

BAB II

KAJIAN TEORI

1.1 Kerangka Teori

2.1.1 Teori Humanistik

Teori Humanistik Carl Rogers. Carl Rogers berpendapat bahwa kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya yang mana terdapat tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif, yaitu keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (*Internal Locus Of Evaluation*) dan kemampuan untuk bereksperimen, untuk bermain dengan konsep-konsep. Carl Rogers berpandangan bahwa apabila seseorang memiliki ketiga ciri ini maka Kesehatan psikologis sangat baik. Orang tersebut akan berfungsi sepenuhnya menghasilkan karya-karya kreatif dan hidup secara kreatif. Dari pandangan Carl Rogers tersebut, kreativitas dalam diri seseorang muncul melalui proses interaksi seseorang dengan lingkungannya yang berarti kreativitas diperoleh melalui pengalaman langsung yang dialami seseorang dan merupakan proses belajar dari lingkungan sekitarnya. Hal ini sesuai dengan penggunaan media Loose Parts yang mengharuskan anak belajar dan memperoleh pengalaman dari lingkungannya, serta melakukan interaksi langsung dengan lingkungannya untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak terutama kreativitas.

2.1.2 Pengertian Kreativitas

Kreatif secara terminologis dimaknai sebagai kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu.⁹ Selain itu, kreativitas memiliki banyak definisi yang berbeda, M. Fadlillah (2014) mengartikan kreatif sebagai sesuatu yang bermacam-macam diikuti dengan nalar dan pengertian yang bersifat impulsif dalam menciptakan suatu keadaan atau benda.

Yeni Rachmawati (2010) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan bentuk baru dalam kesenian, atau dalam

permesinan, atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan cara baru. Sejalan dengan itu, Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, kreativitas juga dapat diartikan sebagai proses penemuan atau penciptaan ide, gagasan, metode maupun produk baru dalam kaitannya untuk melihat berbagai macam kemungkinan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah (Novi Mulyani, 2019)

Berikut ayat Al Qur'an Q.S An Nasr: 2 yang berhubungan dengan kreativitas anak usia dini:

وَرَأَيْتَ النَّاسَ يَدْخُلُونَ فِي دِينِ اللَّهِ أَفْوَاجًا

“dan engkau melihat manusia berbondong-bondong masuk agama Allah,”
(Q.S An Nahl: 2)

Dalam pembahasan kali ini, penulis akan memaparkan tentang penafsiran beberapa mufassir tentang lafadz “lata‘lamuna syaia” dalam surah an-Nahl ayat 78, karena dari penafsiran lafadz tersebut akan menentukan pendapat beberapa mufassir tentang pendidikan prenatal, berikut penjelasannya :

Quraish Shihab menjelaskan bahwa manusia lahir membawa fitrah kesucian yang melekat dalam dirinya sejak lahir, yakni fitrah yang menjadikannya mengetahui tentang adanya Allah, ia juga mengetahui bahwa Allah maha Esa. Selain ia mengetahui hal tersebut ia juga mengetahui walau sekelumit tentang wujud dirinya dan apa yang sedang dialaminya. Quraish Shihab menguatkan pendapatnya dengan menjelaskan bahwa” manusia hidup ditandai oleh gerak, rasa dan tahu minimal mengetahui tentang wujud dirinya”

Tafsir Jalalain merupakan tafsir yang lebih menekankan kepada analisa kebahasaan, yakni melalui pendekatan terhadap ilmu bahasa seperti nahwu, shorof, balaghah dan mantek. Dalam penafsiran tersebut, mufassir tidak menjelaskan secara panjang lebar. Ia menafsirkan secara dhohir, hal ini terbukti ia hanya menjelaskan lafadz lata‘lamuna syaia sebagai hal, yakni sebuah keadaan ketika janin keluar dari dalam kandungan. Ia menginterpretasikan bahwasanya pada waktu manusia keluar dalam perut ibunya benarbenar dalam keadaan tidak mengetahui segala sesuatu apapun

Di dalam tafsir kabir dijelaskan bahwa ketika manusia pertama kali diciptakan dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun dan tidak mempunyai ilmu dari Allah. Maka Allah menganugrahkan indera yang berguna untuk mengetahui segala sesuatu dan memperoleh ilmu pengetahuan. Berikut kutipan penafsiran dalam tafsir kabir :

Sesungguhnya pada awal kita diciptakan, didalam diri kita tidak ada semua bentuk ilmu kecuali ketika Allah menciptakan telinga dan mata. Ketika anak kecil melihat sesuatu berulang-ulang maka akan timbul dalam khayalannya tentang hakikat apa yang dilihat. Begitu juga apabila anak kecil tersebut mendengar sesuatu berulang-ulang maka akan tergambar di dalam khayalannya tentang hakikat yang ia dengar.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengekspresikan ide-ide dan imajinasinya untuk menciptakan sesuatu baik berupa gagasan maupun suatu karya, dan Kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan suatu karya melalui imajinasinya dengan mengeksplorasi berbagai media. Pentingnya Kreativitas dikembangkan dalam diri Anak agar anak dapat berimajinasi dengan sangat baik di dunia nyata dan menciptakan karya yang luar biasa sesuai pemikiran anak jika, berpikir kreatif ini bisa diterapkan kepada anak maka secara tidak langsung kita mengajari anak untuk bersyukur atas nikmat tuhan yang telah di titipkan untuk kita,serta anak dapat menguasai ilmu yang baru dari kreativitas yang ia miliki dan berkembang dan Islam pun menyuruh kita untuk menguasai ilmu-ilmu yang baru memiliki pemikiran yang luas. Bagaimana yang dijelaskan Hadits sebagai berikut:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim” (HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu 'anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahih al-Jaami'ish Shaghiir no. 3913).

