

**PENGEMBANGAN VIDEO MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS DI TAMAN KANAK-KANAK**

Tesis

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



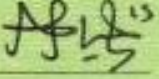
Oleh

**UMI UZLAH
NIM. 20330054**

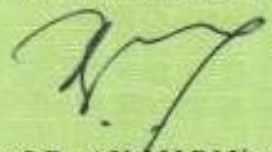
**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

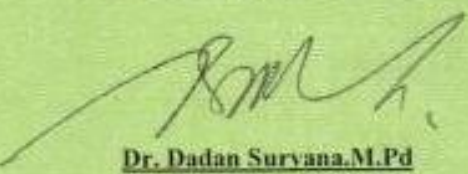
Nama Mahasiswa : *Umi Uzlah*
NIM. : 20330054

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Nurhafizah, M.Pd., P.hD Pembimbing		<u>22-8-2023</u>

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan


Prof. Dr. Afdal, M.Pd.Kons.
NIP 19850605 200812 1 002

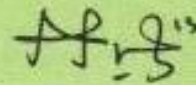
Ketua Program Studi


Dr. Dadan Suryana, M.Pd
NIP 19750503 200912 1 001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

No. Nama Tanda Tangan

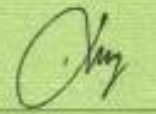
1. Nurhafizah, M.Pd., P.hD
(Ketua)



2. Dr. Dadan Suryana, M.Pd
(Anggota)



3. Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd



Mahasiswa :

Nama : Umi Uzlah

NIM : 20330054

Tanggal Ujian : 21 Juli 2023

Pernyataan Keaslian Tesis

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN VIDEO MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DI TAMAN KANAK-KANAK

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, 21 Agustus 2023

Yang memberi pernyataan



Umi Uzlah

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti persembahkan kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Shalawat teriring salam tak lupa kita curahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Alhamdulillah puji syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul **“Pengembangan Video Media *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kreaivitas di Taman Kanak-kanak”**, yang menjadi salah satu syarat bagi peneliti dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan di Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari tanpa adanya bantuan baik moril dan materi dari berbagai pihak maka penelitian tesis ini tidak akan terwujud, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Nurhafizah, S.Pd, M.Pd, Ph.D selaku Pembimbing telah bersedia memberikan bimbingan, masukan, saran saran dan koreksi serta ketelitian dan kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian tesis ini tak akan terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak, yakni:

- 1) Dr. Dadan Suryana, M.Pd selaku kontributor 1 yang telah menyumbangkan pikiran saran, dan masukan untuk kesempurnaan tesis ini.
- 2) Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd selaku Kontributor 2 yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyempurnaan tesis ini.
- 3) Bapak Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
- 4) Bapak Prof. Ganefri, Ph.D. selaku Rektor Universitas Negeri Padang.

- 5) Kedua Orang Tua yang telah merawat dan membesarkan tanpa balas jasa, dan memberikan support penuh kepada peneliti, semoga dapat membalas jasa mereka, dapat memberikan kebanggaan dan kebahagiaan dimasa tua mereka.
- 6) Kepada suami dan anak tercinta yang telah memberikan support kepada peneliti dari awal perkuliahan hingga saat ini
- 7) Kepala sekolah dan guru TK Negeri Al-Muawanah, TK Nur Alya Giti, TK Negeri Pelita Harapan, TK Darut Taqwa yang telah bersedia menjadi tempat observasi awal, tempat uji instrument dan tempat penelitian.
- 8) Teman-teman seperjuangan Angkatan 2020 yang sudah menjadi keluarga kedua bagi peneliti.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah bapak/ibu berikan menjadi amal ibadah disisi Allah SWT dan agar tesis ini bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan.

Aamiin Ya Robbal Alamiin.

