

## **Penggunaan Media *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B di KB Al-Hikmah Gotong Royong**

**Sri Haspiani Agustini\*, Nurhasanah, Muhammad Tahir**

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram,  
Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

\*Corresponding Author: [haspianiagustini26@gmail.com](mailto:haspianiagustini26@gmail.com)

### **Article History**

Received : September 13<sup>th</sup>, 2025

Revised : October 27<sup>th</sup>, 2025

Accepted : November 02<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B di KB Al-Hikmah Gotong Royong menggunakan media *loose parts*. Jenis Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek Penelitian ini kelompok B berjumlah 13 Siswa. Metode Pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Pada tahap pra siklus, media *loose parts* yang digunakan terbatas dan sederhana, seperti pecahan genteng, balok kayu, dan triplek, yang menghasilkan rata-rata persentase kreativitas sebesar 53,02 %. Pada siklus I, kegiatan bertema "Membangun Bangunan di Sekitar Sekolah" menggunakan media *loose parts* yang lebih beragam. Rata-rata persentase kreativitas anak meningkat menjadi 59,89 %, namun capaian ini masih tergolong sedang dengan selisih peningkatan 6,87% dari pra siklus ke siklus I. Selanjutnya, pada siklus II, dengan tema "Membuat Rumah untuk Mainan Favoritku" dan penyediaan media yang lebih kaya dan kompleks, terjadi peningkatan yang signifikan, mencapai 84,62% dengan peningkatan 24,73% dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* secara kreatif dan bertahap mampu merangsang imajinasi, ketekunan, dan fleksibilitas berpikir anak. Dapat disimpulkan bahwa apabila kegiatan main menggunakan media *loose parts* dilakukan dengan baik dan benar maka dapat meningkatkan kreativitas anak.

**Keywords:** Kreativitas, Media *Loose Parts*, Anak Usia Dini.

## **PENDAHULUAN**

Lembaga pendidikan anak usia dini berfungsi untuk memfasilitasi dalam mengembangkan berbagai potensi anak sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan usianya (Fahrudin, dkk 2022). Pada masa ini, stimulasi yang diberikan sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak, dan pendidikan anak usia dini memegang peran penting dalam mengembangkan potensi mereka. (Buahana & Sativa, 2024). Pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata melalui media yang konkrit (Mar'atani, dkk 2020). Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses mengajar, di mana alat bantu yang dirancang khusus dimanfaatkan untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik di sekolah (Fono & Ita, 2021). Sedangkan menurut pendapat yang lain Media pembelajaran adalah instrumen digital

maupun non-digital yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan efektifitas penyampaian materi (Sadiman dkk, 2019).

Salah satu solusi untuk meningkatkan Perkembangan kreativitas anak adalah melalui penggunaan media *loose parts*. Dalam Bahasa Indonesia yang sudah diterjemahkan, *Loose* berarti longgar, lepas, atau tidak terikat. *Parts* berarti bagian-bagian atau komponen. Berdasarkan definisi dalam *Longman Dictionary of Contemporary English*, istilah *loose parts* dapat dimaknai sebagai kumpulan material atau bahan yang bersifat terpisah, tidak melekat secara permanen, dan bebas dari kontrol, sehingga sering disebut sebagai bahan lepas. *Loose Parts* memberikan stimulasi sensorial yang beragam, memungkinkan anak memilih serta memanipulasi benda sesuai keinginannya sehingga mendukung proses pembelajaran secara lebih optimal (Srinahyanti, 2022).

