



PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS “AQUARIUM AJAIB” UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Rosi Tunas Karomah¹

email: rosetunas08@gmail.com¹

UIN Sunan Kalijaga/PIAUD

Abstract

Fun learning activities will increase children's willingness to express themselves in the form of works. Loose part media "Magic Aquarium" is one of the media that can be used to develop creativity in early childhood. The research method uses R&D (Research and Development) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The development carried out is based on an understanding of the concepts contained in the form of works. Media "Magic Aquarium" can be used in a variety of themes, all things can be made in this media. Children's creativity will develop and will affect their quality of life in making decisions to solve problems. The development of the magic aquarium media is able to stimulate children's creativity. As shown by the research result, which increased from 10% to 50%.

Keywords: Creativity, Childhood, Loose parts, Magic Aquarium

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah lembaga yang ditujukan untuk memberikan sebuah wadah bagi anak usia 0-6 tahun dalam menggali potensi yang ada dalam diri anak serta mengembangkan tahapan perkembangan secara optimal (Nabil, 2017). Pendidikan anak usia dini penting untuk ditekankan dengan tujuan agar mereka mudah beradaptasi dalam lingkungan baru serta pendidikan lanjutan yang mudah diikuti oleh anak usia dini (Yafie, 2017). Tahapan-tahapan yang ada dalam diri anak antara lain mulai dari sosial emosional, agama dan moral, fisik motorik, bahasa serta

kognitif. Tahap perkembangan kognitif meliputi bagian keterampilan anak dalam mengolah informasi yang masuk ke dalam otak dan diaplikasikan (Kasumayanti & Elina, 2018). Contohnya dalam berpikir kritis, serta kreativitas akan sesuatu.

Kreativitas merupakan sebuah bentuk imajinasi yang dimiliki oleh setiap orang dengan pengaplikasian yang berbeda-beda (Nipriansyah et al., 2021). Kreativitas tidak memiliki batasan dalam implikasinya, semuanya tergantung dari pemikiran yang ada dalam otak anak dalam menghasilkan sesuatu (Munisa, 2020). Kreativitas tinggi yang dimiliki oleh anak akan berdampak besar pada kemampuannya dalam berpikir. Hal ini karena anak akan lebih senang mengeksplorasi hal-hal baru, semakin berani mencoba, serta potensi unik dalam dirinya akan terus berkembang secara maksimal (Priyanti & Jhoni Warmansyah, 2021).

Begitu pentingnya kreativitas berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini. Akan tetapi dengan majunya zaman pendidikan saat ini yang memanfaatkan teknologi elektronik membuat anak enggan mengeksplor banyak hal. Gawai memberikan dampak positif dan negatif bagi anak usia dini. Positifnya anak akan mulai mengenal teknologi lebih dini, ruang belajar yang lebih luas, serta mengenal banyak hal dengan mudah (Subarkah, 2019). Namun dampak negatif dari gawai inipun juga mempengaruhi semangat belajar anak berkurang, malas dalam mengerjakan tugas (Harsela, 2020). Anak mulai senang dengan dunianya sendiri tanpa mau mengenal temannya, menjadi lebih pendiam ketika di dalam kelas (Damayanti et al., 2020). Serta anak yang enggan mengenal lingkungannya karena lebih senang bermain *game online* (Pebriana, 2017).

Pengaruh-pengaruh dari teknologi baru saat ini yang membuat kreativitas anak tidak berkembang secara maksimal. Berbagai cara dapat dilakukan untuk menumbuhkan kembali kreativitas anak dengan menggunakan media belajar yang menyenangkan serta tidak membosankan. Salah satu media yang tidak membosankan serta menarik bagi anak adalah media *loose part*. Media *loose part* merupakan sebuah media yang memanfaatkan barang-barang bekas dilingkungan sekitar (Lisyutin &

Lastovenko, 2021). Media *loose part* digunakan dengan mengenalkan benda-benda alam, bekas yang diolah serta dipilah untuk menemani anak dalam kegiatan pembelajaran (Pramudyani & Indratno, 2022). Penggunaan media *loose part* sangat cocok digunakan untuk anak usia dini karena media ini memerdekakan anak dalam mengutarakan imajinasinya.

