

PENGARUH MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK

BESSE NIRMALA & MAESTRI SABRINA

(Staf Pengajar Prodi PG PAUD & Alumni)

ABSTRAK

Masalah dalam artikel ini adalah perkembangan kreativitas anak dengan kategori rendah. Tujuan dari tulisan ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak. Artikel ini membahas mengenai penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak dikelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian kuantitatif, dengan subjek 15 orang anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, terdaftar pada tahun ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui (1) observasi (2) wawancara dan (3) dokumentasi. Selanjutnya uji hipotesis penelitian yang digunakan yakni uji-t berpasangan (*paired sampel t-test*) hasil rekapitulasi pengembangan kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan, terdapat 6,67% kategori ST, terdapat 22,22% kategori T, terdapat 35,56% kategori S, dan terdapat 35,55% kategori R. Sesudah perlakuan terdapat 37,78% kategori ST, terdapat 51,11% kategori T, terdapat 11,11% kategori S, dan 0% kategori R. Hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($7,466 > 1.76131$). Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak di kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak.

Kata kunci: *pendidikan anak usia dini, media loose parts, kreativitas anak*

PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019 muncul infeksi virus secara global yang menyebar secara cepat di seluruh dunia, virus tersebut dinamakan Covid-19. Pandemi Covid19 membawa pengaruh kepada semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat *Coronavirus disease* (Covid-19) untuk mencegah penularan Covid-19. Salah satu pokok penting adalah terkait belajar dari rumah. Adapun aktivitas dan

tugas pembelajaran dapat bervariasi antar peserta didik, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk dalam hal kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada masa pandemi Covid-19 menunjukkan bahwa kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran di kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu masih rendah. Peneliti menemukan beberapa masalah pada anak saat melakukan kegiatan yang berkaitan dengan kreativitas anak dikarenakan anak belajar di rumah dan hanya melakukan tatap muka satu kali dalam satu minggu. Terdapat beberapa anak yang rasa ingin tahunya masih rendah, anak kurang memiliki inisiatif dalam berkreaitivitas, anak belum mampu membuat suatu karya sesuai dengan idenya sendiri, anak masih terpaku oleh instruksi dari guru. Anak belum dapat menuangkan imajinasinya untuk menciptakan suatu karya menggunakan berbagai macam media, anak kurang percaya diri dan mandiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk membantu anak usia dini mengembangkan kreativitasnya, peneliti memilih untuk menggunakan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak, yang mana setiap anak memiliki potensi untuk kreatif. Menurut Siantajani (2020:12), “*Loose parts* merupakan barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil proses bermainnya. Semuanya terjadi dalam konteks bermain, yang tentunya dilakukan anak dalam suasana riang dan gembira”.

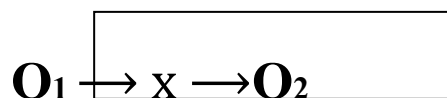
Kashin dalam Siantajani (2020: 13), mengatakan bahwa “*loose parts* merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak ; dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang dan benda-benda buatan pabrik. Yang

dimaksud benda-benda alam adalah benda-benda yang ditemukan di alam apa adanya, misalnya pasir, daun, ranting, bunga, batu, tanah, kerang dsb. *Loose parts* juga dapat berupa benda-benda daur ulang, misalnya bungkus permen, wadahwadah bekas makanan, kemasan kardus dsb. Sementara *loose parts* juga dapat berupa benda-benda buatan pabrik, misalnya perkakas rumah tangga, mainan jadi, mur, baut, dsb”. Media *loose parts* dapat membantu menstimulasi kreativitas anak usia dini dan mampu menciptakan konsep merdeka belajar yaitu dengan memberikan kebebasan dan kemerdekaan dalam belajar, anak diberikan kebebasan dalam belajar dan bermain.