Dari hadist tersebut dapat disimpulkan bahwa menguasai sesuatu yang baru itu sangatlah penting termasuk mengembangkan Kreativitas Anak Usia dini sejak dini di asah agar Anak mengetahui ilmu yang baru dan sampai akhir hayat kita di tuntut untuk mencari ilmu.

Merujuk pada berbagai macam definisi kreativitas yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan kreativitas merupakan proses pembiasaan dalam menghasilkan berbagai gagasan, ide, metode, maupun produk baru guna memecahkan persoalan dan menghadapi berbagai tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan diri sendiri, orang lain ataupun lingkungan sekitar.

a. Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas (Creativity) adalah salah satu kemampuan kognitif manusia yang sangat penting, dan oleh kebanyakan ahli psikologi kognitif dimasukkan ke dalam kemampuan menangani dan menemukan pemecahan masalah (Aisyah, 2017). Kreativitas dalam diri seseorang dapat dilihat dari beberapa hal, Guilford dalam Ahmad Susanto mengemukakan bahwa terdapat lima ciri dari kemampuan berpikir kreatif, yaitu meliputi kelancaran atau Fluency (kemampuan menghasilkan banyak gagasan), keluwesan atau Flexibility (kemampuan mengemukakan berbagai pendekatan atau pemecahan masalah), keaslian atau Originality (menggunakan cara yang asli), penguraian atau Elaboration (menguraikan suatu benda secara jelas), serta perumusan kembali atau Definition (kemampuan meninjau dengan perspektif berbeda).

Novi Mulyani memaparkan 24 ciri orang kreatif melalui berbagai studi yang telah dilakukan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Terbuka terhadap pengalaman baru
- 2) Fleksibel dalam berpikir dan merespon
- 3) Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
- 4) Menghargai fantasi
- 5) Tertarik pada kegiatan kreatif

- 6) Memiliki pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain
- 7) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 8) Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
- 9) Berani mengambil resiko yang diperhitungkan
- 10) Percaya diri dan mandiri
- 11) Memiliki tanggung jawab dan komitmen pada tugas
- 12) Tekun dan tidak mudah bosan
- 13) Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah
- 14) Kaya akan inisiatif
- 15) Peka terhadap situasi lingkungan
- 16) Lebih berorientasi kepada masa kini dan masa yang akan datang daripada masa lalu
- 17) Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik
- 18) Tertarik pada hal-hal abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka teki
- 19) Memiliki gagasan yang orisinal
- 20) Memiliki minat yang luas
- 21) Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri
- 22) Kritis terhadap pendapat orang lain
- 23) Senang mengajukan pertanyaan yang baik
- 24) Memiliki kesadaran etika moral dan estetika yang tinggi

Ciri lain dari seseorang termasuk dalam kategori kreatif, dipaparkan oleh Catron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono bahwa terdapat 12 indikator kreatif anak usia dini, antara lain sebagai berikut:

- 1) Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
- 2) Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.
- 3) Anak berpendirian tegas atau tetap, terang-terangan serta berkeinginan untuk berbicara secara terbuka dan bebas.
- 4) Anak adalah nonkonformis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
- 5) Anak mengekspresikan imajinasinya secara verbal.

- 6) Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya.
- 7) Anak menjadi terarah dan termotivasi sendiri, serta memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
- 8) Anak terlibat dalam sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
- 9) Anak menyukai imajinasinya dan menggunakannya dalam bermain, terutama dalam bermain pura-pura.
- 10) Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
- 11) Anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan objek, contoh, masukan atau menjadikan sesuatu bagian dari tujuan.
- 12) Anak bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu.

Sangat banyak ciri yang menandakan bahwa seseorang tergolong ke dalam orang yang kreatif. Ada ciri yang dilihat dari sisi perilaku dan ada pula yang dilihat dari sisi emosional atau dengan kata lain, ciri tersebut dilihat dari sisi sikap dan sifat. Ciri yang dimiliki setiap orang pun berbeda. Namun dari semua ciri yang telah dipaparkan di atas, ciri paling menonjol yang menunjukkan bahwa seseorang tersebut kreatif adalah tingkat inovasi dan rasa ingin tahu yang tinggi.

2.1.3 Faktor yang Mendukung dan Menghambat Kreativitas

Kreativitas yang berkembang dalam diri seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kreativitas membutuhkan Kerjasama dari kemampuan intelektual, pengetahuan, gaya berpikir, kepribadian, motivasi dan lingkungan (Ratih Kusumawardhani, 2018). Novi Mulyani memaparkan bahwa setidaknya ada 3 faktor yang dapat memengaruhi kreativitas, yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor kemampuan berpikir yang mencakup intelegensi dan mengayakan bahan berpikir. Inteligensi merupakan petunjuk kualitas kemampuan berpikir, sedangkan mengayakan bahan berpikir dibedakan atas perluasan dan pendalaman dalam bidangnya dan bidang disekitarnya. Dalam pendidikan anak usia dini, inteligensi diibaratkan sebagai tingkat kemampuan berpikir yang dimiliki anak, sedangkan mengayakan bahan berpikir diibaratkan sebagai perluasan dan pendalaman dari apa yang sedang dipikirkan atau dipecahkan atau dipelajari.

