

Pengaruh Media *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Perwanida VIII Manyaran

Meyda Setyana Hutami^{1*)}, Qorin Sauqi²⁾, Sifaul Sauqi³⁾

¹Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STIT Ihsanul Fikri Pabelan Magelang

^{2,3}Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institusi Islam Mamba'ul Ulum Surakarta

E-mail: ^{1*)}meydasetyana3@gmail.com, ²⁾sifaulsauqi05@gmail.com, ³⁾sifaulsauqi05@gmail.com

Abstrak

Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi sejak usia dini karena berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta mengekspresikan ide dan imajinasi anak. Namun, kegiatan pembelajaran di PAUD masih sering didominasi oleh aktivitas yang bersifat terstruktur sehingga kesempatan anak untuk bereksplorasi secara bebas masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan kreativitas anak usia dini setelah penerapan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* melalui One Group Pretest–Posttest Design. Subjek penelitian berjumlah 15 anak Kelompok B usia 5–6 tahun di RA Perwanida VIII Manyaran. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan lembar penilaian kreativitas yang meliputi indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *loose parts*, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor dari 2,0 pada *pretest* menjadi 3,4 pada *posttest*. Anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menghasilkan berbagai ide, menggunakan bahan secara fleksibel, menciptakan karya yang lebih orisinal, serta mengembangkan hasil karyanya secara lebih rinci. Temuan ini menunjukkan bahwa media *loose parts* berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain yang bersifat terbuka, eksploratif, dan berpusat pada anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kreativitas, *Loose Parts*, Media Pembelajaran, *Pre-Experimental*.

Abstract

Creativity is one of the essential aspects of early childhood development that should be stimulated from an early age, as it plays a significant role in fostering children's thinking skills, problem-solving abilities, and capacity to express ideas and imagination. However, learning activities in early childhood education are often dominated by structured tasks, limiting children's opportunities to explore and create freely. This study aimed to examine the improvement of early childhood creativity through the implementation of loose parts as learning media. The research employed a quantitative approach using a pre-experimental design with a One-Group Pretest–Posttest Design. The participants consisted of 15 children aged 5–6 years in Group B at RA Perwanida VIII Manyaran. Data were collected through observation using a creativity assessment sheet covering four indicators: fluency, flexibility, originality, and elaboration. The data were analyzed descriptively by comparing the pretest and posttest results. The findings revealed an improvement in children's creativity following the implementation of loose parts in learning activities, as indicated by the increase in the mean score from 2.0 in the pretest to 3.4 in the posttest. The children demonstrated greater ability to generate diverse ideas, utilize materials more flexibly, produce more original creations, and elaborate their work in greater detail. These findings suggest that loose parts have the potential to serve as an innovative learning medium that promotes creativity through open-ended, exploratory, and child-centered learning experiences in early childhood education.

Keywords: Creativity, Early Childhood Education, Loose Part, Learning Media, Pre-Experimental Design.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak. Menurut Amiliya & Susanti (2024) bahwa pada masa ini, anak berada pada periode emas (*golden age*) yang menjadi dasar bagi perkembangan pada tahap selanjutnya dimana berbagai aspek perkembangan yang perlu distimulasi meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Setiap aspek perkembangan memiliki peran yang saling berkaitan dalam membentuk kemampuan anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, pembelajaran di PAUD perlu dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak.

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek seni. Menurut Permatasari et al., (2025) Perkembangan seni adalah kemampuan anak dalam mengekspresikan gagasan, perasaan, imajinasi, dan pengalaman melalui berbagai aktivitas kreatif. Sejalan dengan Maulida et al., (2024) bahwa kegiatan seni memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai bentuk, warna, tekstur, dan media yang ada di sekitarnya. Melalui aktivitas seni, anak dapat mengembangkan kepekaan, daya imajinasi, serta kemampuan berpikir secara lebih fleksibel. Oleh karena itu, stimulasi aspek seni perlu diberikan secara optimal melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Salah satu kemampuan yang berkembang melalui aspek seni adalah kreativitas. Menurut Rahayu et al., (2023) bahwa kreativitas merupakan kemampuan anak dalam menghasilkan ide, gagasan, atau karya yang baru dan berbeda berdasarkan imajinasi serta pengalaman yang dimilikinya. Sedangkan menurut Khuluqi et al., (2026) kreativitas menjadi keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak dini karena dapat membantu anak dalam berpikir fleksibel, memecahkan masalah, dan mengekspresikan diri. Anak yang kreatif cenderung lebih aktif dalam mengeksplorasi lingkungan serta berani mencoba berbagai hal baru. Oleh sebab itu, kreativitas perlu mendapatkan stimulasi yang tepat melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi.