Kreativitas memiliki fungsi mengembangkan seluruh kemampuan potensi anak dalam menggambarkan perasaan serta memperoleh sesuatu yang baru berkaitan dengan proses pembelajarannya. Kreativitas menurut Rachmawati (2011: 14), adalah “suatu proses individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis dan fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan difensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah”. Menurut Masganti (2016: 2), “kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk baru yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dilakukan pada uji statistik inferensial. Penelitian ini termaksud dalam penelitian kuantitatif, karena menekankan pada analisis data-data *numerical* (angka) yang diolah dengan metode statistik. Variabel yang digunakan ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu media *loose parts* sedangkan variabel terikatnya yaitu kreativitas anak. Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan menurut Sugiyono (2015:110) yaitu *one group pretest-posttest design*. Desainnya sebagai berikut:



Gambar 1 Rancangan Penelitian

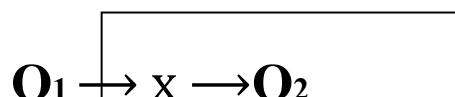
Keterangan :

O1: Pretest

X : Perlakuan

O2 : Posttest

Sesuai rancangan di atas, peneliti merencanakan model rancangan yang disesuaikan untuk anak TK. Sedangkan, perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berupa media *loose parts*. Gambaran dari penjelasan di atas, dibuat seperti ini:



Keterangan :

O1 : Pengamatan sebelum diberikan perlakuan

X : Kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*

O2 : Pengamatan sesudah diberikan perlakuan

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu, beralamat di Jalan touwa II no 29, Kecamatan Palu Selatan, Kota Palu, Provinsi Sulawesi Tengah. Subjek dari penelitian ini adalah 15 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan terdaftar pada tahun ajaran 2020/2021.

Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Sumbernya yaitu, data primer dan data sekunder. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh akan dikelola secara deskriptif untuk mendapatkan data kualitatif dari lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur kemampuan anak. Menurut Sugiono (2015: 134) dengan skala *likert*, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan, dengan skor sebagai berikut:

1. Sangat Tinggi 4
2. Tinggi 3
3. Sedang 2

4. Rendah 1

Untuk mengetahui persentase atau rata-rata dari aspek yang sudah diamati, data diolah secara kuantitatif dengan menggunakan perhitungan berdasarkan persentase (%) sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Sujiono (2011:43), sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi

N = Jumlah sampel

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini yaitu pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu. Uji hipotesis penelitian yang digunakan adalah Uji-t berpasangan (*paired ttest*). Untuk menguji hipotesis penelitian, digunakan rumus uji-t dari Sudjana dalam Muhammad Iqbal (2014:61), yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum d_i}{\sqrt{\frac{N \sum d_i^2 - (\sum d_i)^2}{N - 1}}}$$

Keterangan : t : Nilai t di : Selisih nilai *post tes-pre test* (nilai *post tes* – nilai *pre test*)

N : Jumlah peserta didik

Rumus diatas untuk menguji apakah hipotesis yang diajukan oleh peneliti yaitu “pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak di kelompok B TK Bina Anak Bangsa Palu”, lebih tinggi dibandingkan anak yang tidak menggunakan media *loose parts*. Diterima atau ditolak, maka dikonsultasikan pada tabel t dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan tingkat kepercayaan 95%.

Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima atau jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

HASIL PENELITIAN Tabel 1 Rekapitulasi Pengamatan Awal dan Akhir Pengembangan Kreativitas

KATEGORI	SEBELUM DIBERIKAN PERLAKUAN						SESUDAH DIBERIKAN PERLAKUAN					
	menciptaakan sajian yang berbeda dari temannya		kecepatan dalam membuat hasil karya		menceritakan hasil karya		menciptaakan sajian yang berbeda dari temannya		kecepatan dalam membuat hasil karya		menceritakan hasil karya	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
ST	1	6,67	2	13,33	0	0	7	46,67	6	40,00	4	26,67
T	3	20,00	3	20,00	4	26,67	6	40,00	8	53,33	9	60,00
S	6	40,00	4	26,67	6	40,00	2	13,33	1	6,67	2	13,33
R	5	33,33	6	40,00	5	33,33	0	0	0	0	0	0

