dalam kategori "mulai berkembang" (MB), sementara 86% berada dalam kategori "berkembang sesuai harapan" (BSH). Namun, setelah anak-anak diberi perlakuan dengan media loose parts, hasil menunjukkan peningkatan dalam kreativitas mereka. Penelitian menunjukkan bahwa setelah perlakuan, 60% anak berada dalam kategori BSH dan 40% berada dalam kategori "berkembang sangat baik" (BSB).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media loose parts memiliki pengaruh positif terhadap pengembangan kreativitas anak, khususnya dalam aspek keindahan. Ini menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam menciptakan karya yang indah dan kreatif.

## 2. Aspek Imajinasi Kuat

Menurut Mardiyah dan Hambali (2002), pembelajaran dengan media loose parts memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan imajinasi mereka dengan bebas. Hal ini terjadi karena guru memberikan ruang yang luas bagi anak-anak untuk mengeksplorasi dan mengungkapkan ide-ide mereka melalui berbagai karya yang mereka ciptakan. Dalam penelitian mengenai aspek imajinasi yang kuat, terdapat tiga indikator utama yang dipertimbangkan oleh peneliti: pertama, kemampuan anak dalam menggunakan alat atau bahan dari lingkungan sekitar untuk menghasilkan karya; kedua, kemampuan anak untuk menciptakan karya secara mandiri berdasarkan imajinasi mereka; dan ketiga, kemampuan anak untuk menceritakan hasil karya yang telah

mereka buat sesuai dengan imajinasinya.

Hasil penelitian sebelum penerapan media *loose parts* menunjukkan bahwa 36% anak berada dalam kategori "mulai berkembang" (MB) dan 64% anak berada dalam kategori "berkembang sesuai harapan" (BSH). Namun, setelah diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts*, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan imajinatif anak. Setelah perlakuan, 62% anak masuk dalam kategori BSH dan 38% dalam kategori "berkembang sangat baik" (BSB).

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan imajinasi anak dalam menciptakan karya. Anak-anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan lingkungan mereka untuk menghasilkan karya kreatif, serta dalam mengekspresikan dan menjelaskan ide-ide kreatif mereka melalui hasil karya yang mereka buat.

### 3. Aspek keaslian atau orosinil

Menurut Fauziyah (2013), kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu yang baru dan orisinal. Setiap anak memiliki tingkat kreativitas yang bervariasi dalam menghasilkan sesuatu berdasarkan kemampuan mereka masing-masing. Aspek keaslian atau orisinalitas memungkinkan anak untuk memberikan respons yang unik dan memberikan jawaban yang berbeda dari orang lain. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada pengembangan kreativitas anak melalui penyaluran ide-ide untuk menciptakan karya baru. Terdapat tiga indikator utama yang digunakan: kemampuan anak untuk membuat karya yang belum pernah ada sebelumnya, kemampuan anak untuk memberikan ide permainan baru, dan kemampuan anak untuk menemukan solusi untuk permasalahan.

Sebelum dilakukan perlakuan, hasil penelitian menunjukkan bahwa 26% anak berada dalam kategori "mulai berkembang" (MB), sementara 74% berada dalam kategori "berkembang sesuai harapan" (BSH). Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts*, hasil menunjukkan peningkatan kreativitas anak dalam menciptakan karya baru. Data menunjukkan bahwa setelah

perlakuan, 59% anak berada dalam kategori BSH, dan 41% berada dalam kategori "berkembang sangat baik" (BSB).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media loose parts berpengaruh signifikan terhadap kemampuan anak dalam menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal. Anak-anak menunjukkan peningkatan yang berarti dalam kemampuan mereka untuk menciptakan karya-karya baru, memberikan ide-ide inovatif, dan menemukan solusi kreatif untuk berbagai masalah. Hal ini menegaskan pentingnya media loose parts dalam mendukung pengembangan kreativitas anak.

#### 4. Pengaruh Media *Loose parts*

Pemanfaatan media loose parts menunjukkan potensi besar dalam memajukan kemampuan kreatif anak. Sementara setiap anak memiliki bakat kreatif bawaan, tidak semua tahu bagaimana mengembangkannya, yang masih berada pada tingkat potensial. Menurut penelitian oleh Mastuinda dan kawan-kawan (2020), konsep pemanfaatan loose parts dalam proses belajar dapat mendukung interaksi sosial anak-anak, pengembangan keterampilan, dan peningkatan kepercayaan diri. Lebih lanjut, penggunaan media loose parts memberikan ruang bagi anak-anak untuk berekspresi tanpa batas, mendorong dorongan kreatif mereka, dan menanamkan kesadaran akan lingkungan sekitar.

Houser dan rekan-rekannya (2019) menambahkan bahwa media loose parts memberi kesempatan pada anak-anak untuk mengekspresikan kreativitas, memperkuat perilaku kolaboratif, dan meningkatkan fungsi kognitif. Salah satu fitur kunci dari loose parts adalah bahan yang terbuka dan tidak terstruktur, memungkinkan anak-anak untuk memilih dan menggunakan bahan-bahan tersebut dengan kebebasan. Aktivitas bermain dengan loose parts berorientasi pada eksplorasi dan kebebasan, yang berpengaruh pada perkembangan literasi fisik, seperti kemampuan gerak, rasa percaya diri, motivasi, dan perilaku sehari-hari.

Karenanya, penerapan media loose parts menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam memperkaya kreativitas anak, terutama dalam hal estetika, imajinasi, dan orisinalitas.

Data yang diperoleh sebelum dan setelah penerapan media loose parts mencerminkan perubahan yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Kudus, terbukti bahwa media loose parts secara positif mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Hasil dan pembahasan studi ini menegaskan peningkatan kreativitas anak setelah intervensi dengan media loose parts, menandakan keberhasilannya dalam konteks pendidikan anak usia dini.