Kreativitas menjadi salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan karena memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar anak (Anwar et al., 2023). Sejalan dengan Rahma (2025) bahwa anak yang kreatif mampu menghasilkan berbagai ide dan solusi ketika menghadapi suatu permasalahan. Selain itu, kreativitas juga membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi. Pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui kegiatan bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara bebas (Limbong & Herawati, 2023). Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang dapat merangsang munculnya kreativitas anak secara optimal.

Permasalahan rendahnya kreativitas anak usia dini perlu mendapatkan perhatian yang serius karena kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting yang mendukung perkembangan anak. Menurut Nurlina & Omalyah (2024) rendahnya kreativitas dapat terlihat dari kurangnya kemampuan anak dalam menghasilkan ide, mengeksplorasi imajinasi, serta menciptakan karya yang beragam. Jika kondisi ini terus dibiarkan, anak akan cenderung bergantung pada arahan orang lain dan kurang percaya diri dalam mengekspresikan gagasannya. Selain itu, menurut Arestya et al., (2024) bahwa rendahnya kreativitas juga dapat memengaruhi kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan berpikir secara fleksibel.

Oleh karena itu, diperlukan upaya yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada peningkatan salah satu aspek perkembangan anak, seperti kemampuan kognitif, motorik halus, ataupun hasil karya yang dihasilkan setelah penggunaan media *loose parts*. Penelitian-penelitian tersebut umumnya belum mengkaji secara lebih mendalam perkembangan kreativitas berdasarkan indikator berpikir kreatif yang meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*). Selain itu, implementasi media *loose parts* pada satuan RA, khususnya di lingkungan pendidikan Islam anak usia dini, juga masih relatif terbatas sehingga diperlukan penelitian yang memberikan bukti empiris pada konteks tersebut.

Hal ini menunjukkan urgensi adanya inovasi pembelajaran yang dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Lingkungan pendidikan memiliki peran strategis dalam memberikan stimulasi yang mendukung perkembangan kreativitas anak. Kegiatan pembelajaran yang dirancang secara menarik dan bermakna dapat mendorong anak untuk lebih aktif mengeksplorasi ide serta mengekspresikan imajinasinya (Wijayanto et al., 2025). Menurut Hakeu et al., (2023) guru membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, inovasi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Inovasi pembelajaran yang tepat dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan berpusat pada anak. Menurut Gea & Zega, (2025) bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif mampu merangsang rasa ingin tahu serta mendorong anak untuk bereksplorasi secara lebih luas. Melalui kegiatan yang melibatkan eksplorasi dan kreativitas, anak memperoleh kesempatan untuk menghasilkan ide, menciptakan karya, serta memecahkan masalah secara mandiri. Selain itu, menurut Nashir et al., (2024) pendekatan pembelajaran yang inovatif juga dapat meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, perkembangan kreativitas anak dapat didukung secara optimal melalui pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini adalah penggunaan media *loose parts*. Menurut Ria (2025) media *loose parts* merupakan kumpulan bahan-bahan lepas yang dapat dipindahkan, disusun, digabungkan, dibongkar, dan digunakan kembali sesuai dengan kebutuhan serta imajinasi anak. Sedangkan menurut Tiyanah et al., (2023) bahwa media *loose parts* merupakan suatu benda alam maupun benda daur ulang yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, seperti batu, ranting, daun, biji-bijian, kerang, kardus, dan tutup botol. Penggunaan media *loose parts* memberikan kebebasan kepada anak untuk menciptakan berbagai bentuk dan karya sesuai dengan ide yang dimilikinya. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan tanpa dibatasi oleh satu bentuk atau hasil karya tertentu.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pemanfaatan media *loose parts* sebagai sarana untuk menstimulasi kreativitas anak melalui kegiatan yang bersifat terbuka (*open-ended*). Berbeda dengan media pembelajaran konvensional yang sering kali mengarahkan anak pada satu hasil karya yang sama, media *loose parts* memberikan kesempatan kepada setiap anak