2) Faktor kepribadian. Seseorang yang memiliki kepribadian pantang menyerah, optimis, rajin, ulet dan lainnya, akan memiliki kreativitas yang berbeda dengan orang yang memiliki sifat pesimis, mudah menyerah, malas, dan lainnya.

3) Faktor lingkungan. Kreativitas akan dapat berkembang apabila lingkungan memberi dukungan dengan kebebasan sebagai suasana yang mendukung perkembangan kreativitas. Kebebasan yang diperlukan adalah kebebasan yang tetap mengacu pada norma yang berlaku, tetapi harus saling menghargai dan memahami sehingga memungkinkan rasa aman yang dinamis, yang akan memberikan rangsangan dan kesempatan bagi kreativitas untuk terus berkembang.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati menjelaskan bahwa ada empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas, yaitu sebagai berikut:

1) Rangsangan mental

Suatu karya kreatif dapat muncul jika anak mendapatkan rangsangan mental yang mendukung baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis (Psychological Atmosphere). Pada aspek kognitif anak distimulasi agar mampu memberikan berbagai alternatif pada setiap stimulan yang muncul. Pada aspek kepribadian anak distimulasi untuk mengembangkan berbagai macam potensi pribadi kreatif seperti percaya diri, berani, ketahanan diri, dan sebagainya. Pada aspek suasana psikologis distimulasi agar anak memiliki rasa aman, kasih sayang dan penerimaan. Menerima anak dengan segala kekurangan dan kelebihan akan membuat anak berani mencoba, berinisiatif dan berbuat sesuatu secara spontan

2) Iklim dan Kondisi Lingkungan

Lingkungan yang sempit, pengap dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat dan mengumpulkan ide cemerlang. Maka, kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung

3) Peran Guru

Peluang untuk munculnya siswa yang kreatif akan lebih besar dari guru yang kreatif pula. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya. Ia juga figur yang senang melakukan kegiatan kreatif

dalam hidupnya. Ada beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa, yaitu percaya diri, berani mencoba hal baru, memberikan contoh, menyadari keragaman karakteristik siswa, memberikan kesempatan pada siswa untuk berekspresi dan bereksplorasi, serta berpikir positif

4) Peran Orang Tua

Yeni Rachmawati menyebutkan beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas, yaitu sebagai berikut:

- a) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.
- b) Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal.
- c) Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri.
- d) Mendorong anak untuk menjajaki dan mendorong berbagai hal.
- e) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan dan apa yang dihasilkan.
- f) Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
- g) Menikmati keberadaannya bersama anak.
- h) Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
- i) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- j) Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak

Banyak hal yang menjadi faktor pendukung dari pengembangan kreativitas. Namun, faktor-faktor pendukung tersebut juga dapat menjadi faktor penghambat jika yang dilakukan menyimpang dari hal hal yang mendukung. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dan penghambat dari pengembangan kreativitas terdiri dari faktor internal (kemampuan berpikir/intelektual, gaya berpikir dan kepribadian) dan faktor eksternal (motivasi, rangsangan mental, iklim dan kondisi lingkungan, peran guru serta peran orangtua).

2.1.4 Tujuan Pengembangan Kreativitas

Kreativitas tidak dikembangkan tanpa tujuan. Secara garis besar pengembang kreativitas bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir untuk mengekspresikan imajinasi serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini. tujuan utama bermain kreatif adalah

yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Lima tujuan pengembangan kreativitas anak, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan berbagai teknik yang dikuasainya.
- 2) Mengenalkan cara dalam menemukan berbagai alternatif untuk memecahkan masalah.
- 3) Menanamkan sikap keterbukaan anak terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian.
- 4) Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
- 5) Membuat anak menjadi kreatif, yaitu anak yang memiliki:
 1. Kelancaran untuk mengemukakan gagasan
 2. Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah
 3. Orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran
 4. Elaborasi dalam gagasan
 5. Keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

2.1.5 Fungsi Pengembangan Kreativitas

Kreativitas tidak hanya memiliki berbagai tujuan dalam pengembangannya, melainkan juga memiliki fungsi tersendiri. B.E.F. Montolalu menjelaskan fungsi dari upaya mengembangkan kreativitas anak yang terdiri dari fungsi upaya mengembangkan kreativitas terhadap perkembangan kognitif, kesehatan jiwa, serta perkembangan estetika.

