

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aktivitas secara etimologi berasal dari bahasa Inggris yaitu *active* yang berarti menjadi aktif atau sibuk, aktivitas merupakan segala jenis kegiatan yang dilakukan oleh manusia dan dorongan yang memiliki hubungan dengan tingkah laku. Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan aktivitas adalah keaktifan, kesibukan kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan pada tiap bagian dalam suatu kegiatan, aktivitas adalah prinsip yang sangat penting dalam melaksanakan belajar mengajar, dalam melakukan pembelajaran anak akan tampak beraktivitas.

Sardiman (2011) mendefinisikan aktivitas dalam belajar tidak hanya dilihat sebagai kegiatan yang berkaitan dengan mental, akan tetapi juga sebagai aktivitas yang berkaitan dengan fisik yang melibatkan gerakan dan partisipasi aktif yang dilakukan oleh siswa. Dengan pembelajaran yang aktif dapat merangsang keterlibatan siswa dalam memahami materi pelajaran secara lebih baik. Dengan demikian belajar merupakan prinsip beraktivitas/berbuat. Maka dari itu aktivitas dan belajar memiliki keterkaitan yang penting satu sama lain, dalam segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa ketika belajar.

Faizah (2017), mendefinisikan belajar merupakan suatu aktivitas sadar, yang dilakukan oleh individu melalui suatu latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku, yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, belajar juga dapat didefinisikan suatu kegiatan yang meliputi membaca, mengamati, mencoba, mendengarkan, meniru dan mengikuti petunjuk/arahan yang telah diberikan. Dengan demikian belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh siswa sebagai suatu kegiatan, yang dalam proses pembelajarannya khususnya dalam belajar, terjadi perubahan tingkah laku yang baru baik itu aktivitas jasmani maupun aktivitas mental.

Belajar untuk anak usia dini memiliki karakteristik sendiri yang berbeda dengan orang dewasa, diantaranya yaitu bermain sambil belajar, belajar alamiah, dan membangun sendiri pengetahuannya. (Gros dalam Wahyuni, 2020). Bermain

dianggap sebagai orientasi yang memberi individu kemampuan untuk menerapkan sebagian besar dari dirinya, di mana pengalaman main-main dengan objek dan prosedur untuk masalah kehidupan nyata yang tidak muncul dalam situasi permainan asli. Dengan demikian bermain didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan sukarela dan menyenangkan, memiliki peranan penting dalam perkembangan kognitif dan emosional anak, bermain sambil belajar bagi anak usia dini merupakan kegiatan yang dilakukan dengan perasaan senang dan tanpa paksaan, namun memiliki pola-pola yang diharapkan, mampu menciptakan hasil guna perkembangan baik bagi diri anak (Wahyuni, 2020).

Melalui aktivitas bermain, berbagai aspek perkembangan anak dapat dirangsang. Oleh karena itu, standar tingkat pencapaian perkembangan anak mengacu pada STPPA PAUD sebagaimana diatur dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. STPPA merupakan kriteria yang menetapkan kemampuan yang harus dicapai anak pada semua aspek perkembangan dan pertumbuhan, meliputi: nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Berdasarkan Pasal 1 Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, aspek sosial-emosional mencakup: pertama, kesadaran diri, yaitu kemampuan mempertahankan diri, mengenali dan mengendalikan perasaan, serta menyesuaikan diri dengan orang lain; kedua, tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, meliputi kesadaran akan hak, ketaatan pada aturan, kemampuan mengatur diri, serta bertanggung jawab atas perilaku demi kebaikan bersama; dan ketiga, rasa tanggung jawab.

Hude, (2006) mengemukakan emosi sebagai suatu gejala psiko-fisiologis yang memberikan efek pada persepsi, sikap, dan tingkah laku tertentu. Emosi dapat dirasakan secara psiko-fisiologis karena terkait dengan jiwa dan fisik. Ada beberapa ciri khas emosi yang dimiliki anak-anak diantaranya: emosi yang kuat, emosi yang sering kali tampak, emosi yang bersifat sementara, emosi yang mencerminkan individualitas, dan emosi yang dapat diketahui melalui gejala perilaku. Dengan demikian emosi anak usia dini merupakan suatu reaksi yang kompleks, yang mencakup perasaan yang dialami anak usia dini seperti bahagia, marah, takut, sedih dan lainnya. Emosi memiliki peran penting dalam kehidupan anak, di mana anak usia dini menunjukkan emosi mereka secara spontan dan intens, dalam

melakukan kegiatan sehari-hari saat berinteraksi dengan orang lain, dan lingkungan sekitarnya