Salah satu bentuk merangsang kreativitas anak dilakukan dengan benda nyata yaitu menggunakan media “aquarium”. Saraswati memaparkan bahwa media aquarium mampu merangsang kreativitas anak melalui menghias aquarium-nya sendiri sesuai dengan imajinasinya (Saraswati, 2024). Kaltsum dkk memaparkan bahwa media aquarium mampu memperkenalkan dan merangsang kreativitas anak melalui menghias aquarium, membuat aquariumnya sendiri melalui barang bekas serta menambah wawasan terkait dengan biota yang ada di laut (Kaltsum et al., 2023). Anggraeni menjelaskan bahwa media aquarium bukan hanya mampu merangsang kreativitas anak akan tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan dalam memanfaatkan media di dalam aquarium (Anggraeni, 2021). Ninis Rahayu mengungkapkan penggunaan media aquarium secara nyata mampu merangsang daya imajinas anak untuk menyalurkan kreativitas dalam diri mereka (Rahayu, 2020).

Kreativitas penting untuk dikembangkan pada anak usia dini karena sangat berpengaruh bagi perkembangan lainnya. Untuk menumbuhkan serta meningkatkan kreativitas dibutuhkan media yang menyenangkan salah satunya yaitu media *loose part*. Pembuatan media *loose part* yang berbeda dari yang lainnya dengan tujuan agar anak-anak bereksperimen dalam menghasilkan karyanya maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Loose Part “Aquarium Ajaib” Untuk Mengembangkan Kreativitas Sains Pada Anak Usia Dini”.

METODE

Penggunaan metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dilakukan di Sekolah Alam Matahari Ambarawa dengan jumlah anak 20. Pengembangan media

pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dalam merancang sistem secara instruksional dengan menerapkan pendekatan sistem. Pendekatan sistem ini dilakukan dengan membagi proses perencanaan pembelajaran menjadi beberapa langkah guna mengatur langkah sistematis, lalu menggunakan *output* dari setiap langkah sebagai *input* pada langkah berikutnya yang saling berkesinambungan (Arofah & Cahyadi, 2019). Dasar pemilihan model ADDIE ini didasari atas beberapa pertimbangan yaitu, *pertama* model ADDIE disajikan secara sederhana dan sistematis. Dalam tahapan model ini paling sederhana dibandingkan dengan model desain yang lain sehingga lebih mudah dimengerti. Sifat sederhana dan sistematis yang sangat mudah dipelajari oleh pengembang. *Kedua*, memberikan kesempatan kepada pengembang untuk mengvisualisasikan konsep serta menyajikan hasil penerapan rancangan visualisasi konsep.

Sumber data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah observasi, pengamatan selama kegiatan pelaksanaan berlangsung, serta dokumentasi selama kegiatan. Tahapan pengembangan model ADDIE ada lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis) dilakukan dengan proses mencari informasi nyata yang diamati di lapangan dan meliputi sikap belajar, karakteristik siswa, dan informasi tentang keterampilan siswa. Untuk melakukan observasi pembelajaran dan wawancara dengan siswa dan guru, tahap ini menggunakan alat tertentu. Masalah pembelajaran, terkait dengan kreativitas dan minat anak dalam belajar. *Design* (merancang) dilakukan dengan proses pembuatan layout dari tampilan media yang akan dibuat. Desain dalam penelitian ini mengacu pada pembuatan naskah media, rencana kompetensi, desain materi, dan GBIM. Karakteristik siswa dan aspek perkembangan bahasa diperhitungkan dalam desain media. *Development* (mengembangkan) yang dilakukan dengan membuat media “aquarium ajaib” dengan memanfaatkan media disekitar untuk meningkatkan kreativitas anak. dalam tahap ini menggunakan kuesioner yang disediakan oleh peneliti kepada ahli media dan ahli materi dalam merevisi media “aquarium ajaib”. *Implementation* (Pelaksanaan) dilakukan dengan langkah nyata dalam menerapkan media