Fungsi upaya mengembangkan kreativitas terhadap kognitif anak dibuktikan dengan diperolehnya kesempatan penuh untuk memenuhi keinginan berekspresi anak dengan caranya sendiri. Kreativitas dikatakan memiliki fungsi terhadap kesehatan jiwa atau memiliki nilai terapis karena anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan

pada dirinya. Kreativitas juga memiliki fungsi terhadap perkembangan estetika karena anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan

Kreativitas memiliki komponen-komponen pokok yang menjadi ciri khas dari kreativitas itu sendiri. Terkait dengan komponen-komponen pokok kreativitas tersebut, Suharnan dalam Dadan Suryana menjelaskan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas, yaitu sebagai berikut:

1. Aktivitas berpikir, kreativitas selalu melibatkan proses berpikir dalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.
2. Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantinya dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.
3. Sifat baru atau orisinal. Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat.
4. Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak. Dalam dunia pendidikan anak usia dini, komponen-komponen

2.1.6 Pentingnya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas dalam diri seseorang tidak dapat berkembang bahkan bisa terendap jika tidak dikembangkan. Kreativitas sangat penting untuk ditumbuh kembangkan sejak anak usia dini dengan mengoptimalkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak secara seimbang dan berkesinambungan Luluk (Asmawati, 2017). Diana Vidya Fakhriyani menyebutkan bahwa terdapat empat alasan perlunya mengembangkan kreativitas anak usia dini, yaitu dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya, dapat menemukan berbagai cara baru untuk memecahkan masalah, memberikan kepuasan tersendiri, serta meningkatnya kualitas dan taraf hidup seseorang. Dari pendapat tersebut, jelas bahwa kreativitas penting untuk dikembangkan. Disamping dapat mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan secara holistik integratif, kreativitas dapat membantu anak mengembangkan berbagai kemampuan yang ada di dalam dirinya.

2.1.7 Menumbuhkan Sikap Dasar Kreatif Anak

Anak memiliki keunikan dan kemampuannya masing-masing. Anak yang memiliki kemampuan dalam segi kreativitas, jika tidak diasah atau dilatih maka kemampuan tersebut hanya akan terendap. Untuk terus mengaktifkan kemampuan tersebut, maka perlu adanya stimulasi-stimulasi yang digunakan. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan memerhatikan sifat natural anak yang sangat menunjang tumbuh dan berkembangnya kreativitas seperti rasa takjub terhadap sesuatu, pengembangan imajinasi, rasa ingin tahu, serta banyak bertanya.

Rasa takjub terhadap sesuatu merupakan sifat natural yang dapat menunjang tumbuhnya kreativitas. Rasa takjub berkaitan dengan pengembangan imajinasi. Rasa takjub terhadap sesuatu dimaknai sebagai rasa takjub terhadap benda atau hal yang merupakan hasil imajinasi anak tersebut. Sebagai contoh, seorang anak melihat sebuah botol minum, si anak dapat merasa takjub terhadap botol tersebut karena selain sebagai wadah air minum, botol tersebut juga bisa digunakan sebagai Microphone, botol saus, botol kecap, tempat cat, dan lain sebagainya. Rasa ingin tahu membuat anak tidak pernah berhenti untuk mencari

dan menemukan informasi baru, cara baru untuk mengerjakan sesuatu, eksperimen baru, pengalaman baru, dan sebagainya.

Rasa ingin tahu yang semakin tinggi akan memicu anak untuk semakin banyak bertanya, dan semakin ingin mencoba. Terlebih lagi, anak memiliki sikap natural suka meniru dan suka bermain. Namun semua itu harus dibekali juga dengan karakter-karakter kebaikan, sehingga seluruh sikap natural tersebut dapat memicu hal-hal yang baik pula.

2.1.8 Strategi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai cara atau strategi atau metode. M. Fadlillah beranggapan bahwa salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran melalui bermain. Selain itu, Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati mengemukakan tujuh strategi untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini yang meliputi pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasta karya), melalui imajinasi, melalui eksplorasi, melalui eksperimen, melalui proyek, melalui musik, dan melalui bahasa

Hasta karya merupakan penciptaan produk yang mengandalkan kreativitas pembuatnya. Pada dasarnya, hasil karya anak dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi. Hal ini akan memberikan banyak kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui. Mereka juga dapat membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya.

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya, imajinasi merupakan sifat natural anak. Dalam hal strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini, yang dimaksud adalah kemampuan berpikir divergen seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya, dan multiperspektif dalam merespons suatu stimulasi. Melalui imajinasi, daya pikir dan daya cipta anak dapat berkembang tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari.

Eksplorasi juga menjadi salah satu strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini. Hal ini dikarenakan melalui eksplorasi anak dapat memperoleh kesempatan untuk melihat, memahami, merasakan dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka.

Selain melalui eksplorasi, eksperimen juga dapat menjadi salah satu pilihan strategi untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Eksperimen berorientasi pada bagaimana anak dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi dari permasalahan yang mereka hadapi hingga akhirnya munculah sesuatu yang bermanfaat dari kegiatan tersebut.

Adapula strategi mengembangkan kreativitas melalui proyek. Metode proyek sendiri berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep “Learning by Doing”, yang berarti proses pembelajaran dengan melakukan tindakan langsung sesuai dengan tujuan. Terutama melakukan suatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan. Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi mereka sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri seoptimal mungkin.

Penggunaan musik dan bahasapun dapat digunakan sebagai strategi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Alam tercipta kaya akan nuansa dan irama musik. Manusia tidak akan pernah bisa lepas dari bunyi-bunyian yang terdengar setiap detik dengan variasi jenis, frekuensi, durasi, tempo dan irama. Masing-masing menampilkan kekhasan musik alaminya sendiri. Alam mengajarkan manusia dengan keharmonisan, keseimbangan, simetris, sistematis, dan rasa kebersamaan dan penyatuan melalui irama dari bunyi-bunyian alamiah. Musik diyakini dapat melibatkan kedua belahan otak kiri dan kanan karena aktivitas musik dapat menggabungkan fungsi analitis dengan fungsi kreatif sekaligus.