Kecerdasan emosi merupakan Salah satu aspek perkembangan sosial-emosional, yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengenali dan mengelola emosi sendiri, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan membangun hubungan kolaboratif dengan orang sekitar. Kecerdasan emosional juga didefinisikan sebagai kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, bertahan dalam situasi sulit, mengandalkan dorongan hati, dan tidak melebih-lebihkan emosi. Istilah lama "kecerdasan emosi" mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi, mengontrol, dan mengendalikan emosinya. (Goleman, 2000).

Dengan demikian, kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk mengenali, memahami, mengelola, dan memanfaatkan emosi secara efektif untuk diri sendiri dan orang lain. Kecerdasan emosi anak-anak sangat penting untuk menyelesaikan masalah secara efektif dan efektif, karena kecerdasan ini sangat penting untuk keberhasilan hidup seorang anak di kemudian hari.

Dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak, kegiatan bermain merupakan sarana bagi anak untuk berkembang sekaligus menjadi *detector* perkembangan mereka (S. N. Hayati & Putro, 2021). Bermain adalah aktivitas yang dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau tanpa alat, yang berfungsi untuk memberikan pemahaman, menyampaikan informasi, menghadirkan kesenangan, serta merangsang pengembangan imajinasi (Sudono, 2000). Bermain adalah aktivitas yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pribadi, dilakukan dengan cara yang menyenangkan, tidak berfokus pada hasil akhir, serta bersifat fleksibel, aktif, dan positif.

Dengan kata lain, bermain bukanlah aktivitas yang dilakukan untuk menyenangkan orang lain, melainkan didasari oleh keinginan pribadi. Oleh sebab itu, bermain menjadi kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang memberikan kebahagiaan bagi pelakunya. Dalam bermain, anak lebih fokus pada proses yang dijalani daripada hasil akhir yang dicapai. (Musfiroh, 2012).

Aktivitas bermain didefinisikan sebagai orientasi yang membantu seseorang menerapkan sebagian besar dari dirinya. Ini mencakup bermain dengan objek dan prosedur untuk masalah kehidupan nyata yang mungkin tidak muncul dalam situasi permainan asli. Hal ini sesuai dengan perspektif para ahli konstruktivisme tentang belajar pada anak, yang bermaksud bahwa anak-anak akan belajar dengan bermain dan mengeksplorasi dan berinteraksi dengan objek yang mereka temui. (Wahyuni, 2020).

Aktivitas anak dalam bermain *loose parts* sebagai jembatan atau sarana untuk mengembangkan kecerdasan emosi dalam mengelola kesadaran diri, kontrol diri, ketekunan, semangat, motivasi diri, empati, dan kecakapan sosial. *Loose parts* adalah material yang bersifat terbuka, dapat dipisahkan, disatukan kembali, dibawa, disusun, dipindahkan, dan digunakan secara mandiri atau dikombinasikan dengan material lainnya dari berbagai komponen yang ada di lingkungan sekitar, membuat anak-anak memiliki kesempatan bermain yang luas sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Sehingga saat proses belajar mengajar anak-anak dapat mengembangkan imajinasi mereka dan dapat mengutarakan perasaan mereka ataupun bersosialisasi dengan teman mereka saat aktivitas berlangsung (Umami & Afnida, 2023).

Aktivitas bermain *loose parts* sebagai sarana atau media, yang dapat meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan emosi anak, dalam melaksanakan kegiatan belajar, karena aktivitas bermain *loose parts* memberikan anak kebebasan dalam berimajinasi. Sehingga anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar, berbeda dengan saat anak melakukan atau mengerjakan aktivitas di dalam ruangan seperti mengisi majalah, mengisi LKA, anak cenderung tidak begitu bersemangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dengan adanya aktivitas bermain *loose parts* anak akan dibebaskan untuk berimajinasi dan mengenal alam dan lingkungan sekitarnya.