pembelajaran yang telah dibuat untuk diimplementasikan ke Sekolah Alam Matahari Ambarawa, terhadap dua tahapan dalam implementasi yaitu melalui uji ahli dan uji kelompok. Ahli media dilakukan oleh ahli media yang memiliki pengalaman mengajar lebih dari 2 tahun dan minimal tingkat pendidikan S3. Ahli materi pembelajaran dilakukan oleh ahli yang memiliki tingkat pendidikan minimal S3 dan telah berpengalaman dalam mengajar lebih dari 3 tahun. Uji kelompok kecil dilakukan untuk melakukan uji validasi dengan tujuan untuk mengetahui apakah rancangan pembelajaran dan media yang akan dikembangkan memenuhi kriteria valid, reliabilitas dan efektif. Uji coba kelompok kecil dilakukan di Sekolah Alam Matahari sebanyak 5 peserta didik. Uji kelompok besar dilakukan setelah mendapatkan kevalidan, keterandalan dan keasligunaan dari uji kelompok kecil yang dilakukan di Sekolah Alam Matahari sebanyak 20 anak didik dan *Evaluation* (umpan balik) dilakukan setelah empat tahap pertama selesai dilakukan, maka dilakukan tahap evaluasi. Karena penelitian ini menitik beratkan pada peningkatan kreativitas anak, maka dari itu prosedur evaluasi dilakukan dengan capaian pembelajaran anak pada kegiatan belajar menggunakan media aquarium ajaib sebagai sarana penilaian terhadap barang yang telah dihasilkan dalam penelitian (Saidah et al., 2022).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini (1) metode wawancara (Widi Winarni, 2021). Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dari hasil penelitian. (2) metode kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari tanggapan peserta didik sesuai dengan analisis karakteristik, peserta didik, hasil review ahli media dan ahli materi, hasil uji coba kelompok. (3) metode observasi (Widi Winarni, 2021) dilakukan dengan metode atau cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang ada di lapangan dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung di tempat penelitian.

Instrumen penelitian ini menggunakan (1) lembar kuesioner, yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli media dan ahli materi dan uji coba kelompok. (2) lembar wawancara digunakan untuk mewawancarai guru terkait permasalahan dalam pembelajaran untuk

meningkatkan kreativitas anak usia dini. (3) lembar dokumentasi digunakan untuk mencatat semua materi, proses kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan media “aquarium ajaib” yang telah dilaksanakan oleh anak usia dini.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Kriteria	Item
1	Kualitas	Dapat digunakan berulang kali dan awet untuk digunakan secara berkala	1
2	Tampilan media	Menarik untuk dijadikan sebagai bahan ajar	2
3	Penyajian	1. Penyajian media aquarium ajaib yang menarik 2. Pemilihan warna yang menarik	3,4
4	Kemudahan penggunaan	1. Kemudahan dalam penggunaan media aquarium ajaib 2. Kemampuan media dalam menambah pengetahuan peserta didik dalam meningkatkan daya kreativitas	5,6
Jumlah			6

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Kriteria	Item
1	Kualitas Isi	1. Kesesuaian media pembelajaran dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran 2. Tema “Pengenalan Hewan di Laut” untuk	1,2,3,4,5

		mengenalkan aneka biota laut kepada anak	
		3. Media Aquarium ajaib untuk merangsang kreativitas anak usia dini dalam membuat aquariumnya sendiri	
		4. Kesesuaian contoh dengan materi	
		5. Evaluasi yang digunakan untuk menguji kemampuan peserta didik	
	Penyajian	1. Dukungan media pembelajaran media aquarium ajaib terhadap keterlibatan anak didik dalam proses pembelajaran	6,7
2		2. Penyajian media pembelajaran aquarium ajaib yang menarik	
		Jumlah	7

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen untuk Pendidik

No	Aspek	Kriteria	Item
1	Kualitas Isi	1. Isi materi lengkap	1,2,3,4
		2. Informasi pada media memberikan pengetahuan baru	
		3. Memberikan pengalaman belajar baru kepada anak didik	
		4. Kemenarikan sajian media	
2	Tampilan Media	1. Pemilihan warna yang menarik	5,6
		2. Ukuran media yang sesuai	
3	Kualitas teknis	1. Kemudahan dalam penggunaan media	7,8,9
		2. Kemenarikan media	
		3. Media pembelajaran yang tidak membosankan	
Jumlah			9

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Rrespon Anak Didik

No	Aspek	Kriteria	Item
1	Kualitas Isi	a. Informasi media memberikan pengetahuan baru	1,2,3
		b. Memberikan pengalaman	

		belajar kepada anak didik	
		c. Menarik sajian media aquarium ajaib	
2	Tampilan Media	a. Ukuran sesuai b. Pemilihan warna yang menarik	4,5
3	Kualitas teknis	a. Kemudahan penggunaan media b. Kemenarikan media	6,7
	Jumlah		7