Sedangkan bahasa merupakan hal yang pasti digunakan di setiap hari karena fungsi bahasa sendiri adalah sebagai alat komunikasi. Anak sering berbicara untuk mengeluarkan apa yang ada dalam pikiran mereka. Sikap ini

mendorong meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain. Salah satu jalan bagi mereka untuk menggunakan bahasa adalah ekspresi perasaan. Bahasa dikatakan dapat menjadi salah satu strategi untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini karena melalui bahasa anak dapat mengekspresikan apa yang dirasa dan dipikirkan.

Media Loose Parts melibatkan 7 strategi yang dipaparkan oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati. Loose Parts memfasilitasi anak untuk menciptakan produk (hast karya) melalui imajinasi, eksplorasi, dan eksperimen dalam bentuk proyek. Loose Parts juga dapat dimanipulasi menjadi alat musik. Bahasa juga terlibat saat menggunakan media Loose Parts melalui komunikasi antara satu anak dengan anak yang lain.

Amabile dalam Aris Priyanto memaparkan bahwa keberhasilan kreativitas merupakan persimpangan (Intersection) antara keterampilan anak dalam bidang tertentu (Domain Skills), keterampilan berpikir dan bekerja kreatif, serta motivasi intrinsik atau motivasi dari dalam diri. Persimpangan kreativitas tersebut disebut dengan teori persimpangan kreativitas (Creativity Intersection)

2.2 Loose Parts

2.2.1 Pengertian Loose Parts

Istilah *Loose Parts* berasal dari bahasa Inggris yang jika diartikan berarti bagian yang longgar atau lepasan. Disebut *Loose Parts* karena material yang digunakan merupakan bagian atau kepingan yang mudah untuk dilepas dan disatukan, dapat digunakan sendiri atau dapat pula digabungkan dengan benda-benda lainnya untuk menjadi satu kesatuan dan setelah tidak digunakan dapat dikembalikan pada kondisi dan fungsi semula. Jadi, dikatakan *Loose Parts* karena material yang digunakan dapat disatukan dan dapat dilepaskan kembali. Istilah tersebut mulai digunakan pada tahun 1971 setelah Simon Nicholson yang merupakan seorang arsitek kelahiran London menerbitkan karyanya tentang "*How Not to Cheat Children-the Theory of Loose Parts*" yang menyatakan bahwa lingkungan merupakan tempat yang interaktif bagi anak. Yang mana, interaksi

anak dengan lingkungan akan memunculkan kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak bisa menjadi penemu yang kreatif.

Loose Parts merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang kembali, dipisahkan dan disatukan kembali dengan menggunakan berbagai cara (Maria Melita Rahardjo, 2019). Maria Melita Rahardjo menambahkan bahwa *Loose Parts* dapat dipindahkan ke seluruh ruangan baik di dalam maupun di luar ruangan, dan digunakan dengan berbagai cara yang tidak terbatas.

Merujuk pada berbagai pemaparan tersebut, *Loose Parts* dapat dimaknai sebagai material yang dapat berupa bahan alam maupun bahan sintetis yang dapat digabungkan maupun dipindahkan dan dapat dipisahkan atau dilepaskan kembali, dapat digunakan di dalam maupun diluar ruangan dengan berbagai cara.

2.2.2 Pentingnya *Loose Parts*

Material *Loose Parts* mencakup berbagai benda yang ada di sekitar anak dan memang mudah ditemukan. Namun banyak alasan yang mendasari pentingnya penggunaan *Loose Parts* bagi perkembangan anak usia dini. Secara garis besar, *Loose Parts* memberikan kesempatan lebih besar kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi. *Loose Parts* memberikan kebebasan kepada anak untuk dapat mengembangkan pengalaman bermain berdasarkan ide dan tujuan yang mereka miliki sendiri (*Loose Parts give children the freedom to develop their play experience based on their ideas and goals*) (Caileigh Flannigan, 2019). Dengan bermain anak mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, baik sosial emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif (Ade Holis, 2016). Itu berarti anak melakukan permainan berdasarkan apa yang pernah mereka alami, sehingga mereka memiliki target tersendiri terhadap ide dan tujuan yang akan mereka capai dari permainan yang mereka lakukan.

Selain itu, Yuliati juga menjelaskan beberapa alasan penggunaan *Loose Parts* sebagai pembelajaran anak seperti *Loose Parts* kaya dengan nutrisi sensorial yang mana anak-anak masih mengetahui berbagai hal secara konkret melalui alat sensorinya, dapat digunakan sesuai dengan pilihan anak, dapat diadaptasi dan

dimanipulasi dalam banyak cara sehingga mendorong daya berpikir anak, mendorong kreativitas dan imajinasi anak, mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi, dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak, dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak, serta dapat mendorong pembelajaran terbuka.

2.2.3 Komponen Loose Part

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa *Loose Parts* merupakan material di sekitar anak dengan berbagai komponen, baik berupa benda alami (batu, daun, pasir, dan lain-lain), sintetis (lego, puzzle, dan lain-lain) maupun bahan yang dapat di daur ulang (kardus, botol plastik, dan lain-lain).