Padang, 21 Agustus 2023

Umi Uzlah
NIM. 20330054

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUANA KHIR TESIS	i
PERSETUJUAN KOMISI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTACT	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Pertanyaan Penelitian	7
F. Tujuan Penelitian.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	8
H. Spesifikasi Produk Penelitian	8
I. Kebaharuan dan Orisinilitas Penelitian	9
J. Definisi Operasional	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Konsep Anak Usia Dini	12
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	12
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	14
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	17

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	17
b. Pembelajaran Anak Usia Dini.....	18
3. Kreativitas Anak Usia Dini.....	20
a. Teori Neurosains	20
b. Pengertian Kreativitas	22
c. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini	25
d. Tujuan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini	29
e. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini	33
4. Media Pembelajaran.....	38
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	38
b. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	39
c. Kriteria Media Pembelajaran	43
5. <i>Loose Parts</i>	46
a. Teori <i>Loose Parts</i>	46
b. Pengertian <i>Loose Parts</i>	47
c. Karakteristik <i>Loose Parts</i>	48
d. Pentingnya <i>Loose Parts</i>	50
e. Manfaat <i>Loose Parts</i>	51
f. Komponen <i>Loose Parts</i>	53
g. Jenis Bahan-Bahan <i>Loose Parts</i>	54
h. Piramida <i>Loose Parts</i>	55
B. Penelitian yang Relevan	58
C. Kerangka Konseptual	61
D. Hipotesis Penelitian	62
BAB III. METODE PENELITIAN	63
A. Jenis Penelitian	63
B. Prosedur Penelitian.....	64
1. Analysis (Analisis)	65
a. Analisis Kurikulum	65
b. Analisis Guru dan Anak Didik	66
2. Design (Perancangan)	66

3. Development (Pengembangan)	67
4. Implementation (Implementasi)	68
5. Evaluation (Evaluasi)	69
C. Subjek Penelitian	70
D. Instrumen Penelitian	71
1. Instrumen Validasi	71
2. Instrumen Kepraktisan	73
3. Instrumen Efektifitas	75
E. Teknik Pengumpulan Data	77
1. Wawancara	77
2. Observasi	78
3. Angket	79
4. Dokumentasi	79
F. Teknik Analisis Data	79
1. Analisis Data Validasi Video Pembelajaran	80
2. Analisis Data Kepraktisan	82
3. Analisis Data Efektivitas Video Pembelajaran	84
G. Jadwal Penelitian	86
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	87
A. Hasil Penelitian	87
1. Tahap Analysis (Analisis)	87
a. Analisis Kebutuhan	87
b. Analisis Kurikulum	90
c. Analisis Anak dan Pendidik	93
2. Tahap Design	94
a. Menyusun Indikator, Sub Tema dan Materi yang akan di gunakan	99
b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	100
c. Pemilihan Format	100
d. Merancang Video Pembelajaran Berbasis Loose Parts	101

3. Tahap Development.....	106
a. Pengembangan Video Pembelajaran Loose Parts.....	106
b. Hasil Validasi oleh Ahli	109
1. Hasil Validasi oleh Ahli Materi.....	110
2. Hasil Validasi oleh Ahli Media	111
3. Hasil Validasi oleh Ahli Instrumen	113
c. Revisi Produk.....	115
d. Uji Coba Produk	116
4. Implementasi	120
a. Hasil Uji Praktikalitas	120
b. Hasil Uji Efektifitas	122
1. Tahap Pertama.....	122
2. Tahap Kedua	124
3. Tahap Ketiga	124
5. Evaluasi	129
B. Pembahasan	130
C. Keterbatasan Penelitian	135
BAB V. PENUTUP	136
A. Simpulan.....	136
B. Saran	137
C. Implikasi	138
DAFTAR PUSTAKA	139

