

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu wadah yang bermanfaat untuk membina dan mencerdaskan manusia serta dapat menentukan karakter dan mengembangkan potensi diri pada anak. Pendidikan adalah suatu sistem belajar mengajar yang wajib didapatkan oleh semua orang, baik orang dewasa maupun anak-anak. Pendidikan merupakan proses pembelajaran guna mendapatkan suatu pengetahuan, keterampilan, dan diturunkan dari kebiasaan satu kelompok ke generasi berikutnya dengan cara pelatihan, pengajaran dan penelitian.

Dalam Al-Qur'an terkandung banyak nilai-nilai dan petunjuk dalam kehidupan, salah satunya yaitu petunjuk mengenai pendidikan. Dapat dilihat dari surat al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ  
وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

Artinya: “Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah, dan tuhanmulah yang maha pemurah, yang mengajarkan (manusia) dengan perantara kalam, dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Pengertian dari beberapa ayat di atas adalah Allah memerintahkan kepada manusia untuk membaca dan mengajarkan suatu pengetahuan. kegiatan membaca dan mengajarkan dalam arti keterampilan yang harus diajarkan melalui proses pendidikan kepada anak-anak sejak dini.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Adapun pada Pasal 1 Ayat 10 menjelaskan bahwa satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan

pendidikan pada jalur formal, nonformal dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan.

Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan perguruan tinggi. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14, bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang dapat dikembangkan 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.

Menurut Nur Cholimah (2008) PAUD adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Adapun Solehuddin (1997) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut.

Dengan adanya pendidikan anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan berbagai potensi dari berbagai aspek yang dimiliki anak. Aspek perkembangan anak usia dini pada Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022 yang dimuat dalam STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) di dalamnya terdapat enam aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu: nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan Pancasila. Tiap-tiap aspek perkembangan memiliki indikator tingkat pencapaian perkembangannya masing-masing berdasarkan rentang usia anak.

Setiap anak usia dini memiliki karakter yang berbeda-beda dan unik sesuai dengan tahapan usianya. Pada usia 0-6 tahun atau sering disebut *golden age*, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat,

sehingga untuk membantu mengembangkan potensi dari berbagai aspek diperlukan kreativitas dalam proses belajarnya. Anak TK/RA berada pada rentang usia 4-6 tahun, dimana pada usia ini perkembangan kognitifnya berada pada fase *praoperasional* dari teori tahapan kognitif Piaget.

Anak pada fase *praoperasional* mampu berpikir secara simbolik dengan cara membayangkan benda, objek, orang maupun peristiwa dalam pikirannya yang ditampilkan saat anak bermain. Pada fase ini biasa disebut dengan berfantasi atau berimajinasi yang berguna sebagai jembatan untuk menumbuhkan kreativitas anak. Menurut Susanti (2016) kreativitas bukan merupakan hal yang asing bagi pembelajaran anak di TK maupun PAUD karena setiap hal yang dikerjakan oleh anak di TK maupun PAUD merupakan kreativitas anak secara alami.

Masganti Sit, dkk. (2020) mengemukakan bahwa kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan. Hasil dari ide/ produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Gallagher (dalam Munandar, 2005) mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif. Bagi Santrock (2009) kreativitas yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.

Kreativitas adalah sesuatu yang dapat dipelajari, bukan bawaan dari lahir, karena faktor bawaan memiliki peran yang kecil dalam mempengaruhi kreativitas seorang individu. Sesuai dengan pernyataan Parnes (dalam Masnipal, 2013) “... *that creativity is a behavior or set of behaviors that can be learned. Creativity is not an inborn, fixed characteristic, but is present to varying degrees in all individuals. It can be deliberately manipulated, and cultivated. All persons can become more creative, and they can apply this*

*creativity in all facets of their lives*". Dimana peran lingkungan sangat besar pengaruhnya terhadap kreativitas seorang individu. Dengan adanya pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas seorang individu, anak bisa menjadi lebih kreatif dan dapat diterapkan pada semua aspek kehidupan.