Sesuai tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil rekapitulasi pengamatan awal dan akhir pengembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah menggunakan media *loose parts* dari aspek menciptakan sajian yang berbeda dari temannya untuk kategori Sangat Tinggi (ST) dari 6,67% menjadi 46,67%, kategori Tinggi (T) dari 20,00% menjadi 40,00%, kategori Sedang (S) dari 40,00% menjadi 13,33%, dan kategori Rendah (R) dari 33,33% menjadi 0%. Untuk aspek kedua yaitu aspek kecepatan dalam membuat hasil karya untuk kategori Sangat Tinggi (ST) dari 13,00% menjadi 40,00%, kategori Tinggi (T) dari 20,00% menjadi 53,33%, kategori Sedang (S) dari 26,67% menjadi 6,67%, dan kategori Rendah (R) dari 40,00% menjadi 0%. Sedangkan aspek ketiga yaitu aspek menceritakan hasil karya untuk kategori Sangat Tinggi (ST) dari 0% menjadi 26,67%, kategori Tinggi (T) dari 26,67% menjadi 60,00%, kategori Sedang (S) dari 40,00% menjadi 13,33%, dan kategori Rendah (R) dari 33,33 menjadi 0%.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat terlihat bahwa pengembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts*, terdapat perubahan yang signifikan. Terlihat dari penggunaan media *loose parts* yang dilakukan oleh anak, bahwa terjadi perubahan sesuai yang diharapkan oleh guru dan peneliti. Tabel di bawah ini adalah tabel mengenai uji beda dua sampel berpasangan (*paired sample test*) yang biasa disebut dengan uji t. Selanjutnya, akan disajikan

dalam beberapa bentuk tabel hasil pengamatan, baik dari hasil analisis deskriptif (statistik deskriptif) maupun analisis inferensial (persyaratan), serta rekapitulasi dari keseluruhan data pengamatan.

Tabel 2 data deskriptif statistic

	N	Range	Min	Max	Mean		Sdt Deviasi Statistic	Varain Statistic
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std.Error		
Sebelum	15	8	3	11	6	0,710466	2,751623	7,571
Sesudah	15	6	6	12	9,8	0,449338	1,740279	3,028571

Sesuai tabel 2, dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan , yakni 6,00 dan sesudah diberikan perlakuan nilai rata-rata meningkat menjadi 9,80. Sedangkan, nilai tertinggi sebelum perlakuan adalah 11,00 dan nilai tertinggi sesudah perlakuan menjadi 12,00. Nilai terendah sebelum perlakuan yaitu 3,00 dan sesudah perlakuan menjadi 6,00. Selanjutnya standar deviasi sebelum diberikan perlakuan yakni 2,751623 dan sesudah diberikan perlakuan menjadi 1,740279.

Tabel 3 Test Of Normality (Uji Normalitas)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Sebelum	Sesudah
N		15	15
Normal Parameters ^a	Mean	6.0000	9.8000
	Std. Deviation	2.75162	1.74028
			.190
Most Extreme Differences	Absolute	.196	.121
	Positive	.196	-.190
	Negative	-.138	.734
			.654

Kolmogorov-Smirnov Z	.757	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.615	

Berdasarkan output SPSS pada tabel 3 tersebut, dapat diketahui bahwa:

1. Skor pengembangan kreativitas anak sebelum perlakuan memiliki nilai KS sebesar 0,757 dengan Sig.=0,615. Karena Sig.= 0,615 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa skor pengembangan kreativitas anak sebelum perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi Normal.
2. Skor kemampuan pengembangan kreativitas anak sesudah perlakuan memiliki nilai KS sebesar 0,734 dengan Sig.=0,654. Karena Sig.=0,654 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa skor pengembangan kreativitas anak sesudah perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi Normal.

Tabel 4 Paired Samples Statistics

		Mean	N		Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum perlakuan		15	Std. Deviation	.71047
	Sesudah perlakuan	6.0000		2.75162	
		9.8000	15	1.74028	.44934

Sesuai tabel 4, menunjukkan bahwa rata-rata skor anak-anak sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum perlakuan rata-rata skor yang dicapai 6.0000, sementara sesudah diberikan perlakuan rata-rata skor yang dicapai adalah 9.8000.