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Langkah dalam tahapan pengembangan video pembelajaran	69
2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	72
3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	73
4. Kisi-Kisi Instrument Kepraktisan Untuk Guru	74
5. Kisi-Kisi Instrument Efektivitas	76
6. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini	76
7. Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validitas	81
8. Kriteria Presentase Responden Validitas	82
9. Kriteria Pemberian Skor Jawaban Praktikalitas	83
10. Kriteria Persentase Responden Praktikalitas.....	83
11. Kriteria Pemberian Skor Jawaban Efektivitas.....	84
12. Kriteria Persentase Responden Efektivitas	85
13. Kriteria Persentase jawaban Agket Terbuka <i>google forms</i>	88
14. Transkrip wawancara analisis kebutuhan.....	89
15. Hasil Analisis Indikator Pembelajaran.....	92
16. Stoty Board Media Loose Parts.....	96
17. Nama Validator Intrumen Validasi	110
18. Pengolahan data Validitas Materi Video pembelajran <i>Loose Part</i>	110
19. Pengolahan data Validitas Media Video pembelajran <i>Loose Part</i>	112
20. Pengolahan data Validitas Instrumen Video pembelajaran <i>Loose Part</i>	113
21. Rekapitulasi Pengolahan data Validitas Video pembelajaran <i>Loose Part</i>	114

22. Revisi Produk Video pembelajaran <i>Loose Part</i>	116
23. Ujicoba Praktikalitas Video pembelajaran <i>loose part</i> oleh Guru	117
24. Persentase Hasil Ujicoba Praktikalitas FGD	118
25. Hasil Persentase Penilaian Ujicoba Efektivitas Anak	119
26. Praktikalitas video pembelajaran <i>loose part</i>	121
27. Pre Test Kreativitas Anak sebelum Menggunakan Video Pembelajaran <i>Loose Part</i>	123
28. Efektifitas Kreativitas Anak Setelah Menggunakan Video Pembelajaran <i>Loose Part</i>	125
29. <i>Tests of Normality</i>	127
30. <i>Test of Homogeneity of Variances</i>	128
31. <i>Paired Samples Test</i>	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Piramida <i>Loose Parts</i>	56
2. Tahapan Pengembangan Model ADDIE	64
3. Struktur alur tahapan desain pembuatan video Pembelajaran <i>loose part</i>	95
4. Aplikasi yang digunakan.....	100
5. Memulai Aplikasi <i>Kingmaster</i>	103
6. Pemilihan Gambar Untuk Pembukaan	103
7. Memasukkan Gambar dan Teks.....	104
8. Memasukkan video kegiatan <i>loose part</i>	104
9. Memasukkan Musik dan Sound suara.....	105
10. Penyimpanan Video Pembelajaran <i>Loose Part</i>	105
11. Tampilan awal video pembelajaran <i>Loose Part</i>	106
12. Tampilan Pembukaan, Tema, dan Sub Tema.....	107
13. Video Pembelajaran <i>Loose Part</i>	109

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Konseptual Pengembangan Video Pembelajaran *Loose Parts*
Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Hasil Google Form	147
2. Surat Izin Penelitian	150
3. Surat Izin Observasi	151
4. Uji Coba Penelitian	155
5. Validasi Ahli Validator	162
6. Penilaian FGD	170
7. Uji Coba Efektifitas.....	172
8. Pretest Efektifitas	173
9. Posttest Efektifitas	175
10. Uji Normalitas	177
11. Uji Homogenitas	179
12. Uji Paired Test.....	180
13. RPPH.....	181
14. Dokumen TOT	189
15. Dokumen Penelitian	192

ABSTRAK

Umi Uzlah. 2023. Pengembangan Video Media loose part untuk meningkatkan kreativitas Di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Rokan Hulu. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Kreativitas memiliki fungsi mengembangkan seluruh kemampuan potensi anak dalam menggambarkan perasaan serta memperoleh sesuatu yang baru berkaitan dengan proses pembelajarannya. Faktor penyebab kreativitas anak rendah adalah pemberian tugas yang terlalu banyak, karena hal seperti itu dapat membuat anak cepat lelah, dan memicu perasaan anak cepat bosan, sehingga membuat anak menjadi malas dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran berbasis loose part untuk meningkatkan kreativitas pada anak di Taman Kanak-Kanak.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket untuk uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan video Media loose part pada tahap *analysis* video pembelajaran berbasis loose part diperlukan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Tahap *design*, dengan menyusun indikator, subtema dan materi pembelajaran, kemudian merancang rencana pelaksanaan pembelajaran harian, pemilihan format video pembelajaran berbasis loose part, rancangan awal produk, proses produksi, dan pasca produksi video pembelajaran berbasis loose part. Tahap *Development* menghasilkan konten pengembangan media video pembelajaran berbasis loose part divalidasi oleh ahli materi dinyatakan sangat valid dengan persentase 98,71%, validasi ahli media dinyatakan sangat valid dengan persentase 100%, validasi ahli instrumen budaya dinyatakan sangat valid dengan persentase 100%. Tahap *Implementation*, penerapan media video pembelajaran berbasis loose part dinyatakan sangat praktis dengan persentase 89% dan dinyatakan sangat efektif dengan persentase kelas B1 87,91% dan di kelas B2 84,16%. Tahap *Evaluation*, video pembelajaran berbasis loose part dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas pada anak. Video pembelajaran berbasis loose part untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini dinyatakan sangat valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci : Video Pembelajaran, Loose Part, Kreativitas