Terdapat empat aspek konsep kreativitas (Rhodes, 1987) diistilahkan sebagai "*Four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product*". Begitupun Menurut Utami Munandar (1999) strategi dalam mengembangkan kreativitas dapat menggunakan konsep empat P. Pertama, pribadi (*person*), bahwa setiap anak adalah pribadi unik dan kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan pribadi individu. Ungkapan kreatif mencerminkan keaslian dari individu, sehingga diharapkan muncul ide-ide baru dan produk-produk inovatif dari pribadi yang unik.

Kedua, proses (*process*), kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau untuk menemukan hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya dalam mencari jawaban baru terhadap suatu masalah, merupakan manifestasi dari kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas pemikiran anak. Kesempatan anak untuk mengembangkan kreativitas perlu dirangsang dalam kegiatan kreatif, memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif .

Ketiga, pendorong (*press*), kreativitas dapat berkembang jika ada "*press*" atau pendorong, baik dari dalam (dorongan internal, keinginan, motivasi atau hasrat yang kuat dari diri sendiri) untuk berkreasi, maupun dari luar, yaitu lingkungan yang memupuk dan mendorong pikiran, perasaan, sikap dan perilaku anak yang kreatif dengan memberikan peluang kepada anak untuk bersibuk diri secara kreatif. Di dalam keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat harus ada dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif seseorang ataupun suatu kelompok.

Keempat, produk (*product*), bahwa produk-produk kreativitas yang konstruktif pasti akan muncul, karena produk kreativitas muncul dari proses interaksi dari keunikan individu, di satu pihak dan bahan, kejadian, orang-orang

atau keadaan hidupnya (faktor lingkungan di lain pihak). Dimana ada pribadi yang kreatif, lingkungan serta kondisi yang menunjang dan memberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif maka dapat dipastikan bahwa produk kreativitasnya akan muncul.

Freeman dan Munandar (dalam Slamet, 2005) mengungkapkan bahwa kreativitas adalah ekspresi seluruh kemampuan anak. Oleh karenanya kreativitas hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin agar potensi yang ada pada diri anak dapat berkembang dengan baik. Kreativitas pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai media pembelajaran, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang memuat informasi pembelajaran yang digunakan guru untuk mentransfer ilmu kepada anak dengan tujuan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian serta minat anak, sehingga dapat terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan tercapainya hasil belajar yang diinginkan.

Terdapat bermacam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan melatih kreativitas anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan di TK/RA untuk mengembangkan kreativitas anak adalah media montase. Menurut Andini dan Hasibuan (2016) bahwa kegiatan montase ini merupakan suatu kegiatan yang mengumpulkan berbagai gambar dan memanfaatkan bentuk atau gambar yang telah ada sebelumnya. Selain itu montase dirancang guna meningkatkan berbagai macam perkembangan kognitif, bahasa, motorik serta perkembangan lainnya. Adapun kelebihan dari kegiatan montase adalah tidak perlu membuat pola, anak langsung menggunting dan menempel gambar.

Montase menurut Novidewi Ayusari (2019) adalah penggabungan beberapa gambar yang dihasilkan dari pencampuran unsur dari beberapa sumber, dengan tema yang sudah ditentukan kemudian disusun pada sebuah bidang datar. Media montase dapat digunakan sebagai media pembelajaran di RA/TK khususnya untuk mengembangkan kreativitas anak, montase memiliki tujuan untuk meningkatkan kreativitas, melatih imajinasi, dan melatih koordinasi mata dengan tangan anak.

Bagi anak RA kegiatan montase ini cukup menarik karena melalui berkarya anak dapat mengungkapkan kegembiraannya dalam suasana bermain kreatif. Adapun manfaat kegiatan montase bagi para guru dan anak dalam proses belajar mengajar ialah lebih mengoptimalkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan yang luas dan dapat merangsang perkembangan otak dalam berpikir khususnya perkembangan kreativitas.