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Hasil

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini digunakan untuk mengetahui apasaja yang harus dipelajari seperti menganalisis kebutuhan, mengidentifikasi permasalahan yang ada, serta menganalisis tugas. Oleh sebab itu, *output* yang dihasil berupa media *loose part* “Aquarium Ajaib” yang identifikasi kebutuhan dan analisis tugas rinci didasarkan pada dasar kebutuhan yang ada.

1. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di Sekolah Alam Matahari Ambarawa adalah Kurikulum Merdeka. Analisis awal yang dilakukan disana berkaitan dengan Program Pembelajaran yang akan dilaksanakan yang tercantum dalam bentuk Modul Ajar. Penggunaan media *loose part* “Aquarium Ajaib” dapat membantu meningkatkan kreativitas pada anak serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dalam diri anak. Bukan hanya itu, anak-anak akan lebih bersemangat mengikuti kegiatan

pembelajaran karena mereka bisa mengeksplorasi semua bentuk yang ia mau, mengubah fungsi aquarium sesuai imajinasinya. Penggunaan bentuk yang menarik, yang sering dilihat anak dalam kehidupan sehari-hari serta melatih anak mengenal benda-benda alam di sekitarnya. Pada pemanfaatan media *loose part* “Aquarium Ajaib” ini anak akan dibebaskan memanfaatkan aquarium sesuai dengan imajinasinya.

2. Analisis Peserta Didik di Sekolah Alam Matahari Ambarawa

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada bulan Maret 2023 kepada anak didik adalah anak-anak masih terdapat beberapa yang masih belum mau mencoba hal baru, mereka masih senang meniru apa yang dicontohkan oleh ibu guru, serta anak-anak masih enggan mengotak atik barang baru sebab masih menunggu instruksi atau contoh dari gurunya.

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk membantu mengembangkan serta menumbuhkan kreativitas dalam diri anak dengan memanfaatkan penggunaan media *loose part* “Aquarium Ajaib”. Dengan meningkatkan kreativitas dalam diri anak maka akan menolong mereka lebih mudah menyelesaikan semua permasalahan yang dihadapinya.

Tahap Desain (*Design*)

Setelah analisis yang telah dilakukan, peneliti mulai merancang media *loose part* yang akan dikembangkan menjadi bentuk media “Aquarium Ajaib”. Peneliti merancang media pada bulan Mei 2023. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti di tahap merancang yaitu menentukan konsep dan jenis pemanfaatan media *loose part*, tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan, proses kegiatan yang akan dilaksanakan, dan instrumen penilaiannya.



Gambar 3. Contoh Simulasi “Aquarium Ajaib”

Dalam bentuk media “Aquarium Ajaib” dibuat seperti bentuk aquarium dengan tiga sisi dinding yang menjadi pembatas. Sisi depan tidak berikan dinding pembatas karena untuk memudahkan anak-anak meletakkan ornamen-ornamen *loose part*. Diberikan dalam bentuk kotak kosong. Kemudian anak-anak akan diminta membuat sesuatu dalam tema yang ditentukan dengan memakai imajinasi untuk menghasilkan karya mereka sendiri yang sesuai tema.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya dari tahapan merancang adalah tahapan pengembangan dalam hal ini peneliti mengembangkan media *loose part* yang dikembangkan menjadi Media *loose part* “Aquarium Ajaib” untuk meningkatkan serta mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Produk yang dikembangkan akan di cek oleh pengembang untuk mengetahui apakah

produk dapat digunakan dengan baik serta cakupan komponen sudah mencapai kompetensi yang diinginkan.

Pengujian kelayakan produk dilakukan oleh dua Ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan sebuah komentar berkaitan dengan komponen yang ada dalam media *loose part* "Aquarium Ajaib". Sedangkan ahli media, dilakukan oleh penguji ahli yaitu pengajar yang akan memanfaatkan media *loose part* "Aquarium Ajaib. Ahli media akan memberikan komentar berkaitan dengan pengajaran serta pemanfaatan media yang akan digunakan.