Tabel 5 Paired Samples Correlations

		N	Correlation	
Pair 1	Sebelum perlakuan & sesudah perlakuan	15	.701	Sig. .004

Sesuai tabel 5, menunjukkan bahwa korelasi antara dua variabel adalah sebesar 0.701 dengan signifikan 0.004. hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara dua rata-rata skor sebelum dan sesudah adalah kuat dan signifikan.

Tabel 6 Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Paired Differences Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper		T	Df	Sig. (2tailed)
Pair 1	Sebelum Perlakuan - Sesudah Perlakuan	3.80000	1.97122	.50897	-4.89163	-2.70837	-7.466	14	.000

Sesuai tabel 6 dapat dijelaskan bahwa nilai t_{hitung} bernilai negative yaitu nilai t_{hitung} sebesar -7.466, t_{hitung} bernilai negatif ini disebabkan karena nilai rata-rata sebelum perlakuan lebih rendah dari pada sesudah perlakuan. Dalam hal tersebut maka nilai t_{hitung} negatif bermakna positif. Sehingga nilai t_{hitung} 7.466, dengan demikian dilihat dari perhitungan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. sehingga nilai t_{hitung} 7.466 > t_{tabel} 1.76131. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak di kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu.

H_1 = Terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak di kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu.

Hal ini menunjukkan bahwa media *loose parts* berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas anak di kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan pada aspek menciptakan sajian yang berbeda dari temannya dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian terdapat 1 anak (6,67%) dalam kategori Sangat Tinggi (ST), terdapat 3 anak (20,00%) dalam

kategori Tinggi (T), terdapat 6 anak (40,00%) dalam kategori Sedang (S), dan 5 anak (33,33%) dalam kategori Rendah (R). Sesudah melakukan penelitian, hasilnya menunjukkan bahwa dengan media *loose parts* mengembangkan kreativitas anak. Terbukti dari hasil penelitian sesudah diberikan perlakuan aspek menciptakan sajian yang berbeda dari temannya, terdapat 7 anak (46,67%) dalam kategori Sangat Tinggi (ST), terdapat 6 anak (40,00%) dalam kategori Tinggi (T), terdapat 2 anak (13,33%) dalam kategori Sedang (S), dan tidak ada anak dalam kategori Rendah (R).

Hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan pada aspek kecepatan dalam membuat hasil karya bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian terdapat 2 anak (13,33%) dalam kategori Sangat Tinggi (ST) terdapat 3 anak (20,00%) dalam kategori Tinggi (T), terdapat 4 anak (26,67%) dalam kategori Sedang (S), dan 6 anak (40,00%) anak dalam kategori Rendah (R). Sesudah melakukan penelitian, hasilnya menunjukkan bahwa dengan media *loose parts* mengembangkan kreativitas anak. Terbukti dari hasil penelitian sesudah diberikan perlakuan aspek kecepatan dalam membuat hasil karya, terdapat 6 anak (40,00%) dalam kategori Sangat Tinggi (ST), terdapat 8 anak (53,33%) dalam kategori Tinggi (T) terdapat 1 anak (6,67%) dalam kategori Sedang (S), dan tidak ada anak dalam kategori Rendah (R).

Hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan pada aspek menceritakan hasil karya bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian tidak ada anak dalam kategori Sangat Tinggi (ST) terdapat 4 anak (26,67%) dalam kategori Tinggi (T), terdapat 6 anak (40,00%) dalam kategori Sedang (S), dan 5 anak (33,33%) anak dalam kategori Rendah (R). Sesudah melakukan penelitian, hasilnya menunjukkan bahwa dengan media *loose parts* mengembangkan kreativitas anak. Terbukti dari hasil penelitian sesudah diberikan perlakuan aspek menceritakan hasil karya, terdapat 4 anak (26,67%) dalam kategori Sangat Tinggi (ST), terdapat 9 anak (60,00%) dalam kategori Tinggi (T), terdapat 21 anak (13,33%) dalam kategori Sedang (S), dan tidak ada anak dalam kategori Rendah (R).