ABSTRACT

Umi Uzlah. 2023. Development of loose part-based learning videos to increase creativity in Kindergartens, Rokan Hulu District. Thesis. Masters Program in Early Childhood Education, Faculty of Education, Padang State University.

Creativity has the function of developing all of the child's potential abilities in describing feelings and acquiring something new related to the learning process. The factor that causes low children's creativity is giving too many assignments, because things like that can make children tired quickly, and trigger children's feelings to get bored quickly, thus making children lazy in learning. This research aims to produce a product in the form of learning videos based on loose parts to increase creativity in children in Kindergarten.

This type of research is Research and Development with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The data collection instrument in this study was a questionnaire to test validity, practicality, and effectiveness.

Based on the results of the study it can be concluded that the development of loose part-based learning video media at the analysis stage of loose part-based learning videos is needed to increase children's creativity in order to achieve learning goals. The design phase, by compiling indicators, sub-themes and learning materials, then designing daily learning implementation plans, selecting loose part-based learning video formats, initial product design, production process, and post-production of loose part-based learning videos. The Development stage resulted in the development of loose part-based learning video media content which was validated by material experts as very valid with a percentage of 98.71%, validation by media experts was declared very valid with a percentage of 100%, cultural instrument expert validation was stated as very valid with a percentage of 100%. In the Implementation phase, the application of loose part-based instructional video media was stated to be very practical with a percentage of 89% and very effective with a percentage of 87.91% in class B1 and 84.16% in class B2. Evaluation stage, learning videos based on loose parts can be used by teachers in the learning process and can increase creativity in children. Loose part-based learning videos to increase creativity in early childhood are stated to be very valid, practical and effective.

Keywords: Learning Video, Loose Part, Creativity

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Implementasi pembelajaran abad 21 terkait kurikulum 2013 yang telah disosialisasikan oleh Dirjen Dikdasmen Kemendikbud mencerminkan 4 konsep (1) *Critical Thinking and Problem Solving Skill*, (2) *Communication*, (3) *Creativity and Innovation*, (4) *Collaboration*. Sesuai dengan pendapat (Bishop & Ph, 2017) yaitu; *The Partnership for 21st century* mengidentifikasi empat “*Learning and Innovation skills*”, yang merupakan 4 hal paling pokok harus dimiliki, yaitu : *creativity, critical thinking, communication, collaboration*. Hal ini sejalan dengan karakteristik yang dimiliki seorang anak terkait kreativitas yang berbeda dengan orang dewasa dimana didominasi akan keunikan gagasan serta imajinasi serta bagaimana anak berfantasi. Sejalan pendapat NACCCE (*National Advisory Committte on Creative and Cultural Education*) (Debeturu & Wijayaningsih, 2019) kreativitas merupakan sebuah kegiatan dari imajinasi yang akan menghasilkan sesuatu yang baru dan memiliki nilai yang bermanfaat dalam kehidupan perkembangan seorang anak. Salah satu cara anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dan benar adalah dengan mendorong kreativitas (Priyanto et al., 2014). Pengembangan kreativitas anak sangat penting dikembangkan untuk menyiapkan pendidikan anak sekaligus masa depan anak nantinya (Elya et al., 2019). Proses kreativitas berkaitan dengan kognitif anak, dengan kreativitas anak dapat mengungkapkan ide-ide atau gagasan yang ada dipikiran anak dan memiliki dampak yang baik untuk masa

depannya (Glăveanu, 2011; Tsai, 2012). Sependapat dengan Suryani & Haryono (2018) bahwa kreativitas pada anak usia dini berkaitan dengan kognitif anak karena berhubungan dengan proses berpikir dalam mengungkapkan pendapat, memikirkan cara-cara baru, dan problem solving.