Penggunaan Media *Loose Parts* dalam pembelajaran memberikan kebebasan bagi anak untuk bermain berdasarkan ide mereka sendiri, yang pada akhirnya dapat mendorong kreativitas. Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam bersikap serta menciptakan keterampilan yang unik atau berbeda dari biasanya. Selain itu, kreativitas juga mencakup kelancaran berpikir, orisinalitas, serta kemampuan untuk mengembangkan ide yang tidak umum dan berbeda dari orang lain. Individu yang kreatif juga memiliki fleksibilitas dalam berpikir, sehingga mampu menyesuaikan diri dengan berbagai situasi dan menghasilkan gagasan yang inovatif (Habibi, 2015). Kreativitas sendiri merupakan interaksi antara otak, perasaan, dan gerak dalam aktivitas bermain yang menyenangkan." (Sit, 2016)

Kreativitas memungkinkan anak mengekspresikan ide dan imajinasi mereka, yang merupakan bagian fundamental dari pertumbuhan mereka. Sayangnya, banyak anak yang kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya, sehingga menghambat potensi mereka. Menurut Hurlock (dalam Habibi, 2015) lingkungan rumah dan sekolah harus mampu merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan serta dorongan dalam memanfaatkan berbagai sarana yang dapat mendukung perkembangan kreativitas.

Gagasan mengenai *loose parts* pertama kali dikembangkan oleh Simon Nicholson pada tahun 1970-an melalui teori yang dikenal sebagai *The Theory of Loose Parts*. *Loose parts* terdiri dari berbagai bahan lepas yang dapat dimanfaatkan dengan cara yang beragam, dipindahkan, disusun, dikombinasikan, serta diubah bentuknya. Penggunaan *loose parts* dalam pembelajaran mampu merangsang kreativitas anak usia dini, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan media ini, anak-anak menjadi lebih antusias dan tidak mudah bosan saat belajar. Dengan cara ini, *loose parts* tidak hanya mendukung kreativitas tetapi juga membantu perkembangan motorik dan kognitif anak (Alfiliya, 2023).

Menurut Siantajani (dalam Alfiliya, 2023) Terdapat 7 Komponen *Loose Parts* adalah bahan alam, plastik, logam, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca/keramik dan bekas kemasan. *Loose parts* mencakup berbagai jenis material yang dapat dimainkan anak-anak, termasuk benda-benda alami, bahan daur ulang, dan

produk buatan pabrik. Benda alami mencakup elemen yang ditemukan langsung di alam, seperti pasir, daun, ranting, bunga, batu, tanah, dan kerang. Media *Loose Parts* Menstimulasi kreativitas anak melalui objek bebas, memperkaya pengalaman belajar sensorik dan memperkuat keterampilan berpikir kritis (Maxwell, Mitchell & Evans, 2017).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020, hal. 3) Menyatakan bahwa *Loose parts* berdasarkan kajian lapangan merupakan fasilitas yang diperlukan dalam proses bermain, berupa benda atau bahan yang sifatnya terbuka berasal dari lingkungan sekitar, bisa buatan pabrik maupun yang dibuat dan dimodifikasi sendiri, dapat digunakan pada saat bermain lebih dari satu cara, bisa digabungkan, dipindahkan, ataupun digunakan sendiri.

Cara-cara yang dapat dilakukan untuk menerapkan pembelajaran menggunakan *loose parts* antara lain melalui Kegiatan sederhana, menambahkan media *loose parts*, menata *loose parts* dengan menarik, invitasi dan provokasi. (Olivia & Julita, 2023).

Pada lembaga pendidikan anak usia dini salah satunya di Kelompok Bermain (KB) idealnya dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di Kelompok Bermain (KB) Al-Hikmah Gotong Royong masih belum optimal dalam memanfaatkan potensi media yang ada di lingkungan sekitar. Guru cenderung menggunakan metode yang monoton, seperti pemberian Lembar Kerja Anak (LKA) yang dilakukan hampir setiap hari. Kegiatan tersebut kurang memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi secara bebas dan aktif, serta tidak sepenuhnya mendukung perkembangan kreativitas. Permasalahan kurangnya eksplorasi guru terhadap media *loose parts* ini menjadi penting untuk ditelaah lebih lanjut, mengingat peran guru sangat menentukan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menantang bagi anak. Penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini didukung oleh teori konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky. Piaget (2013) menyatakan anak belajar efektif melalui pengalaman langsung dan eksplorasi aktif. Sementara itu, Vygotsky (2012) menekankan pentingnya interaksi sosial dan peran guru sebagai fasilitator dalam zona