Penggunaan media *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas anak. Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi untuk kreatif, namun yang perlu digaris bawahi adalah bagaimana untuk mengembangkan kemampuan yang masih bersifat potensi tersebut. Konsep *loose parts* sudah diteliti oleh Spencer, dkk, (dalam Mastuinda, et.al.2020) dimana menegaskan dari hasil penelitian yang dilakukan bermain dengan konsep ini dapat membantu anak ketika berinteraksi hubungan sosialnya, karena mengembangkan keterampilan serta meningkatkan rasa percaya diri. Selain itu memanfaatkan *loose parts* akan menciptakan kreasi yang tiada batasnya bagi diri anak meningkatkan keinginan kreativitasnya mendalam serta menanamkan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitar.

Menurut Houser (2019:3), “*loose parts* memberikan kesempatan bagi anakanak untuk meningkatkan kreativitas, perilaku kolaboratif, dan fungsi kognitif. Pertimbangan penting dalam *loose parts* adalah bahan terbuka, tidak terstruktur, dan anak-anak dapat memilih menggunakan bahan-bahan dengan bebas. Bermain *loose parts* bersifat eksploratori dan sifat terbuka, selain itu dapat mempengaruhi aspek dasar yang terkait dengan literasi fisik, termasuk kompetensi gerakan, kepercayaan diri dan motivasi, dan perilaku sehari-hari”. Pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak pada aspek menciptakan sajian yang berbeda dari temannya, aspek kecepatan dalam membuat hasil karya, dan aspek menceritakan hasil karya, mengalami perubahan yang signifikan yang dapat dilihat dari tabel sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts*.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang diperoleh, menunjukan bahwa ada pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak di kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu.

KESIMPULAN DAN SARAN Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, ada pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak di kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu. Hal ini dapat dilihat dari hasil rekapitulasi sebelum dan sesudah penelitian dilakukan dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian terdapat 6,67% menjadi 37,78% dalam

kategori ST, dari 22,22% menjadi 51,11% dalam kategori T, dari 35,56% menjadi 11,11% dalam kategori S, dan 35,55% menjadi tidak ada anak lagi dalam kategori R. oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas anak di kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Anak didik, diharapkan agar selalu aktif dalam setiap kegiatan di dalam maupun di luar kelas dan kreativitas anak dapat berkembang dengan baik menggunakan media *loose parts*.
2. Guru, hendaknya dapat menciptakan kegiatan pembelajaran dan bermain yang unik dan kreatif, agar anak merasa senang dan semangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran, guru juga hendaknya memberi kesempatan pada anak dalam mengeksplor lingkungan sekitar dan memberi kebebasan bermain untuk dapat mengembangkan kreativitas anak.
3. Kepala TK, diharapkan selalu memberi masukan dan dorongan kepada guru dalam merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.
4. Peneliti lain, untuk menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam merancang penelitian yang sama atau berbeda, baik masalah, metode, teknik pengumpulan data maupun analisisnya.
5. Peneliti, dapat menambah pengetahuan, pengalaman, keterampilan, tentang pentingnya pemberian penguatan dan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran terhadap motivasi belajar anak

DAFTAR PUSTAKA

Siantajani, Y., (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.

- Houser, N. E., Cawley, J., Kolen, A. M., Rainham, D., Rehman, L., Turner, J., & Stone, M. R. (2019). *A Loose Parts Randomized Controlled Trial to Promote Active Outdoor Play in Preschool-aged Children: Physical Literacy in the Early Years (PLEY) Project. Methods and protocols*, 2(2), 27.
- Masganti, Sit dkk. 2016) Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Perdana Publishing*, 2.
- Rachmawati, Y & Kurniati, E. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian pendidikan pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Mastuinda, et.al. (2020). Persepsi Guru Tentang Penggunaan *Loose Parts* dalam Pembelajaran di PAUD Se-Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. *Jurnal JRPP*. Vol.15, no 2 Juli 2020.