Kreativitas memiliki fungsi mengembangkan seluruh kemampuan potensi anak dalam menggambarkan perasaan serta memperoleh sesuatu yang baru berkaitan dengan proses pembelajarannya. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik melalui rancangan pembelajaran bermain kreatif, eksploratif perihal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Heldanita, 2018) yang menguatkan lingkungan sebagai salah satu media eksploratif yang berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak karena anak sebagai manusia unik selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitar dalam menggali pengalaman belajarnya. Pemilihan media *loose parts* juga merupakan salah satu yang diperoleh bersumber lingkungan terdekat anak dimana konsep menurut penelitian yang dilakukan oleh (Nurjanah, 2019).

Menguatkan barang lepasan yang terbuka sangat mudah dijumpai di lingkungan alam tanpa mengeluarkan biaya tetapi memberikan wadah pada anak untuk menuangkan kreativitas dalam menggunakan benda material bebas sehingga anak memiliki kebebasan bereksperimen dan bereksplorasi. Teori *loose parts* pertama kali dikembangkan oleh Nicholson pada tahun 1971 berdasarkan keinginan dalam memberikan wadah anak untuk menyalurkan kreativitas menggunakan bahan alam yang dapat dimanipulasi, dipindai, dan

diciptakan kembali serta benda atau barangnya yang mudah ditemukan. Menurut Gull dalam (Nurjanah, 2019).

Loose Parts merupakan istilah di usulkan oleh arsitek Simon Nicholson berdasar kan keinginan untuk memberi ruang Anak-anak untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan kreativitas menggunakan bahan yang dapat diubah, dimanipulasi, dan diciptakan kembali (Nugraheni, 2019). Menurut Casey & Robertson, (2016) *loose parts create richer environments for children to play, giving them the resources they need to do what they need to do*. Kebutuhan anak adalah bermain sesuai hak anak yang harus dipenuhi. Bermain adalah penting untuk kesehatan dan kesejahteraan dan mempromosikan pengembangan kreativitas, imajinasi, kepercayaan diri, kemajuan diri, serta kekuatan dan keterampilan fisik sosial, kognitif dan emosional sehingga seluruh potensi anak berkembang. Itulah alasan utama pemilihan media yang akan digunakan dalam pengembangan kreativitas anak.

Media loose parts merupakan media berbasis bahan alam dimana menurut Yukananda, (dalam Oktari, 2017) disebut bahan alam karena berasal dan disiapkan dari lingkungan sekitar dan dimanfaatkan secara sengaja untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Bahan alam tersebut seperti batu-batuan, kayu, ranting, biji-bijian, daun kering,pelepah pisang, bambu dimana sudah dipikirkan terkait keamanan untuk anak. Pertimbangan bermain loose parts yang dilakukan oleh penulis adalah tanpa perlu biaya mahal tinggal memanfaatkan dan mengumpulkan bahan-bahan tersebut dari lingkungan alam

sekitar dan juga mempertimbangkan membantu mengurangi sampah dengan mengolah bahan yang tidak terpakai menjadi sesuatu yang bermakna.