Berdasarkan observasi awal di RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung bahwa kreativitas anak kelompok B masih belum berkembang secara optimal. Sebagian besar anak kelompok B belum mampu mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan seperti menggunting gambar sesuai pola dan menempel gambar, ini disebabkan kurangnya media penunjang dalam kegiatan pembelajaran karena lebih fokus pada penggunaan pensil dan kertas serta lembar kerja yang digunakan. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga kreativitas anak dapat berkembang sesuai harapan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk mengkaji **“Pengaruh Penggunaan Media Montase Terhadap Kreativitas Anak” (Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung).**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media montase (kelompok eksperimen) di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media mozaik (Kelompok kontrol) di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana perbedaan kreativitas anak usia dini antara penggunaan media montase dengan penggunaan media mozaik di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan pokok penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media montase (kelompok eksperimen) di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung
2. Kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media mozaik (Kelompok kontrol) di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung
3. Perbedaan kreativitas anak usia dini antara penggunaan media montase dengan penggunaan media mozaik di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat ini dapat ditinjau dari segi teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis
  - a. Sebagai bahan referensi bagi pendidik yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh media montase terhadap kreativitas anak usia dini.
  - b. Memberikan sumbangan untuk pengembangan pendidikan, khususnya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan acuan bagi sekolah mengenai pentingnya memberikan kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik dan inovatif menggunakan media montase. Karena kegiatan pembelajaran menggunakan media montase mengandung unsur bermain dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, suasana kondusif dan strategi pembelajaran yang tepat sehingga anak mudah memahami materi yang didapatkan.

b. Bagi Anak

- 1) Meningkatkan kreativitas pada anak usia dini.
- 2) Meningkatkan penguasaan konsep pemahaman pembelajaran melalui media montase.

c. Bagi Pendidik

Memberikan inovasi baru agar mampu merancang dan mengelola kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran montase guna mendukung dan meningkatkan aspek perkembangan pada anak secara efektif dan efisien.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan serta hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan referensi untuk penelitian berikutnya.

**E. Kerangka Berpikir**

Supriadi (2001) memaparkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Menurut pandangan ahli psikologi Horace (Sumarno, 2003) bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan cara-cara baru bagi pemecahan problema-problema, baik yang berkenaan dengan ilmu pengetahuan, seni sastra atau seni lainnya, yang mengandung suatu hasil atau pendekatan yang sama sekali baru bagi yang bersangkutan, meskipun bagi orang lain merupakan suatu hal yang tidak asing lagi.

Terdapat empat aspek konsep kreativitas (Rhodes, 1987) diistilahkan sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”. Begitupun Menurut Utami Munandar (2012) strategi dalam mengembangkan kreativitas dapat menggunakan konsep empat P, pribadi (*person*), proses (*process*), pendorong (*press*), dan produk (*product*). Jadi, kreativitas bukan hanya tentang produk atau hasil, tetapi tentang termotivasinya seorang individu yang kreatif untuk terlibat dalam proses berpikir kreatif sehingga dapat menghasilkan produk yang kreatif.