Hasil observasi awal yang dilakukan di RA Al-Wafi menunjukkan bahwa sebagian besar anak terlihat atau terlibat aktif dalam melakukan aktivitas bermain *loose parts*, sementara sebagian kecil lainnya kurang menunjukkan keterlibatan dalam aktivitas bermain *loose parts*. Selain itu sebagian besar anak menunjukkan kemajuan dalam perkembangan kecerdasan emosi, sedangkan sebagian kecil lainnya masih

memerlukan bimbingan dalam mengembangkan kecerdasan emosinya. Hal ini terlihat selama aktivitas bermain *loose parts* tampak bahwa sebagian kecil anak belum menunjukkan minatnya dalam bermain *loose parts*, salah satu faktor yang menyebabkan anak kurang minat untuk bermain *loose parts*, adalah kurangnya media *loose parts* atau keterbatasan bahan dan alat yang disediakan, yang mengakibatkan anak menjadi bosan dan tidak tertarik untuk mencoba aktivitas bermain *loose parts*, dengan faktor ini juga kecerdasan emosi anak kurang terstimulus sehingga kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati dan keterampilan anak belum terasah atau belum berkembang.

Dengan demikian permasalahan yang ditemukan oleh peneliti dalam observasi berfokus pada kecerdasan emosi anak usia dini, Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “*Hubungan Antara Aktivitas Bermain Loose Parts Dengan Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas bermain *loose parts* pada anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Komp. Bumi Panyileukan Kota Bandung?
2. Bagaimana kecerdasan emosi anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Komp. Bumi Panyileukan Kota Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas bermain *loose parts* dengan kecerdasan emosi anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Komp. Bumi Panyileukan Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Aktivitas bermain *loose parts* di kelompok B RA Al-Wafi Komp. Bumi Panyileukan Kota Bandung
2. Kecerdasan emosi anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Komp. Bumi Panyileukan Kota Bandung.

3. Hubungan antara aktivitas bermain *loose parts* dengan kecerdasan emosi anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Komp. Bumi Panyileukan Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai praktik aktivitas bermain pada anak usia dini melalui *loose parts* serta pengaruhnya terhadap kecerdasan emosi anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai acuan, dalam menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan sehari-hari untuk mengembangkan kecerdasan emosi anak usia dini.

- b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah keilmuan dan pengetahuan tentang hubungan antara aktivitas bermain *loose parts* dengan kecerdasan emosi anak usia dini.

- c. Bagi Peserta didik

Dalam penelitian ini, peneliti berharap bahwa penelitian ini akan memberikan pengalaman belajar kepada anak-anak. Ini juga dapat menumbuhkan imajinasi dan keberanian untuk memecahkan dan mengutarakan pendapat tentang masalah baik dalam kelompok maupun individu. Selain itu, penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

- d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu peneliti lain dalam penulisan ilmiah dan memberikan wawasan tentang

aktivitas bermain loose parts yang berkaitan dengan kecerdasan emosi anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

Darman, (2020) mendefinisikan aktivitas adalah segala sesuatu yang dilakukan, atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik. Dan didalam kegiatannya dilaksanakan secara jasmani atau rohani, dengan demikian aktivitas fisik merupakan sesuatu kebutuhan yang dirasakan dan bisa diraba seperti rumah dan jembatan. Sedangkan non fisik sesuatu yang dapat dirasakan tetapi tidak dapat diraba seperti kenyamanan dan keamanan.

Bermain adalah tempat anak mengeksplorasi semua yang mereka miliki. Permaianan pada anak terdiri dari semua aktivitas yang dilakukan anak-anak, baik dalam hal gerakan, pikiran, atau ucapan. Bermain dengan gerakan, seperti berlari, melompat, memanjat, dll. Bermain dengan pikiran, seperti menyusun puzzle, mengingat lagu, mengingat percakapan orang lain, dan sebagainya (Wahyuni & Azizah, 2020).

Loose parts adalah permainan atau pembelajaran yang didasarkan pada media pembelajaran PAUD yang menyenangkan dan menarik sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan anak secara optimal. Kebutuhan akan media pembelajaran ini sangat tinggi karena proses pembelajaran di PAUD berbeda dengan pembelajaran pada tingkat yang lebih tinggi. Melalui permainan loose parts, anak-anak dapat melatih kemampuan memecahkan masalah bersama berdasarkan apa yang mereka lakukan, dan meningkatkan ingatan mereka terhadap lambang bilangan melalui bentuk dan berapa banyak biji-bijian yang mereka sambungkan dengan bilangan yang sudah ditentukan (Siantajani, 2020).