Hasil pengujian yang dilakukan oleh para ahli dalam menguji kelayakan media *loose part* "Aquarium Ajaib" adalah sebagai berikut

Tabel 1. Instrumen Validasi Penelitian

No	Tipe Instrumen	Validator	Rata-rata nilai	Rata-rata nilai validator	Kategori
1	Validasi terkait bahan media	VAM 1 VAM 2	3,5 3,52	3,51	Sangat baik digunakan
2	Validasi terkait media	VAE 1 VAE 2	3,4 3,44	3,42	Sangat baik digunakan
3	Pertanyaan dari tanggapan dosen	ARD 1 ARD 2	3,3 3,3	3,3	Sangat baik digunakan
4	Pertanyaan dari guru pengampu sekolah	ARC 1 ARC 2	3,3 3,32	3,31	Sangat baik digunakan

Berdasarkan tabel di atas, semua instrumen yang berhubungan dengan media *loose part* "Aquarium Ajaib" sangat baik digunakan dalam semua kategori. Setelah perbaikan pada Draft 1 maka akan dilanjutkan pada Draft II.

Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahapan setelah dikembangkan yaitu pelaksanaan media pengembangan *loose part* "Aquarium Ajaib" untuk meningkatkan serta

mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh anak usia dini. Setelah dinyatakan layak oleh para ahli maka media *loose part* “Aquarium Ajaib” akan diujikan kepada anak melalui kegiatan belajar mengajar. Kemudian akan dinilai oleh pendidik bagaimana tanggapan dan *response* anak ketika diberikan sebuah media *loose part* “Aquarium Ajaib” untuk memperoleh kelayakan penggunaan media pengembangan tersebut.

Pelaksanaan media *loose part* “Aquarium Ajaib” adalah anak-anak dikenalkan terlebih dahulu tentang media ini. Kegiatan yang dilakukan pengenalan dengan memberikan pertanyaan kepada anak tentang benda di sekitar yang di ketahuinya untuk masuk ke dalam materi alam sekitarku. Setelah itu anak-anak akan dikenalkan berbagai macam benda yang telah dibawa oleh pengembang dengan metode tanya jawab. Kemudian terdapat sebuah proyek bersama untuk dilakukan dengan membentuk sebuah karya bersama teman-teman dengan mempergunakan media yang telah disediakan. Maka anak-anak akan mengeluarkan daya imajinasinya serta hasil karya yang dihasilkan akan berbeda-beda. Kemudian pada tahap ini guru akan memberikan penilaian berdasarkan jalannya penggunaan media *loose part* “Aquarium Ajaib” yang berkaitan dengan kemampuan anak menerima pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Pembelajaran Pengembangan Media Loose Part “Aquarium Ajaib”

Interval	Skor	Pre-test sebelum menggunakan media <i>loose part</i> “Aquarium Ajaib”		Post-test setelah penggunaan media <i>loose part</i> “Aquarium Ajaib”	
		Nilai	Persentasi	Nilai	Presentase
BSH	4	5	10%	11	50%
BSB	3	5	10%	5	28%
MB	2	8	60%	4	22%
BB	1	2	20%	0	0
Total		20	100%	20	100%

Dari hasil pembelajaran yang disajikan pada tabel di atas menunjukkan peningkatan jumlah anak yang meningkat dalam bentuk kreativitasnya dari 10% menjadi 50%. Semula 5 anak yang aktif dan mau berkreasi meningkat menjadi 11 anak.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE yaitu tahapan evaluasi, dalam tahap ini penilai akan memberikan sebuah perbaikan untuk kemajuan media *loose part* “Aquarium Ajaib” bagi anak usia dini. Perbaikan yang dilakukan dapat menambah lagi jumlah barang *loose part* alam agar dapat membuat karya yang lain tanpa terbatas jumlah media *loose part*. Penyajian akuarium juga bisa diperbesar lagi agar anak-anak tidak berebut ketika menyusun kegiatan karya bersama.