untuk menghasilkan karya yang unik dan berbeda. Kondisi ini memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, imajinatif, serta kemampuan memecahkan masalah secara mandiri. Selain itu, penggunaan media *loose parts* juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada anak sehingga mereka dapat terlibat aktif dalam proses belajar (Hasmita et al., 2025). Dengan demikian, media *loose parts* diharapkan mampu menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Dengan demikian, novelty penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan media *loose parts*, tetapi juga pada pengukuran kreativitas anak berdasarkan empat dimensi berpikir kreatif secara komprehensif dalam konteks lembaga Raudhatul Athfal menggunakan desain One Group Pretest-Posttest. Pendekatan tersebut diharapkan mampu memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis eksplorasi yang sesuai dengan karakteristik pendidikan anak usia dini di lingkungan RA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design* melalui rancangan *One Group Pretest Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Menurut Sugiyono (2018), desain *One Group Pretest Posttest Design* merupakan desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran awal (*pretest*), kemudian memperoleh perlakuan (*treatment*), dan selanjutnya diberikan pengukuran akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di RA Perwanida VIII Manyaran dengan subjek penelitian sebanyak 15 anak Kelompok B yang berusia 5-6 tahun. Seluruh anak pada kelompok tersebut dijadikan sebagai subjek penelitian sehingga penelitian dapat menggambarkan perubahan kemampuan kreativitas anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Perlakuan diberikan melalui kegiatan bermain dan berkarya menggunakan berbagai bahan alam maupun bahan daur ulang yang dapat disusun, dipindahkan, digabungkan, dan dimodifikasi sesuai dengan ide serta imajinasi anak.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi dengan instrumen berupa lembar observasi perkembangan kreativitas anak. Penilaian kreativitas mengacu pada empat indikator utama, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*). Keempat indikator tersebut diamati selama anak mengikuti kegiatan pembelajaran dan berkarya menggunakan media *loose parts*. Observasi dilaksanakan pada dua tahap, yaitu sebelum penerapan media (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal kreativitas anak, serta setelah seluruh kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts* selesai dilaksanakan (*posttest*) untuk mengetahui perubahan kemampuan kreativitas anak.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Analisis dilakukan dengan menghitung skor rata-rata, skor tertinggi, skor terendah, serta persentase pencapaian perkembangan kreativitas anak pada tahap *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, hasil kedua pengukuran dibandingkan untuk mendeskripsikan perubahan kemampuan kreativitas anak setelah penerapan media *loose parts*. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam

menjelaskan peningkatan kreativitas anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *loose parts*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian kreativitas anak pada tahap *pretest* dan *posttest* didasarkan pada empat indikator utama, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*). Kelancaran menunjukkan kemampuan anak menghasilkan banyak ide dalam membuat karya. Keluwesan berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan bahan *loose parts* dengan berbagai cara. Keaslian menggambarkan kemampuan anak menghasilkan karya yang unik dan berbeda dari teman lainnya. Sementara itu, penguraian menunjukkan kemampuan anak menambahkan berbagai detail sehingga hasil karyanya menjadi lebih lengkap dan menarik. Keempat indikator tersebut diamati melalui kegiatan berkarya menggunakan media *loose parts*.

Pada tahap *pretest*, anak diberikan kegiatan membuat karya seni menggunakan bahan yang biasa digunakan dalam pembelajaran di kelas, seperti kertas gambar, pensil warna, dan krayon. Guru memberikan tema sederhana, kemudian anak diminta menuangkan ide mereka ke dalam bentuk karya. Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar anak masih menunjukkan ketergantungan pada arahan guru dan sering menanyakan langkah yang harus dilakukan selanjutnya. Beberapa anak juga terlihat kurang percaya diri dalam mengembangkan gagasan sendiri sehingga hasil karya yang dibuat cenderung sederhana. Selain itu, variasi bentuk, penggunaan warna, dan detail pada karya anak masih terbatas.

Kegiatan *pretest* ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kreativitas awal anak sebelum diterapkan media *loose parts*. Berdasarkan hasil observasi, kemampuan kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat dari masih sedikitnya ide yang muncul saat berkarya, kurangnya keberanian dalam mencoba bentuk baru, serta minimnya pengembangan detail pada hasil karya. Sebagian besar anak masih berfokus pada satu cara dalam menggunakan bahan yang tersedia dan belum menunjukkan banyak variasi dalam proses berkarya. Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Gumelar & Nurasikin, (2026) bahwa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*), kemampuan kreativitas anak masih berada pada kategori rendah dan belum berkembang secara optimal.

Pretest dilakukan sebelum penerapan media *loose parts*.