Melalui aktivitas bermain *loose parts* bertujuan untuk merangsang atau menstimulasi kecerdasan emosi anak, karena dengan kegiatan bermain dapat menanamkan sikap budi pekerti yang baik dan melatih berbagai hal, di antaranya: disiplin dan bertanggung jawab, mencintai ciptaan Tuhan, taat, tertib, dan berani; ramah dan peduli terhadap orang lain; mengetahui sikap dan perilaku yang baik dan buruk. Kegiatan bermain memungkinkan anak-anak untuk menyalurkan keinginan,

kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Bermain juga memungkinkan anak-anak untuk melatih fisik, bergaul dengan teman sebaya dan lingkungannya, memainkan peran sesuai dengan fantasinya, mengembangkan bakatnya, menumbuhkan sifat dan sikap yang positif, dan mengekspresikan dan menyalurkan perasaan mereka, baik itu senang, tertekan, atau sedih.

Permainan *Loose parts*, dapat membantu anak usia dini dalam mengembangkan kecerdasan emosi, mendukung stimulasi anak sesuai dengan karakteristik unik mereka. Oleh karena itu, bermain sambil belajar dengan menggunakan permainan loose parts dapat membantu anak-anak mengekspresikan dirinya dalam kegiatan pembelajaran dengan ide-ide kreatif mereka sendiri. Hasil dari bermain dengan loose parts akan berbeda untuk setiap anak karena kreativitas mereka (Alifiya dalam Syafi'i, 2021). Indikator aktivitas bermain loose parts dalam proses pembelajaran terdapat dalam permendikbud 2019 meliputi:

1. Mengamati bahan *loose parts* yang telah disiapkan oleh guru dan mengamati gambar ataupun cerita yang disampaikan guru, serta memahami kalimat undangan dari guru.
2. Memindahkan, membawa, menggabungkan, merancang ulang, memisahkan, dan menyatukan kembali bahan loose parts dengan berbagai cara sesuai dengan imajinasi dan kreativitas yang dimiliki anak.
3. Menceritakan karya apa yang ia buat dari bahan *loose parts* dan menghargai pendapat, masukan atau ide dari temannya.

Saa, (2013) Basic emotion, seperti marah, takut, cemburu, rasa ingin tahu, iri hati, gembira, sedih, dan kasih sayang, adalah emosi dasar yang sering dialami oleh anak-anak. Ciri utama dari reaksi emosi anak adalah intensitasnya yang sangat kuat dan mudah berubah, individual, dan dapat dikenali melalui tingkah laku yang ditampilkan. Mengetahui emosinya membuatnya mampu mengontrol keinginan seperti menghargai keinginan orang lain dan berinteraksi dengan teman sekelas.