Tabel 3. Penilaian Kreativitas pada Media *Loose Part* “Aquarium Ajaib”

NO	Aspek Kreativitas Anak	Skor			
		4	3	2	1
1	Anak aktif bertanya	√			
2	Rasa ingin tahu yang tinggi	√			
3	Menunjukkan ketertarikan dengan media ataupun pembelajaran	√			
4	Antusias dalam mengikuti kegiatan belajar	√			
5	Fokus dalam pengerjaan proyek	√			
6	Berani menyuarakan ide karyanya	√			
7	Menghasilkan karya yang unik sesuai imajinasinya		√		
8	Mampu menjelaskan hasil karyanya secara runtut sesuai bahasanya	√			

Pembahasan

Dalam hal ini pengembangan mengembangkan media yang ada di sekitar

anak-anak yang sering disebut dengan *loose part*. Akan tetapi pengembang mengembangkan media menjadi lebih terkonsep dengan membuat menjadi sebuah nama “Aquarium Ajaib”. Dinamakan “Aquarium Ajaib” karena sebuah tempat yang dapat digunakan untuk berbagai macam benda-benda baik replika kehidupan air, darat ataupun udara dengan tujuan mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

Fono dan Ita memaparkan tentang pemanfaatan media *loose part* dalam membantu guru mengembangkan daya imajinasi serta kreativitas anak usia dini melalui berbagai kegiatan dalam bentuk permainan yang menyenangkan (Fono & Ita, 2021). Purwaningsih dkk mendeskripsikan bagaimana penggunaan media *loose part* dapat menjadi salah satu media yang berhasil meningkatkan minat belajar serta meningkatkan kreativitas pada anak usia dini (Purwaningsih et al., 2022). Isnaini menjabarkan tentang penerapan model STEAM yang dapat berlangsung secara maksimal dengan bantuan media *loose part*. Anak-anak menjadi lebih aktif dan karya imajinasi yang mereka hasilkan sangat bagus dan unik (Isnaini & Ariyanti, 2022). Yusuf dan Nurliana berpendapat bahwa penggunaan media *loose part* sangat direkomendasikan untuk mengatasi masalah kejenuhan belajar dan menurunnya kreativitas pada anak (Nurliana, 2022). Serta Zakiyatul dan Imamah penggunaan media *loose part* terbukti dapat membantu mengembangkan kreativitas anak serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini (Zakiyatul & Imamah, 2020).

Dalam penggunaan media ini anak-anak akan dibebaskan menghasilkan sebanyak mungkin karya yang ingin mereka hasilkan. Komponen *loose part* yang telah disediakan akan mereka olah menjadi karya yang sesuai dengan imajinasinya. Media ini dapat dipergunakan untuk memenuhi semua tema mulai dari alam sampai keluarga. Semisal dalam tema alam, anak-anak akan diminta untuk membuat sesuatu yang berasal dari alam. Maka mereka akan menghasilkan burung, bunga, sungai atau bahkan gunung dengan merangkai komponen *loose part* yang telah disediakan (Lisyutin & Lastovenko, 2021).

Media *loose part* saat ini mulai banyak digemari oleh para pendidik untuk menjadi media alternatif yang menarik minat anak usia dini. Media *loose part* juga

membantu mengatasi berbagai permasalahan yang dialami oleh anak usia dini mulai dari meningkatkan minat anak dalam belajar (Juliana et al., 2022). Media *loose part* juga digunakan untuk mengatasi permasalahan meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan orang lain (Kuo et al., 2019). Dan tidak lupa media *loose part* mampu mengatasi permasalahan menurunkan kreativitas pada anak usia dini dan terbukti mampu meningkatkannya (Luan et al., 2022).

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *loose part* “Aquarium Ajaib” layak dan mampu digunakan untuk meenumbuhkan dan mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Pengembangan ini mampu memberikan hasil yang baik dari meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan media aquarium ajaib terbukti dari meningkatnya nilai anak dari 10% menjadi 50%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa salah satu pendorong kreativitas bagi anak usia dini dapat dilakukan dengan mengembangkan media *loose part* dalam bentuk “aquarium ajaib”

Saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lagi berbagai macam media kreatif dan unik sebagai media belajar bagi anak usia dini. Keterbatasan dalam penelitian ini masih menggunakan jumlah sampel yang sedikit, sehingga belum tau apakah media aquarium ajaib berbasis *loosepart* dapat digunakan dalam sampel yang banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, C. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung dan Kreativitas dengan Menggunakan Metode Bermain Melalui Media Ikan di Aquarium. *Raudhatul Athfal Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2).
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Damayanti, E., Ahmad, A., Bara, A., Islam, U., & Alauddin, N. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22.
<https://doi.org/dx.doi.org/1021274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado

- Malanuza. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9291.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2465>
- Harsela, F. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal PENA PAUD*, 1(1), 27–39.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33369/penapaud.v1i1.13851>
- Isnaini, I. D., & Ariyanti, M. P. (2022). Analisis penerapan metode loose part untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 6(1), 113–122.
- Juliana, F., Syafrida, R., & Nirmala, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Loose Part Terhadap Minat Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Di TKIT Ash-Sholihah Tambelang. *PeTeKa*, 5(3), 563–574.
<https://doi.org/10.31604/ptk.v5i3.563-574>
- Kaltsum, U., Mutmainah, N., & Yunus, Y. E. (2023). Pemanfaatan Botol Bekas sebagai Aquarium Ikan Hias di TK Aisyiyah Bustan Athfal Jampue Kabupaten Pinrang. *Hippocampus*, 2(1).
- Kasumayanti, E., & Elina, Y. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 186–197. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1179>
- Kuo, M., Barnes, M., & Jordan, C. (2019). Do experiences with nature promote learning? Converging evidence of a cause-and-effect relationship. *Frontiers in Psychology*, 10(FEB), 3389.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00305>
- Lisyutin, & Lastovenko, O. R. (2021). Assessing the Power of Intensity Interaction between the Solid and Fluid Phases in the Unconsolidated Water-Saturated Sandy Marine Sediments at Shear Wave Propagation. *Physical Oceanography*, 28(1), 90–103. <https://doi.org/10.22449/1573-160x-2021-1-90-103>
- Luan, H., Zhou, Z., Xu, C., Bai, L., Wang, X., Han, L., Zhang, Q., & Li, G. (2022). Study on the Synergistic Effects between Petroleum Sulfonate and a Nonionic-Anionic Surfactant for Enhanced Oil Recovery. *Energies*, 15(3). <https://doi.org/10.3390/en15031177>
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1), 102–114.
<https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/896>
- Nabil. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini (paud) Dalam Pendekatan Psikologi Anak. *Al Marhalah : Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 88–100.
- Nipriansyah, N., Sasongko, R. N., Kristiawan, M., Susanto, E., & Arinal

- Hasanah, P. F. (2021). Increase Creativity And Imagination Children Through Learning Science, Technologic, Engineering, Art And Mathematic With Loose Parts Media. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77–89. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8598>
- Nurliana, M. Y. B. dan I. R. I. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab . Enrekang Sulawesi Selatan. 4(1), 451–460.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pramudyani, A. V. R., & Indratno, T. K. (2022). Pemahaman Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematic (STEAM) pada Calon Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4077–4088. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2261>
- Priyanti, N., & Jhoni Warmansyah. (2021). The Effect of Loose Parts Media on Early Childhood Naturalist Intelligence. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2), 239–257. <https://doi.org/10.21009/jpud.152.03>
- Purwaningsih, C. W. W., Triharnanto, J., & ... (2022). Penggunaan Media Loose Part Berbasis STEAM Dalam Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini. ... *Nasional 100 Tahun ...*, 31–35. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SemNasTamansiswa/article/view/63%0Ahttps://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SemNasTamansiswa/article/download/63/13>
- Rahayu, N. W. (2020). Penerapan Media Aquarium dalam Menstimulasi Kreativitas Anak Kelompok B di TK Budi Mulia Surabaya. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 5(6).
- Saidah, N., Nurputri, D. R., & Ratnaningsih, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Berbasis Role Playing Game Berbantuan Macromedia Flash Professional 8. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(1), 124–135. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i1.98>
- Saraswati, S. (2024). Pelatihan Pembuatan Aquarium Ikan Hias bagi Guru-Guru Paud dan Lomba Mewarnai Biota Laut Kategori Kelas Terapi dalam Mendukung Pengembangan Media Pembelajaran Anak. *Indonesian Journal of Fisheries Community Empowerment*, 4(3).
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyah Fikr*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- widi winarni, E. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Bumi Aksara.

Yafie, E. (2017). PENDIDIKAN SEKSUAL ANAK USIA DINI. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(2), 18–30.

Zakiyatul, M., & Imamah, A. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part. *Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak*, 15(2), 1–181.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>