Konsep *loose parts* sudah diteliti juga 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 beserta kemandirian. Selain itu memanfaatkan *loose parts* akan menciptakan kreasi yang tiada batasnya bagi diri anak meningkatkan keinginan kreativitasnya mendalam serta menanamkan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak akan mengoptimalkan seluruh panca inderanya menyerap seluruh kegiatan yang berlangsung dan memperoleh pengalaman berharga dalam informasi pengetahuan. Memberi kesempatan Anak dengan bermain *Loose Parts* di luar ruangan pada tahun-tahun awal akan mendukung berbagai aspek perkembangan mereka dengan cara yang positif (Flannigan & Dietze, 2018). Hal ini sependapat dengan (Gibson et al., 2017) bahwa bermain *Loose Parts* berdampak positif terhadap perkembangan Kognitif, Sosial dan Emosional Anak. Menurut Smith-gilman, (2018) *Loose Parts* yang nyata memungkinkan penyelidikan langsung membantu Anak-anak dalam membuat belajar lebih bermakna meningkatkan rasa ingin tahu, kreativitas dan kebijaksanaan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nur Istim & Hendratno, 2019) bahwa Media pembelajaran *Loose part* berbahan plastik berpengaruh pada kemampuan bahasa dan kemampuan fisik motorik halus pada anak usia 4-5

tahun, kemampuan berpikir kreatif anak usia dini (Eriani et al., 2022), kemampuan 4c anak yang meliputi kemampuan dalam aspek kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berfikir kritis setelah diterapkannya model pembelajaran STEAM menggunakan media loose parts (Prameswari & Anik Lestarinigrum, 2020), dan kemampuan kognitif anak (Indah Karisma, Amilda, 2022). Memberi kesempatan anak bermain loose parts di luar ruangan pada tahun-tahun awal akan mendukung berbagai aspek perkembangan mereka dengan cara yang positif (Flannigan & Dietze, 2018). Reviu cukup lengkap tentang loose part di kelas anak usia dini telah diberikan oleh (Gull et al., 2019) dan (E. Houser et al., 2016). Loose parts, seperti mainan, bola, dan gambar bergerak memiliki peluang yang melimpah untuk mendukung karakteristik perkembangan anak (Olsen & Smith, 2017).

Berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 2-19 Maret 2022 di beberapa Taman Kanak-kanak (TK) Kecamatan Kabun Kabupaten Rokan Hulu, yaitu TK Negeri Al-Muawwanah, TK Dharma Wanita, TK Pertiwi, TK Ananda, TK Darut Taqwa, TK Al-Ikhsan, TK Nur Alya, TK Darul Yaqin, TK Filadelfia ditemukan beberapa masalah (1) anak kurang kreatif saat membuat hasil karya (2) anak tidak bisa menciptakan ide baru dan fokus mencontoh hasil karya guru (3) dalam pembelajaran untuk menstimulasi kreativitas anak hanya melalui kegiatan mewarnai, kolase dan melipat (4) benda *loose part* belum dimanfaatkan untuk pengembangan kreativitas anak (5) belum ada media yang dapat menjadi panduan dalam penggunaan *loose parts* dalam pengembangan kreativitas anak. Berdasarkan kegiatan tersebut ternyata masih banyak anak

yang belum bisa membuat hasil karya yang sama persis dengan karya gurunya maupun temannya. Mereka tidak berani atau tidak mau mencoba membuat bentuk yang sama dan menambahkan bentuk lain dari bentuk yang sudah ada. Faktor lain yang menyebabkan kreativitas anak rendah adalah pemberian tugas yang terlalu banyak, karena hal seperti itu dapat membuat anak cepat lelah, dan memicu perasaan anak cepat bosan, sehingga membuat anak menjadi malas dalam belajar. Untuk itu perlu adanya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lain sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Video Media *Loose Part* Untuk Meningkatkan Kreativitas Di Taman Kanak-kanak”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Anak kurang kreatif saat membuat hasil karya
2. Anak tidak bisa menciptakan ide baru dan fokus mencontoh hasil karya guru
3. Dalam pembelajaran untuk menstimulasi kreativitas anak hanya melalui kegiatan mewarnai, kolase dan melipat
4. Benda *loose part* belum dimanfaatkan untuk pengembangan kreativitas anak
5. Belum ada media yang dapat menjadi panduan dalam penggunaan *loose parts* dalam pengembangan kreativitas anak

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan pengembangan video pembelajaran *loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil latar belakang masalah diatas maka permasalahan yang penulis rumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas video pembelajaran *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini?
2. Bagaimana praktikalitas video pembelajaran *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini?
3. Bagaimana efektivitas video pembelajaran *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini?