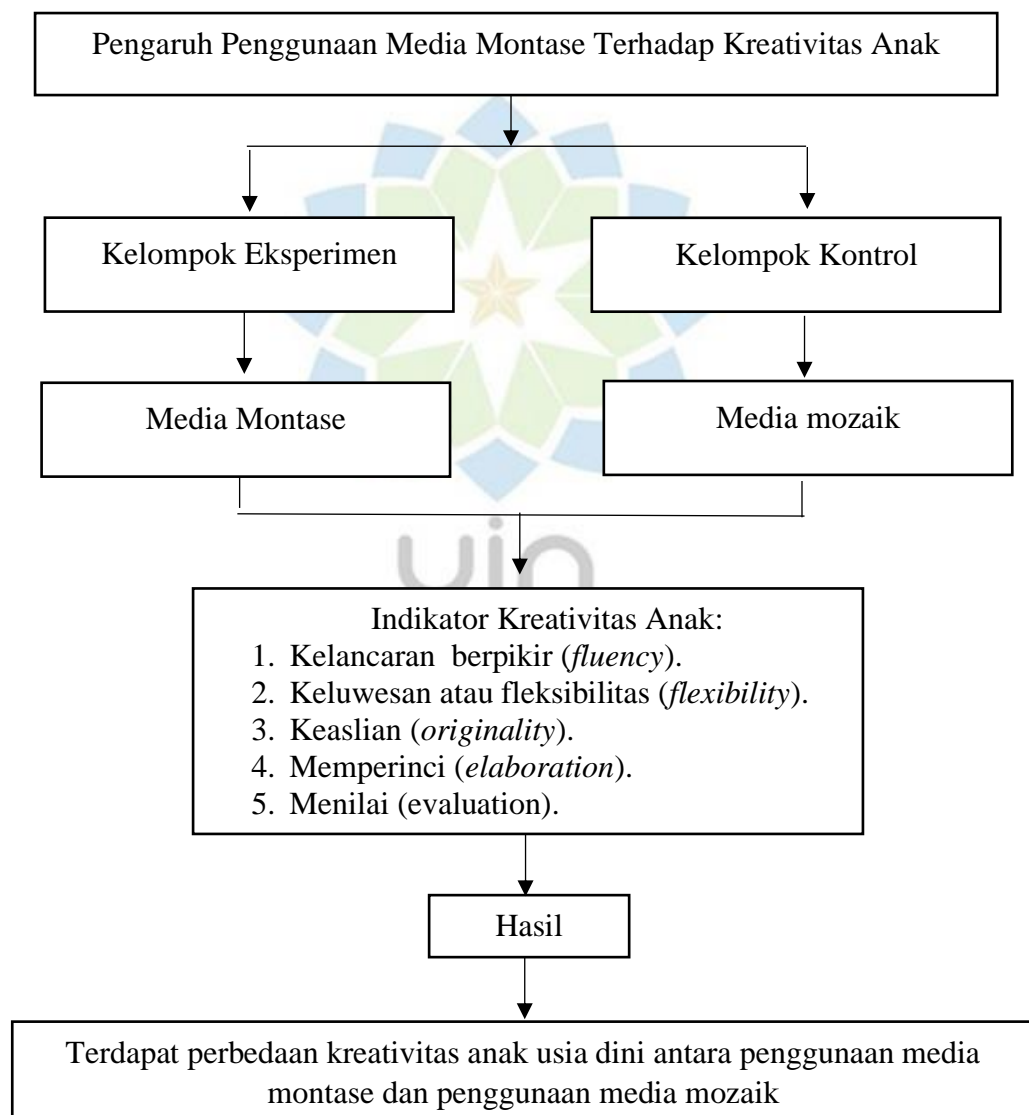
Pada seorang individu ciri kreativitas ada dua jenis yaitu ciri *aptitude* (berpikir kreatif) dan ciri *nonaptitude* (bersikap kreatif). Menurut Guilford (dalam Sudarti, 2020) dalam berpikir kreatif dapat dilihat dari ciri-ciri: Kelancaran berpikir, yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan, pertanyaan, jawaban, penyelesaian masalah, saran, dan pendapat (*fluency*); Keluwesan atau fleksibilitas, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi masalah, mampu mencari solusi (*flexibility*); Keaslian, yaitu kemampuan untuk menghasilkan atau mencetuskan gagasan atau pemikiran baru, dan mengkombinasikan sesuatu (*originality*); Memperinci, yaitu kemampuan dalam mengembangkan dan menguraikan gagasan, objek, dan situasi secara terperinci dan detail (*elaboration*); dan Menilai, yaitu mengambil keputusan terhadap situasi, tidak hanya mencetuskan pendapat namun melaksanakannya (*evaluation*).

Kreativitas pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Maka media pembelajaran adalah segala sesuatu yang memuat informasi pembelajaran yang digunakan guru untuk mentransfer ilmu kepada anak dengan tujuan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian serta minat anak, sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan dan tercapainya hasil belajar yang diinginkan.

Media montase berasal dari bahasa Inggris (*montage*) yang artinya menempel. Karya montase sangat identik dengan guntingan gambar atau bisa juga disebut sebagai karya gunting tempel. Menurut Syakir Muharrar dan Sri Verayanti (2013) montase adalah sebuah karya yang dibuat dengan cara memotong objek-objek gambar dari berbagai sumber kemudian ditempelkan pada suatu bidang sehingga menjadi satu kesatuan karya dan tema.