Rata-rata skor *pretest*:

Skor tertinggi: 2,9

Skor terendah: 1,2

Rata-rata skor kelas: 2,0

No	Kategori	Rentang Skor	Jumlah Anak	Persentase
1	Sangat Berkembang (SB)	3.5-4	1 anak	7%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2,5-3,4	3 anak	20%
3	Cukup Berkembang (CB)	1.5-2.4	8 anak	53%
4	Mulai Berkembang (MB)	1-1.4	3 anak	20%

Kesimpulan dari kegiatan *pretest* menunjukkan bahwa mayoritas anak berada pada kategori Cukup Berkembang (CB). Kemampuan kreativitas anak masih perlu ditingkatkan terutama pada aspek keluwesan (*flexibility*) dalam menggunakan bahan dengan berbagai cara serta penguraian (*elaboration*) dalam menambahkan detail pada hasil karya yang dibuat.

Kegiatan Posttest (Penerapan Media *LOOSE PART*)

Pada tahap *posttest*, anak mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts* yang terdiri atas berbagai bahan alam dan bahan daur ulang, seperti batu kerikil, daun, ranting, biji-bijian, tutup botol, dan stik es krim. Anak diberikan kebebasan untuk memilih, menyusun, dan mengombinasikan berbagai bahan tersebut menjadi karya sesuai dengan ide dan imajinasinya masing-masing. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengeksplorasi bahan yang tersedia. Mereka mulai menunjukkan keberanian dalam mencoba berbagai bentuk, menambahkan detail pada karya, serta menciptakan hasil yang berbeda dengan teman-temannya.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak setelah penerapan media *loose parts*. Anak mampu menghasilkan lebih banyak ide dalam berkarya, menggunakan bahan dengan berbagai cara, serta menciptakan karya yang lebih beragam dan unik. Selain itu, anak juga terlihat lebih percaya diri dalam menjelaskan hasil karya yang telah dibuat. Kondisi ini menunjukkan bahwa media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas melalui kegiatan eksplorasi yang menyenangkan dan bermakna. Hasil Posttest dilakukan setelah penerapan media *loose parts* diberikan.

Rata-rata skor posttest:

Skor tertinggi: 4

Skor terendah: 2,6

Rata-rata skor kelas: 3,4

No	Kategori	Rentang Skor	Jumlah Anak	Persentase
1	Sangat Berkembang (SB)	3.5–4	7 anak	47%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2.5–3.4	6 anak	40%
3	Cukup Berkembang (CB)	1.5–2.4	2 anak	13%
4	Mulai Berkembang (MB)	1–1.4	0 anak	0%

Berdasarkan hasil *posttest*, mayoritas anak berada pada kategori Sangat Berkembang (SB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Peningkatan terlihat pada seluruh indikator kreativitas, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*). Anak menjadi lebih mampu menghasilkan ide yang beragam, memanfaatkan bahan *loose parts* dengan berbagai cara, menciptakan karya yang unik, serta menambahkan detail pada hasil karya yang dibuat.

Peningkatan Skor Rata-Rata.

Tahap rata-rata skor:

Rata-rata skor:

Pretest : 2,0
Posttest : 3,4
Peningkatan : 1,4 poin

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *loose parts* efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Peningkatan ini terjadi karena anak terlibat secara langsung dalam kegiatan eksplorasi, penyusunan, dan pengembangan berbagai bahan yang dapat digunakan sesuai dengan ide dan imajinasi mereka. Sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar anak masih menunjukkan kreativitas yang rendah, ditandai dengan keterbatasan dalam menghasilkan ide, kurangnya variasi dalam penggunaan bahan, serta hasil karya yang masih sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak memerlukan stimulasi yang mampu memberikan ruang lebih luas untuk bereksplorasi dan berekspresi. Setelah penerapan media *loose parts*, anak terlihat lebih aktif dalam menciptakan berbagai bentuk karya, mengembangkan gagasan, dan menambahkan detail pada hasil karyanya.

Peningkatan kreativitas anak melalui media *loose parts* sejalan dengan *Theory of Loose Parts* yang dikemukakan oleh Nicholson, (1971) yang menyatakan bahwa semakin banyak variasi bahan yang tersedia di lingkungan anak, semakin besar pula kesempatan anak untuk berpikir kreatif dan menemukan berbagai kemungkinan baru. Selain itu, Hamzah et al., (2025) menjelaskan bahwa kreativitas dapat berkembang apabila anak diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan gagasannya. Pendapat tersebut didukung oleh Aulia & Rofi'ah, (2025) yang menyatakan bahwa media *loose parts* mampu merangsang anak untuk berpikir fleksibel dan menghasilkan ide yang beragam melalui kegiatan bermain yang bersifat terbuka (*open-ended*).