Sejalan dengan hal tersebut, Maria Melita Rahardjo memaparkan bahwa *Loose Parts* menyediakan kesempatan yang sangat luar biasa bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka dengan menggunakan berbagai bahan atau material, baik yang alami, sintetis maupun yang dapat didaur ulang sehingga anak dapat memperoleh pengalamannya sendiri (*Provides exceptional opportunities for children to explore the world around them using natural, synthetic, and recyclable materials*)

Sebagaimana yang dipaparkan oleh Maria Melia Rahardjo yang memaparkan bahwa *Loose Parts* memberikan kesempatan untuk anak menggunakan material yang alami, sintetis dan dapat di daur ulang. Komponen *Loose Parts* menurut Yulianti Sintiajani sangat bervariasi, meliputi bahan alam atau bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam (batu, daun, pasir, dan lain-lain), plastik (sedotan, botol plastik, tutup botol, dan lain-lain), logam (kaleng, sendok aluminium, dan lain-lain), kayu dan bambu (balok, kepingan puzzle, dan lain-lain), benang dan kain (aneka kain dan benang), kaca dan keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng, dan lain-lain), serta bekas kemasan (kardus, gulungan benang, karton wadah telur, dan lain-lain)

2.2.4 Manfaat Loose Parts

Penggunaan *Loose Parts* dapat memberikan berbagai macam manfaat bagi anak, yang secara garis besar membuka kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi

dan belajar dengan cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas. Namun, jika diperhatikan lebih dalam, manfaat dari penggunaan *Loose Parts* diantaranya yaitu membantu eksplorasi anak, sebagaimana yang dipaparkan oleh Sheryl Smith dan Gilman. Sheryl Smith dan Gilman juga memaparkan bahwa selain membantu eksplorasi anak, *Loose Parts* juga dapat memberikan anak rasa memiliki dan mendorong kemauan mereka sendiri. Selain itu, karena kegiatan dan sumber dayanya yang beragam dan fleksibel, anak memiliki kesempatan untuk membuat pilihan dan memutuskan bagaimana akan menggunakan bahan-bahan tersebut (*Loose parts materials supported children's explorations, offered them a sense of belonging and encouraged their own willingness to take risks. Children had the opportunity to make choices and to decide how to use the open-ended materials.*).

Loose Parts bahkan mampu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, hingga keterampilan memecahkan persoalan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari oleh anak, meningkatkan aspek motorik anak melalui berbagai rangkaian aktivitas yang dilakukannya, membantu penguasaan bahasa dan kosakata serta sosial emosional melalui komunikasi yang dibangun dengan lingkungan di sekitarnya, hingga penguasaan pemikiran matematika dan pemikiran ilmiah, sebagaimana yang dikemukakan oleh Maria Melita Rahardjo

Yuliati Siantajani menjelaskan empat manfaat utama dari penggunaan *Loose Parts*, yaitu mengembangkan keterampilan inkuiri yang diperlukan oleh anak untuk dapat memperoleh informasi, menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan, dapat mengajarkan anak untuk bertanya, mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas yang tak terbatas

2.2.5 Pengembangan Kreativitas Aud Melalui Media *Loose Parts*

Carl Rogers sudah memaparkan bahwa kreativitas muncul dari interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Sejalan dengan hal tersebut, Simon Nicolson memaparkan bahwa lingkungan merupakan tempat interaktif bagi anak. Kedua teori tersebut memberikan gambaran bahwa kreativitas seseorang dapat

dibangun melalui interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. *Loose Parts* merupakan berbagai material yang terdapat di lingkungan sekitar anak. Baik berupa bahan alam, plastik, logam dan sebagainya. *Loose Parts* memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk dapat memunculkan, mengembangkan dan mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan termasuk kreativitas yang ada di dalam dirinya.

2.2.6 Strategi Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak

Penggunaan media *Loose Parts* juga melewati beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut diimbangi dengan peran guru yang juga dilakukan secara bertahap. Sebagaimana dilihat pada gambar berikut:

1. Tahap pertama merupakan tahap eksplorasi. Pada tahap ini anak menjelajahi benda-benda yang ada disekitarnya. Saat anak berada pada tahap eksplorasi, guru memegang peran tahap edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang. Tahap eksplorasi adalah tahap dimana anak mulai berkenalan dengan Loose Parts, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran.
2. Tahap kedua merupakan tahap anak melakukan uji coba membuat sesuatu berdasarkan ide yang dimilikinya atau disebut dengan tahap eksperimen. Pada tahap ini, guru berperan melakukan invitasi dan provokasi atau disebut tahap ekspansi. Yulianti Siantajani memaparkan bahwa setelah anak selesai dengan tahapan eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak. Imajinasi anak berkembang dalam tahap ini. Sedangkan guru memperluas ide-ide anak yang telah mampu bereksperimen dengan berbagai Loose Parts dan memberikan invitasi serta provokasi.
3. Tahap ketiga yaitu tahap kreatif yang mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif. Peran guru sampai pada tahap perkembangan, yaitu tahap guru dokumentasi dan penilaian dari kegiatan yang anak lakukan. Bagian teratas atau tahap terakhir yang ditunjukkan piramida Loose Parts adalah

membangun makna dan tujuan bermain yang mana tujuan guru dalam memfasilitasi anak telah tercapai dan anak dapat memaknai dunia disekelilingnya melalui permainan. Tahap ini merupakan tahap kemampuan tertinggi yang dicapai oleh anak dan peran tertinggi guru. Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, di mana anak dapat memaknai dunia sekelilingnya melalui permainan mereka. Tujuan bermain telah tercapai yang artinya tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai

Setelah bermain anak-anak juga perlu dikenalkan dan dilatih untuk membereskan dan menyimpan barang-barang yang telah dipakainya ke tempat semula agar dapat bertanggung jawab terhadap lingkungannya. Anak perlu dilatih peduli dan bertanggungjawab terhadap lingkungannya dan benda-benda yang digunakannya. Karena itu, penyimpanan Loose Parts merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus dilatihkan kepada anak. Untuk mengenalkan beres-beres kepada anak, dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Anak perlu memahami bahwa setiap barang punya tempat (rumah).
- 2) Proses beres-beres memerlukan banyak waktu, maka jumlah keping Loose Parts perlu dibatasi
- 3) Bersabarlah sampai anak benar-benar bisa mengembalikan ke tempat semula.
- 4) Mengajak anak membereskan sambil bernyanyi.

Sementara itu, dalam menyimpan Loose Parts dapat dilakukan melalui cara sebagai berikut:

- 1) Tatalah Loose Parts dalam wadah sehingga anak fokus. Sesuaikan ukuran wadah dengan isinya.
- 2) Tatalah wadah-wadah tersebut di rak yang terbuka dan mudah dijangkau oleh anak.
- 3) Berikan ruang atau kelonggaran tempat, sehingga memudahkan anak untuk mengambil sesuai kebutuhannya.

- 4) Berikan waktu cukup pada anak, karena setiap anak memiliki kecepatan bergerak yang berbeda-beda

Tahapan selanjutnya yang dilalui anak setelah tahap eksplorasi adalah tahap eksperimen. Dan pada tahap eksperimen, guru berperan memberikan provokasi dan invitasi kepada anak (tahap ekspansi). Provokasi dan invitasi tentu berbeda. Cooper dalam Yuliati Siantajani berpendapat bahwa yang dimaksud provokasi adalah upaya keras guru untuk terus menerus memprovokasi kecenderungan alami anak dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan pertanyaan dan menginterpretasi fenomena. Yuliati menambahkan bahwa provokasi merupakan sesuatu yang mengajak orang untuk semakin maju ke depan dengan menstimulasi respon atau aksi. Provokasi dilakukan untuk memperluas atau mengembangkan ide-ide unik, minat dan teori dari anak. Provokasi dibangun dari observasi yang bermakna terhadap hal-hal yang dilakukan anak, berdasarkan rasa ingin tahu dan pemikiran anak. Provokasi akan memberikan pengalaman-pengalaman dan hubungan-hubungan baru pada anak dalam mengejar ide, minat dan teori. Provokasi menantang pemikiran anak untuk berpikir lebih tinggi.

Sedangkan invitasi merupakan penataan material yang dipilih dan ditata atau dipajang yang mengundang anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Invitasi merupakan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui eksplorasi berbagai material konkret yang akan memberikan pengalaman belajar pada anak. Material yang dipajang akan menawarkan pilihan pada anak untuk memasuki dunia pengetahuan. Dengan kata lain, provokasi berupa bahasa, sedangkan invitasi berupa penataan. Berikut cara membuat tulisan provokasi:

- 1) Tentukan topik/subtopik yang telah disepakati bersama anak.
- 2) Pikirkanlah ide yang dapat muncul dari topik/subtopik tersebut.
- 3) Pikirkan kegiatan yang mungkin akan dilakukan oleh anak.
- 4) Kalimat seperti apa yang akan memantik ide anak
- 5) Buatlah tulisan tentang kalimat itu dalam sebuah frasa atau kalimat.

- 6) Perhatikan, provokasi mengandung suatu konsep yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dan menggali lebih lanjut. Frasa atau kalimat bisa berupa pernyataan, tantangan/permintaan, ekspresi /keaguman

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menata invitasi adalah sebagai berikut:

- 1) Ambil papan tulisan dan letakkan pada tempat di mana invitasi akan ditata.
- 2) Baca dan pahami tulisan tersebut. Pikirkan hal-hal berikut:
 - a. Apa yang mungkin dilakukan anak dengan provokasi seperti itu?
 - b. *Loose Parts* apa saja yang diperlukan untuk mewujudkan gagasan itu?
 - c. Bagaimana membuat penataan menjadi menarik dan mengundang anak?
- 3) Persiapkan *Loose Parts* yang diperlukan.
- 4) Tata dan pajang agar menarik anak.
- 5) Sediakan area yang cukup sebagai tempat bagi anak untuk melakukan aktivitas.

2.2.7 Loose Parts dan Kreativitas

Carl Rogers sudah memaparkan bahwa kreativitas muncul dari interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Sejalan dengan hal tersebut, Simon Nicolson memaparkan bahwa lingkungan merupakan tempat interaktif bagi anak. Kedua teori tersebut memberikan gambaran bahwa kreativitas seseorang dapat dibangun melalui interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. *Loose Parts* merupakan berbagai material yang terdapat di lingkungan sekitar anak. Baik berupa bahan alam, plastik, logam dan sebagainya. *Loose Parts* memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk dapat memunculkan, mengembangkan dan mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan termasuk kreativitas yang ada di dalam dirinya.