Menurut Destin Huru Setiati (2008)) montase yaitu susunan gambar yang diambil dari beberapa sumber yang disusun dengan komposisi yang terpadu. Sumber gambar yang digunakan dalam montase berupa gambar jadi yaitu gambar yang sudah ada seperti foto, koran, majalah, buku dan sebagainya

yang digunting dan ditempel menjadi karya baru. Andini dan Hasibuan (2019) menyebutkan bahwa montase memiliki tujuan untuk meningkatkan kreativitas, melatih imajinasi, dan melatih koordinasi mata dengan tangan anak. Menurut Sumanto (2005) melalui kegiatan montase dapat dikembangkan daya imajinasi, khayal, sikap cekatan, telaten, dan kreatif. Dipilihnya media montase karena dapat merangsang perkembangan otak anak dalam berpikir kreatif. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir diatas dapat digambarkan dalam bagan menurut Guilford (dalam Sudarti, 2020) sebagai berikut:



**Gambar 1.1**

**Bagan Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis

Hipotesis bersifat jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiono 2016). Jadi Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap masalah penelitian yang akan diuji kebenarannya, sehingga hipotesis penelitian tersebut dapat diterima atau ditolak.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka peneliti menyusun hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan kreativitas anak yang menggunakan media montase (kelompok eksperimen) dengan yang menggunakan media mozaik (kelompok kontrol)

$H_a$ : Terdapat perbedaan kreativitas anak yang menggunakan media montase (kelompok eksperimen) dengan yang menggunakan media mozaik (kelompok kontrol)

Selanjutnya, pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan harga  $t$  *hitung* dengan harga  $t$  *tabel* pada taraf signifikansi 5%. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan:

1. Jika  $t$  *hitung*  $\geq t$  *tabel*, maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.
2. Jika  $t$  *hitung*  $< t$  *tabel*, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dan berhubungan dengan penelitian yang dilakukan yaitu mengenai pengaruh media montase terhadap kreativitas anak sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dema Yulianto dan Titis Awalai, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri,

yang berjudul: Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase Pada Anak Kelompok B RA Al-Hidayah Nanggung Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016 (Yulianto & Awalai, 2017). Hasil penelitian ini yaitu terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan montase dari pra siklus sebesar 20%, siklus I sebesar 58,3% dan siklus II sebesar 80%. Sehingga kegiatan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75% dan hipotesis tindakan diterima. Persamaan pada penelitian ini yaitu menggunakan montase sebagai media pembelajaran. Perbedaannya dengan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ni'ma, Setiyo Utoyo dan Sri Wahyuningsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, yang berjudul: Pengembangan Media Montase Berbahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun (Penelitian Pengembangan Di TK Perwati Kelurahan Liluwo Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo) (Ni'ma et al., 2022). Hasil penelitian ini yaitu media montase berbahan alam berkategori layak digunakan sebagai salah satu media ajar untuk meningkatkan kreativitas anak. Dibuktikan dengan presentase dan skor penilaian dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pada penilaian melalui proses validasi ahli materi dengan skor 90% dan validasi ahli media dengan skor 86%, sehingga media montase berbahan alam yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai panduan media pembelajaran. Persamaan penelitian ini yaitu menggunakan media montase yang ditunjukkan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak. Sedangkan perbedaannya media montase yang digunakan terbatas pada bahan alam saja.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Mardiyah dan Habib Hambali, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, yang berjudul: Penggunaan Media *Loose*

*Parts* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (Mardiyah & Hambali, 2022). Penelitian ini memadukan tujuh strategi pengembangan kreativitas anak usia dini yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek bahasa dan musik. Banyak hal yang dapat diekplorasi oleh anak pada kegiatan belajar menggunakan media *loose parts*, anak bersemangat melakukan percobaan-percobaan dari berbagai komponen yang ada di sekeliling anak. Persamaan penelitian ini adalah berkaitan dengan pengembangan kreativitas anak usia dini. Perbedaannya menggunakan *loose parts* sebagai media pembelajaran.