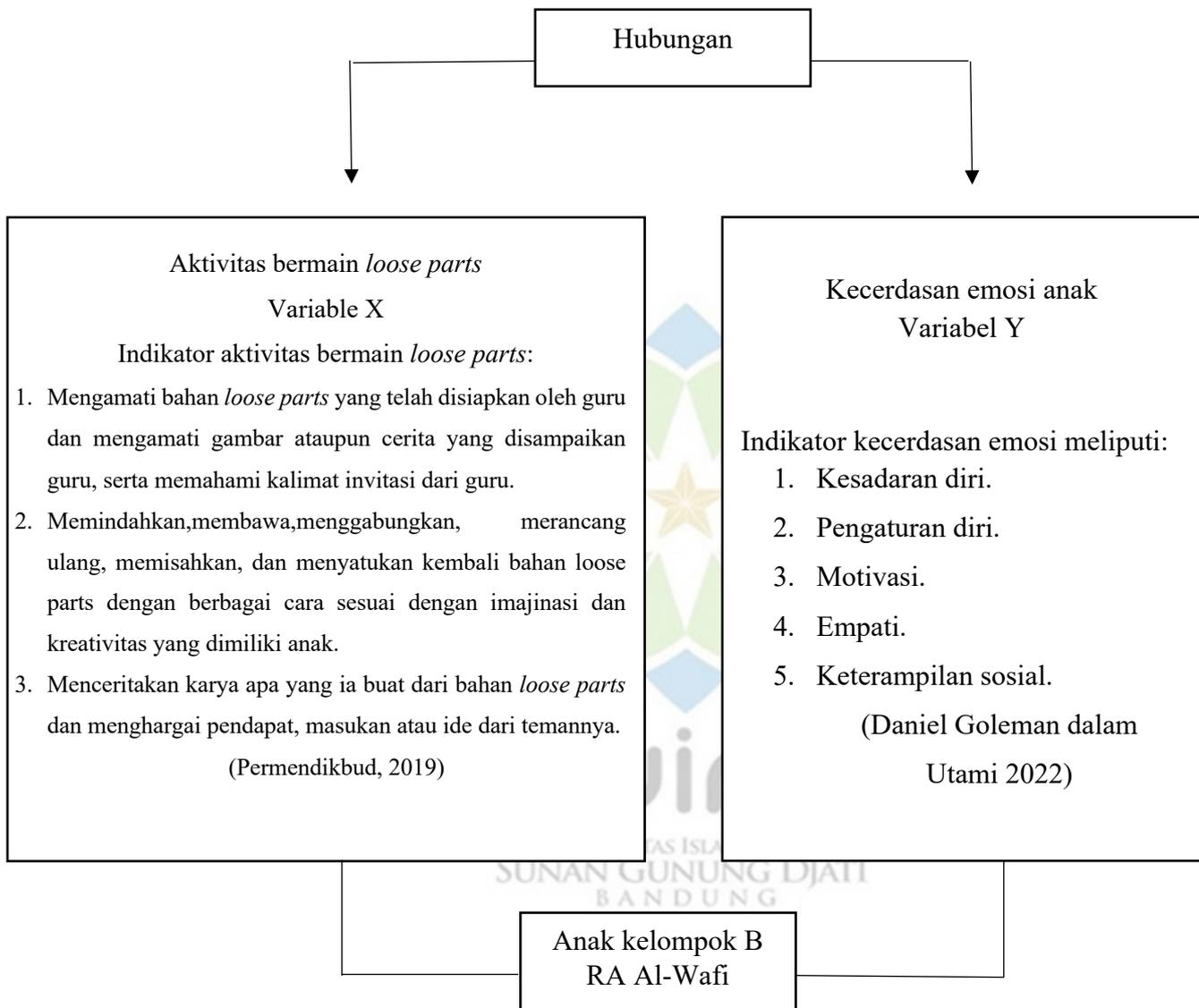
Kecerdasan emosional adalah bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan untuk memantau, membedakan, dan menggunakan informasi tentang emosi diri sendiri dan orang lain. Mayer, (2011) juga mendefinisikan Kecerdasan emosi adalah kekuatan intelektual bergantung pada

kecerdasan emosi, yang merupakan dasar pembentukan emosi. Kecerdasan emosi mencakup keterampilan seperti: menunda kepuasan dan mengendalikan impuls, tetap optimis saat menghadapi kesulitan dan ketidakpastian, menyalurkan emosi yang kuat secara efektif, mampu memotivasi dan menjaga semangat disiplin diri dalam usaha mencapai tujuan, menangani kelemahan pribadi, dan menunjukkan rasa percaya diri.

Salah satu gejala emosi pertama yang muncul adalah respons umum terhadap stimulus atau rangsangan yang kuat. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan emosi dapat berkembang dengan baik jika diberikan rangsangan yang tepat. Melalui stimulus, seperti permainan atau pembelajaran, setiap aspek perkembangan anak akan berkembang dengan baik. Ke depannya, anak akan mampu mengendalikan dorongan hati, serta memahami perbedaan antara perasaan dan tindakan yang ia lakukan. Adapun 5 indikator kecerdasan emosi anak usia dini yang dikemukakan oleh Daniel Goleman dalam Utami (2022) yang harus dikenali sejak dini sebagai suatu pijakan dasar meliputi:

1. Kesadaran diri.
2. Pengaturan diri.
3. Motivasi.
4. Empati.
5. Keterampilan sosial

Oleh karena itu bermain menggunakan *loose parts* memberikan pengalaman kepada anak untuk mengekspresikan dan melengkapi kepribadian seseorang dalam mengembangkan kemampuan emosi anak usia dini. Seperti mengutarakan imajinasinya terhadap bentuk apa yang akan dia buat dan dalam proses memindahkan benda melalui tangan, menyusun, memasang dan melepas. Itu semua merupakan proses yang melatih kesabaran anak dalam mengendalikan emosi (Anisabela & Rahminawati, 2022). *Loose parts* sebagai sarana bermain anak dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak. Menurut Siantajani, (2020) penggunaan bagian kosong dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pendidikan, ekspansi, dan perkembangan. Pada tahap tertinggi, bermain menggunakan bagian kosong terjadi. Adapun kerangka berfikir berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan bentuk kalimat pertanyaan. Variabel yang diteliti terdiri dua, yaitu variabel aktivitas bermain *loose parts* (variabel x) dan kecerdasan emosi anak usia dini (variabel y).