Media *Loose Parts* digunakan melalui 4 tahapan bermain yang terdiri dari tahapan guru dan tahapan anak yang saling berkaitan. Tahapan guru meliputi

tahap edukasi, tahap ekspansi, tahap perkembangan dan tahap membangun makna dan tujuan bermain. Sedangkan tahapan anak meliputi tahap eksplorasi, tahap eksperimen, tahap kreatif dan tahap membangun makna dan tujuan bermain. Eksplorasi menjadi tahapan pertama pada anak untuk memulai kegiatan pembelajaran menggunakan media *Loose Parts*.

Eksplorasi dapat memicu rasa ingin tahu anak. Dari rasa ingin tahu yang dimiliki anak itulah yang dapat memicu kreativitas dalam diri anak. Memicu anak untuk terus mengetahui banyak hal di sekitarnya. Selanjutnya eksperimen memicu anak berpikir kritis terhadap apa yang sedang dihadapi, membuat mereka berusaha dan pantang menyerah untuk dapat menemukan pemecahan masalah. Terlebih jika didukung dengan adanya penataan invitasi yang memadai dan pengungkapan provokasi yang tepat, anak akan semakin terpacu untuk melakukan eksplorasi dan eksperimen.

Dari kegiatan eksplorasi dan eksperimen itulah yang kemudian memunculkan berbagai karya kreatif anak yang timbul dari berbagai pemikiran yang diperolehnya selama melakukan eksplorasi dan eksperimen. Kemudian dari ketiga tahap tersebut, anak dapat membangun makna dan tujuan bermain.

2.3 Penelitian yang Relevan

1. Artikel Rita Kurnia yang berjudul “Konsepsi Bermain dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Terbit di jurnal *Educhild*. Rita Kurnia menyimpulkan bahwa bermain memberikan kesempatan besar kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Persamaan antara penelitian Rita Kurnia dengan penelitian ini adalah menitik beratkan pada pengembangan kreativitas anak melalui bermain, yang mana penggunaan *Loose Parts* juga melalui kegiatan bermain. Sedangkan perbedaannya terdapat pada kegiatan bermain yang dilakukan. Rita Kurnia menggambarkan kegiatan bermain secara keseluruhan, sedangkan peneliti memfokuskan pada kegiatan bermain *Loose Parts*
2. Artikel Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media

Barang Bekas di TK Kota Bima”. Terbit di jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat. Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo berkesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media barang bekas dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas anak. Hal yang menjadi persamaan dari penelitian yang dilakukan Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo dengan penulis adalah upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan. Penelitian yang dilakukan Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo menggunakan media barang bekas yang memang merupakan bagian dari Loose Parts, dan penulis menggunakan media Loose Parts secara menyeluruh.

3. Artikel Nadia Fauziah dengan judul “Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak”. Terbit di jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI. Nadia Fauziah menyimpulkan bahwa penggunaan media bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini pada rentang usia 5-6 tahun. Pembahasan mengenai meningkatnya kreativitas anak menjadikan persamaan antara penelitian Nadia Fauziah dengan penulis. Namun, Nadia Fauziah lebih menitik beratkan pada penggunaan media bahan alam, sedangkan penulis menggunakan media Loose Parts secara menyeluruh.
4. Artikel Sheryl Smith dan Gilman dengan judul “*The Arts, Loose Parts and Conversations*”. Terbit di *Journal Of The Canadian Association For Curriculum Studies*. Sheryl Smith dan Gilman ini memaparkan terkait antara seni, Loose Parts, dan percakapan. Loose Parts dipercaya dapat mengaktifkan berbagai keterampilan pada anak. Hal yang menjadi persamaan dari penelitian yang dilakukan Sheryl Smith dan Gilman dengan penelitian yang dilakukan penulis terdapat pada penggunaan *Loose Parts* pada pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terdapat pada hal yang dikembangkan. Sheryl Smith dan Gilman berfokus pada seni,

sedangkan penulis memiliki titik fokus yang terdapat seni di dalamnya, yaitu kreativitas.

2.4 Kerangka Berpikir

Perkembangan kreativitas siswa TK Lely Medan Medan belum berkembang secara optimal. Anak yang sudah berkembang sesuai indikator yaitu 2 orang dari 10 anak. Anak tersebut belum mampu mengkoordinasikan pikiran dan tangan dalam kegiatan membuat media dari bahan bekas. Selain itu, anak juga belum bisa mengekspresikan karya seni dengan berbagai lainnya.

Pengembangan kreativitas pada sekolah tersebut juga masih terbatas yaitu dengan penggunaan media LKA saja. Untuk meningkatkan perkembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun perlu adanya media pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan yaitu media *Loose Parts*. Dalam penerapan media loose part untuk meningkatkan kreativitas melalui dua siklus agar dapat mengamati perkembangan yang dicapai anak. Pada setiap siklus dilakukan perencanaan, pelaksanaan metode, pengamatan, refleksi, dan evaluasi. Siklus dilakukan sampai tujuan dicapai. Dalam penelitian ini tujuan akan tercapai saat perkembangan kreativitas untuk mencapai yaitu sebanyak 10 anak.

2.5 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis tindakan penelitian yang dapat dirumuskan sebagai berikut : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Parts* di TK Lely Medan.