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Validitas Video Pembelajaran *Loose Part* Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini
2. Bagaimana Praktikalitas Video Pembelajaran *Loose Part* Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini
3. Bagaimana Efektivitas Video Pembelajaran *Loose Part* untuk meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui video pembelajaran berbasis media *loose part* yang valid untuk meningkatkan *keaktivitas* anak usia dini
2. Mengetahui kepraktisan video pembelajaran berbasis media *loose part* untuk meningkatkan *keaktivitas* anak usia dini
3. Mengetahui efektivitas video pembelajaran berbasis media *loose part* untuk meningkatkan *keaktivitas* anak usia dini

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi anak, bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini
2. Bagi guru, bermanfaat sebagai contoh media guru mendapat informasi tentang video pembelajaran berbasis media *loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini
3. Bagi lembaga Taman Kanak-kanak, Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi dalam rangka pengembangan video pembelajaran berbasis media *loose part* dalam pembelajaran di PAUD bidang pendidikan untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan.

H. Spesifikasi Produk Penelitian

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah video pembelajaran *loose parts* untuk meningkatkan Kreativitas anak usia dini. Adapun gambaran

hasil video pembelajaran berbasis loose parts dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Video Pembelajaran membahas bagaimana cara melakukan kegiatan *loose part* pada Anak Usia Dini.
2. Tema yang digunakan dalam video pembelajaran ialah tema “lingkunganku” dengan sub tema “Rumahku”.
3. Pembuatan video kegiatan ini menggunakan aplikasi *kingmaster*
4. Pembahasan Video pembelajaran dijelaskan bahan-bahan *loose part* yang bisa digunakan oleh anak usia.
5. Pada Video pembelajaran juga berisikan cara membuat karya seperti rumah, mobil-mobilan, dan boneka dari berbagai bahan loose part serta cara menyusun hasil karya tersebut seperti bentuk lingkungan di rumah.
6. Pada akhir dari video pembelajaran disertakan indikator dan rubik penilaian kreativitas anak.

I. Kebaharuan dan Orisinilitas Penelitian

Kebaharuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Pada penelitian lain belum ada yang membuat video pembelajaran berbasis loose part untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini.

Penelitian terdahulu yaitu Novita Eka Nurjanah (2020) dengan judul Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi

empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran STEM berbasis loose parts, dapat dibuktikan ketuntasan kreativitas pra-intervensi sebesar 20%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 55% dan siklus II sebesar 90%.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Yanuarsi & Farida Mayar yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Berbagai Bentuk Geometri untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Pengembangan Video Pembelajaran Kreativitas Berbagai Bentuk Geometri Anak yang Valid, Praktis dan Efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan analysis, desain, development, implementation dan evaluation (ADDIE). Hasil uji yang dilakukan ialah uji validitas, praktikalitas dan efektivitas terhadap Video Pembelajaran Kreativitas Berbagai Bentuk Geometri Anak. Hasil uji validitas Video Pembelajaran Kreativitas Berbagai Bentuk Geometri Anak pada kategori sangat valid dengan hasil rata-rata skor sebesar 0,81. Hasil uji praktikalitas melalui angket respon Guru untuk Video Pembelajaran Kreativitas Berbagai Bentuk Geometri Anak pada kategori sangat praktis dengan hasil rata-rata skor sebesar 88%. Selanjutnya hasil uji efektivitas pada Media Kartu Geometri pada kategori sangat efektif dengan hasil rata-rata skor sebesar 87%.

J. Definisi Operasional

Berikut ini penjelasan untuk beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian Pengembangan video Media loose parts sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu proses sistematis yang mengikuti suatu prosedur yang ditetapkan dalam rangka pengembangan media pembelajaran sehingga menghasilkan produk berupa media audio visual Media Loose Parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.
2. Video adalah gabungan gambar dan audio yang dijadikan kesatuan.
3. Media *loose part* adalah bahan-bahan yang ada disekitar kita berupa bahan alam, bahan bekas yang dapat di gunakan kembali.