Peningkatan kreativitas juga terlihat pada kemampuan anak dalam menciptakan karya yang unik dan berbeda. Hal ini sejalan dengan Fadlilah & Siswono, (2022) yang menjelaskan bahwa kreativitas ditandai oleh kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai alternatif ide dan solusi. Selain itu, Lestari, (2024) menyatakan bahwa penggunaan *loose parts* mendorong anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, serta mengembangkan ide-ide baru melalui pengalaman bermain yang bermakna. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya menghasilkan karya, tetapi juga belajar memecahkan masalah ketika menentukan cara menggunakan dan mengombinasikan berbagai bahan yang tersedia.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh teori konstruktivisme (Piaget, 1952) yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Dalam kegiatan menggunakan media *loose parts*, anak memperoleh kesempatan untuk mencoba, memodifikasi, dan menciptakan sesuatu berdasarkan pemahamannya sendiri. Proses tersebut membantu anak mengembangkan kreativitas melalui pengalaman konkret yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media *loose parts* memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna bagi anak usia dini.

Selain itu, Almaghfiroh et al., (2024) menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan anak akan lebih optimal ketika anak terlibat dalam aktivitas yang memberikan kesempatan untuk berinteraksi, bereksplorasi, dan mendapatkan dukungan dari lingkungan sekitarnya. Sejalan dengan Nurani, (2025) bahwa penggunaan media *loose parts* memungkinkan anak untuk saling bertukar ide, mengamati karya teman, serta mengembangkan gagasan baru selama

proses pembelajaran. Kondisi ini semakin memperkaya pengalaman belajar anak dan mendorong berkembangnya kreativitas secara optimal.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran menggunakan media *loose parts* dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Media ini tidak hanya efektif dalam mengembangkan kemampuan menghasilkan ide, berpikir fleksibel, menciptakan karya yang unik, dan mengembangkan detail karya, tetapi juga mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD. Oleh karena itu, media *loose parts* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif untuk mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran di RA Perwanida VIII Manyaran menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak usia dini. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh perubahan rata-rata skor kreativitas anak dari 2,0 pada tahap *pretest* menjadi 3,4 pada tahap *posttest*. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media *loose parts* mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai bahan, mengembangkan ide secara lebih beragam, serta menghasilkan karya yang lebih kreatif sesuai dengan imajinasi dan pengalaman belajarnya.

Peningkatan kreativitas terlihat pada seluruh indikator yang diamati, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*). Melalui aktivitas bermain yang bersifat terbuka (*open-ended*), anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, mandiri, dan bermakna sehingga mampu mengekspresikan gagasan, memanfaatkan berbagai bahan dengan cara yang bervariasi, serta menghasilkan karya yang lebih unik dan rinci.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *loose parts* berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini. Oleh karena itu, guru PAUD diharapkan dapat mengoptimalkan pemanfaatan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi dan kebebasan berekspresi bagi anak. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, menggunakan kelompok kontrol, serta menerapkan analisis statistik inferensial agar efektivitas penggunaan media *loose parts* dapat dibuktikan secara lebih komprehensif dan memiliki tingkat generalisasi yang lebih kuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala RA Perwanida VIII Manyaran beserta seluruh guru yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan yang konstruktif dalam penyusunan artikel ini, serta kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan kontribusi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil

penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran dan peningkatan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Almaghfiroh, Z. A., Qomariyah, G. F. A. N., Maulana, A. A., Elbarkah, A. A., & Sulaiman, H. M. S. (2024). Implementasi perkembangan bahasa dan sosial anak melalui pendidikan orang tua yang berkualitas. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 13158–13180. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/14636>
- Amiliya, R., & Susanti, U. V. (2024). Urgensi masa *golden age* bagi perkembangan anak usia dini. *Al-Abyadh*, 7(2), 72–78. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v7i2.1372>
- Anwar, N., Romadhon, T. N., Sandro, A., & Khikmawanto. (2023). Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dalam mendorong kreativitas siswa. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), 208–214. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i3.240>
- Arestya, D., Mukhtar, M., Anwar, K., My, M., & Asrulla, A. (2024). Analisis kemampuan kognitif terhadap kreativitas pada era digitalisasi. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 7(1), 35–48. <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/igro>
- Aulia, N. R., & Gery, M. I. (2024). Strategi peningkatan minat belajar melalui bermain pada anak usia dini di RA Aisyiyah 2 Lebaksiuh.
- Aulia, R., & Rofi'ah, U. A. (2025). Implementasi *loose part* berbasis bahan alam lokal untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di RA Hidayatul Islamiyah Tuban. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(2), 52–62. <https://journal.alzam.ac.id/index.php/alzam>
- Fadlilah, C., & Siswono, T. Y. E. (2022). Kemampuan berpikir kreatif siswa asimilasi (*assimilating*) dan konvergen (*converging*) dalam memecahkan masalah numerasi. *MATHEdunesa*, 11(2), 548–561. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa>
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode pembelajaran kreatif dalam pendidikan anak usia dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209–219. <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1622>
- Gumelar, N. D. Y., & Nurasikin, N. (2026). Pengaruh kegiatan mozaik terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini menggunakan desain *one-group pretest-posttest* di RA Imam Ibnu Katsir. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 4(3), 1735–1744.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/awwaliyah>
- Hamzah, S., Ulfa, M., & Sarea, M. S. (2025). Upaya pendidik dalam menstimulasi pengembangan kreativitas menggunakan media *loose parts* pada anak usia 5–6 tahun di TK Lestari Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 24(2), 304–318. <https://journal.iainbone.ac.id/index.php/ekspos>
- Hasmita, S., Yunita, U., & Franssisca, Y. (2025). Penggunaan media *loose part* dalam meningkatkan motorik halus dan kreativitas pada anak usia dini. *DZURRIYAT: Jurnal*

- Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 40–48.
<https://doi.org/10.61104/dzurriyat.v3i1.354>
- Khuluqi, I. M., Afiyah, N., Zaqiyah, L., & Usriyah, L. (2026). Stimulasi kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran seni tari berbasis eksplorasi gerak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(2), 233–243. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i2.5418>
- Lestari, L. (2024). *Implementasi penggunaan media loose part dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelas Anggur di KB Mutiara* (Skripsi, Universitas KH. Abdul Chalim). <https://repo.unwaha.ac.id/>
- Limbong, C. Y., & Herawati, J. (2023). Mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan bermain sambil belajar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Maulida, S., Nazha, Y. K., & Pratiwi, D. (2024). Optimalisasi keterampilan seni anak usia dini secara holistik melalui *loose parts*. *Lentera Anak*, 5(2). <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/lenteraana>
- Nashir, M., Apriliani, E. I., & Wardani, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran video interaktif moderasi beragama untuk meningkatkan sikap toleransi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1591–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.5729>
- Nicholson, S. (1971). How not to cheat children: The theory of loose parts. *Landscape Architecture*, 62(1), 30–34. <https://www.communityplaythings.com/resources/articles/theoryoflooseparts>
- Nurani, Y. (2025). Early childhood science literacy through project learning using *loose parts*. *PAUDIA*, 14(1), 159–173. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i1.20552>
- Nurjanah, W., Loita, A., & Syafri, H. (2025). Pengaruh berkarya seni 3D menggunakan *playdough* bagi perkembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(4), 553–567. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal>
- Nurlina, N., & Omalyah, O. (2024). Inovasi pembelajaran dengan bermain plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Refleksi: Jurnal Penelitian Tindakan*, 2(1), 31–42.
- Permatasari, S. J., Saputra, E. E., & Sarah, S. (2025). Mengembangkan imajinasi anak usia dini melalui kegiatan melukis dengan media alam. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 442–450. <https://doi.org/10.54297/seduj.v5i1.1207>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Rahayu, N., Putri, S., Nunlehu, M., Madi, M. S., & Khalid, N. (2023). Kreativitas dan inovasi pembelajaran dalam pengembangan kreativitas melalui imajinasi, musik, dan bahasa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 79–88.
- Rahma, S. (2025). *Pendidikan anak usia dini*. Universitas Ivet.
- Ria, J. (2025). *Pengaruh media loose part dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun*. Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tiyanah, I., Jamalulel, H. A., & Humaedi, H. (2023). Penerapan media *loose parts* dalam pengembangan kognitif berhitung pada anak usia 5–6 tahun. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.70437/edusiana.v1i2.186>
- Wijayanto, W., Hikmah, F. A., & Wardani, K. (2025). Menggali kreativitas dan imajinasi anak melalui pembelajaran seni rupa dengan pendekatan terintegrasi.