Ahmad (2020) penelitian ini menggunakan jenis hipotesis asosiatif, yang sesuai dengan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang digunakan. Hipotesis asosiatif dapat diartikan sebagai dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang mengkaji bagaimana dua variabel penelitian saling berhubungan. Berdasarkan penjelasan tersebut, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

(H_a) : Terdapat hubungan antara aktivitas bermain *loose parts* dengan kecerdasan emosi anak usia dini.

(H_0) : Tidak terdapat hubungan antara aktivitas bermain *loose parts* dengan kecerdasan emosi anak usia dini.

Pengujian hipotesis di atas dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya mengikuti ketentuan sebagai berikut:

Jika t hitung $>$ t tabel, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Jika t hitung $<$ t tabel, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Penelitian Terdahulu

Studi atau penelitian yang serupa dengan pokok masalah yang dibahas dalam penelitian ini telah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya. Oleh karena itu, beberapa hasil penelitian yang relevan dengan pokok masalah ini disertakan, antara lain sebagai berikut:

1. Anisa Eliyana tahun (2020) Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang berjudul “*Hubungan Antara Kemampuan Interaksi Sosial Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini* “. Dari hasil penelitian ini menggunakan

pendekatan dan metode penelitian kuantitatif dan teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, wawancara. Dan jenis penelitian ini menggunakan korelasional dan subjek yang digunakan adalah anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelompok B RA Al-Wafi Panyileuka Bandung mengenai hubungan antara interaksi sosial dengan kecerdasan emosional anak usia dini dan Kecerdasan emosional anak kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Bandung berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 74 yang berada pada interval 70-79. Sehingga dapat dikatakan bahwa kecerdasan emosional anak kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Bandung berkualifikasi baik. Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti yang akan diteliti adalah objek penelitian, objek yang akan digunakan adalah anak usia dini, dan kemampuan yang dikembangkan yakni kecerdasan emosi anak usia dini. dan lokasi penelitian berada dilokasi yang sama yakni RA Al-Wafi Komp. Bumi Panyileukan Desa Cipadung Kidul Kec. Panyileukan Kota Bandung. Sedangkan perbedaannya yakni penggunaan media *loose parts* dengan interaksi sosial.

2. Azky Farida (2020) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul "*Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini DI PAUD Al-Musfiroh Gunungsinduri Jawa Barat*". Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang merupakan penelitian dideskripsikan berupa kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dan objek penelitiannya merupakan anak usia dini adapun data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Al-Musfiroh terkait penggunaan media Loose Parts untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat dapat disimpulkan Penggunaan media Loose Parts pada pembelajaran PAUD Al-Musfiroh dilaksanakan dengan menerapkan seluruh tahapan bermain Loose Parts dengan memperhatikan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang yang dilakukan anak

di setiap harinya dan Pembelajaran dilakukan dengan memadukan tujuh strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa. Persamaan yaitu penggunaan dan juga aktivitas media *loose parts*, dan objek yang akan digunakan adalah anak usia dini. Perbedaannya peneliti terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan korelasi. Dan juga penelitian terdahulu berfokus terhadap perkembangan kreativitas sedangkan penelitian ini berfokus kepada kemampuan emosional anak usia dini.

3. Dewi Safitri dan Anik Lestarinigrum (2021) Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Nusantara PGRI Kediri yang berjudul "*Penerapan Media Loose Parts Untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*". Hasil penelitian terdahulu dalam meningkatkan kreativitas anak dapat menggunakan media *loose parts* dengan bahan lepasan yang disekitar lingkungan anak memiliki keanekaragaman yang dapat memperkaya kegiatan bermain anak dalam menggunakan ide yang kreatif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang merupakan penelitian dideskripsikan berupa kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Persamaan dari penelitian terdahulu yaitu penerapan dan juga aktivitas media *loose parts*. Perbedaannya peneliti terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan korelasi. Dan juga penelitian terdahulu berfokus terhadap aspek kreativitas sedangkan penelitian ini berfokus kepada kecerdasan emosi anak usia dini.