perkembangan proksimal anak. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk memperkenalkan dan mengembangkan pemanfaatan media *loose parts* sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran di Kelompok Bermain. Media *loose parts* membuka peluang tak terbatas dalam proses pembelajaran dan turut mendorong kreativitas anak melalui kebebasan dalam berekspresi dan berkreasi (Kusumawardani, Rosidah & Fahira, 2023). Selain itu, pembelajaran berbasis *loose parts* juga dapat meningkatkan kreativitas serta kompetensi pedagogik guru, sebab dalam penerapannya guru harus memberi ruang pada anak untuk berpikir mandiri tanpa aturan baku, meskipun tetap mengarahkan jalannya kegiatan (Srinahyanti, 2022).

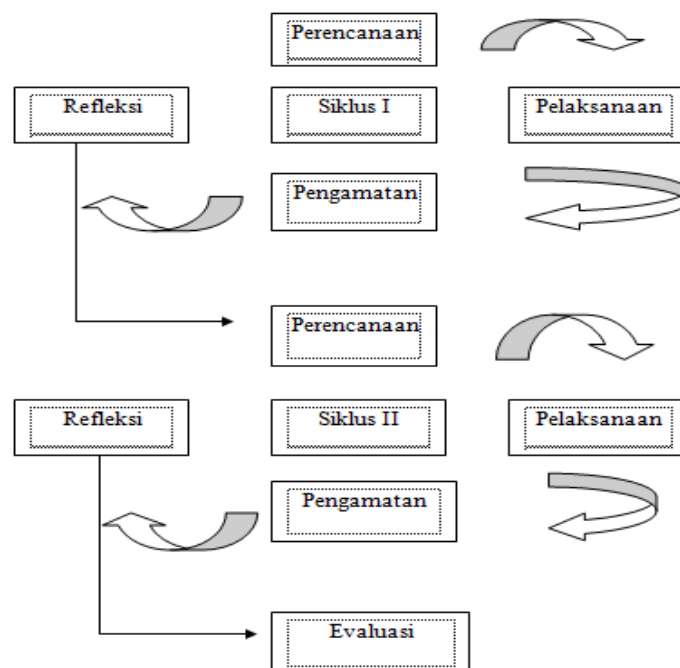
Menurut Hurlock (dalam Habibi, 1999) lingkungan rumah dan sekolah harus mampu merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan serta dorongan dalam memanfaatkan berbagai sarana yang dapat mendukung perkembangan kreativitas. Kurangnya rangsangan dianggap sebagai hambatan utama yang dapat menghambat perkembangan dan bahkan membatasi kreativitas. Hal ini bisa terjadi karena kurangnya pemahaman orang tua dan lingkungan sekitar mengenai pentingnya kreativitas atau adanya anggapan bahwa kreativitas adalah bawaan alami yang akan berkembang dengan sendirinya tanpa perlu rangsangan.

"Guilford (dalam Munandar, 1992) mengelompokkan ciri-ciri kreativitas ke dalam dua kategori utama, yaitu ciri kognitif (*aptitude*) dan ciri afektif (*non-aptitude*). Ciri kognitif berkaitan dengan proses berpikir kreatif yang mencakup lima aspek utama, yakni kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), Orisinalitas dalam berpikir (*originality*), dan kemampuan memperinci (*elaboration*). Dengan Demikian menerapkan media *loose parts* dalam kegiatan bermain dan

belajar, diharapkan anak-anak dapat lebih aktif, terlibat, dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Penggunaan Media *Loose Parts* untuk meningkatkan Kreativitas pada anak Kelompok B di Kb Al-Hikmah Gotong Royong”.

## METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun model PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart mempunyai komponen utama yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). (Paizaluddin & Ermalinda, 2014). Namun dalam praktik penelitian ini, peneliti menambahkan satu tahap evaluasi setelah refleksi sebagai pengembangan model. Evaluasi dimaksudkan untuk menilai secara sistematis hasil pelaksanaan tindakan berdasarkan data observasi. Evaluasi ini membantu peneliti dalam merumuskan keputusan untuk melanjutkan atau memodifikasi tindakan pada siklus berikutnya, terutama dalam penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran. Penambahan tahap evaluasi ini tidak mengubah prinsip dasar model kemmis dan Mc Taggart tetapi memperkuat agar proses perbaikan pembelajaran menjadi lebih terarah. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk menguji efektifitas penggunaan media *loose parts* dalam proses pembelajaran. Dengan mengikuti model ini, peneliti dapat mengidentifikasi masalah, melaksanakan tindakan yang direncanakan, mengamati hasilnya, dan melakukan refleksi untuk perbaikan di masa mendatang. Berikut bagan jenis penelitian tindakan kelas:



**Gambar 1.** Model Siklus PTK (dikembangkan dari kemmis & Taggart, 1988)

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2025. Dalam penelitian ini, sampel yang diambil sebanyak 13 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Untuk mengukur karakteristik

variabel diperlukan alat ukur yang disebut dengan instrumen. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data di lokasi penelitian adalah lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Kreativitas Kelompok Anak B

No	Sub Variabel	Indikator
1.	Berani mencoba walaupun belum pasti berhasil	1. Anak mencoba susunan bangunan yang belum pernah dicoba walau bangunan bisa roboh. 2. Anak tidak putus asa saat menara roboh dan mencoba ulang dengan cara berbeda. 3. Anak mencoba menggabungkan gelas plastik dengan bahan lain.
2.	Kelancaran ( <i>Fluency</i> )	4. Anak mencoba berbagai model bangunan tanpa cepat menyerah. 5. Anak terampil menyusun gelas plastik tanpa lama berhenti. 6. Anak membuat model menara berkali-kali dengan bentuk yang sedikit berbeda.
3.	Keluwesannya ( <i>Flexibility</i> )	7. Anak menggunakan teknik susun berbeda, misal tumpuk, tumpang tindih, atau menyilang. 8. Anak Mampu mengganti ide jika menemukan hambatan atau bahan terbatas. 9. Anak memajukan ide dari teman dalam menyusun bangunan.
4.	Orisinalitas ( <i>Orisinality</i> )	10. Anak Memunjukkan hasilnya sendiri dalam membuat karya. 11. Anak Menggabungkan bahan dengan ide dan kreativitasnya sendiri. 12. Anak Tidak Meniru hasil temannya dalam menyusun bangunan.
5.	Elaborasi ( <i>Elaboration</i> )	13. Anak Menambahkan detail, hiasan, untuk memperkaya hasil karya. 14. Anak Mampu Menceritakan ide atau fungsi bangunan dengan jelas dan menarik.
6.	Ketekunan dan kesabaran	15. Anak Tetap fokus dan tidak mudah menyerah walau menghadapi kesulitan. 16. Anak Memiliki Kesabaran dalam menyusun bangunan.

Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup pendekatan analisis deskriptif Untuk menganalisis hasil capaian penelitian, digunakan rumus persentase capaian klasikal sebagai berikut adalah

$$P = \frac{\Sigma X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Proporsi atau perbandingan jumlah sampel dengan pemahaman yang dicapai anak

$\Sigma X$  = Total Skor yang diperoleh Anak

N = Jumlah Siswa x Skor maksimal

Peningkatan kreativitas melalui media *loose parts* anak dapat dinyatakan berhasil jika terdapat peningkatan persentase hasil dari kegiatan yang diamati dalam setiap siklus. Penelitian ini dapat dianggap berhasil jika peningkatan kreativitas anak mengalami peningkatan yang signifikan melalui penggunaan media *Loose parts*, dengan target pencapaian sebesar  $\geq 85\%$  anak memenuhi

kriteria berkembang sangat baik (BSB).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tindakan penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B di Kb Al-Hikmah Gotong Royong mengalami peningkatan kreativitas melalui penggunaan media *loose parts* yang dilakukan selama 2 siklus, menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan pada kreativitas anak melalui penggunaan media *loose parts*. Adapun persentase secara klasikal peningkatan kemampuan berbahasa ekspresif anak pada pra siklus setelah dilakukan tindakan mencapai 53,02%, pada siklus I meningkat menjadi sebesar 59,89 % dan siklus II meningkat lagi menjadi sebesar 84,62%. Dengan demikian terjadi peningkatan kreativitas kelompok B melalui penggunaan media *loose parts* dari pra siklus, ke siklus I, dan ke siklus II. Berikut hasil analisis peningkatan kemampuan berbahasa ekspresif anak pada pra siklus, siklus I, dan siklus II sebagai berikut:

**Tabel 2.** Rekapitulasi penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan Kreativitas Anak

No	Hasil Peningkatan	Persentase	Selisih peningkatan
1.	Pra siklus	53,02%	6,87% dari pra siklus ke siklus I
2.	Siklus I	59,89%	24,73% dari siklus I ke siklus II
3.	Siklus II	84,62%	

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa perkembangan kreativitas anak kelompok B mengalami peningkatan yang signifikan dari pra siklus hingga siklus II. Pada tahap pra siklus, hasil observasi menunjukkan rata-rata skor kreativitas anak sebesar 53,02%. Anak-anak masih tampak kesulitan dalam menuangkan ide dan imajinasinya untuk berkarya menggunakan media *loose parts*. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran pada siklus 1, terjadi peningkatan pembelajaran anak menjadi 59,89%, meningkat 6,87% dari pra siklus. Anak-anak mulai menunjukkan minat dan kemampuan membentuk karya sederhana sesuai tema walau belum merata pada seluruh anak kelompok B. Pada siklus II, Hasil yang diperoleh meningkat signifikan menjadi 84,62 % dengan peningkatan 24,73 % dari siklus I ke Siklus II. Hampir semua anak sudah mampu menggunakan media *loose parts* untuk membuat berbagai bentuk sesuai imajinasi dan tema yang diberikan serta menunjukkan kreativitas yang optimal. Dalam hal ini guru kelompok B

bertindak sebagai Pengajar saat proses pembelajaran yang mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah disiapkan sedangkan peneliti bertindak sebagai observer. Pada saat pembelajaran terdapat beberapa anak masih terlihat menunggu temannya dalam bereksplorasi media *loose parts* dan terdapat pula anak yang antusias dan langsung bereksplorasi dalam membuat menara sesuai dengan tema. Selanjutnya, Guru menutup kegiatan dengan berdiskusi atau bercakap-cakap tentang kegiatan yang sudah dimainkan hari ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media *loose parts* mampu meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di Kb Al-Hikmah Gotong Royong. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata skor peningkatan kreativitas anak yang mengalami kenaikan signifikan pada setiap siklus tindakan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Astuti dan Hidayati (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis minat anak dapat meningkatkan

motivasi intrinsik serta mendorong perkembangan kreativitas secara alami.

Pada tahap pra siklus, hasil observasi menunjukkan rata-rata skor kreativitas anak sebesar 53,02%. Anak-anak masih tampak kesulitan dalam menuangkan ide dan imajinasinya untuk berkarya menggunakan media *loose parts*. Pada tahap ini, anak-anak cenderung menunjukkan perilaku pasif saat bermain dan berkarya. Beberapa anak hanya mengikuti teman tanpa inisiatif sendiri, belum menunjukkan keberanian bereksperimen, serta kurang antusias dalam menyusun atau menciptakan bentuk baru. Fenomena ini sesuai dengan penelitian dari Samsudin dan Martaningsih (2021) yang menyatakan bahwa rendahnya kreativitas anak usia dini sering kali disebabkan oleh kurangnya stimulasi yang tepat dalam kegiatan bermain yang bersifat terbuka dan fleksibel. Ketika lingkungan belajar tidak menyediakan ruang eksplorasi atau tantangan, anak-anak cenderung mengalami stagnasi dalam berpikir kreatif.

Pada siklus I, kegiatan yang dilakukan bertema "Membuat Bangunan di Sekitar Sekolah". Anak-anak diajak untuk membangun bentuk-bentuk sederhana seperti jalan, rumah, mushola, masjid, atau dinding dengan menggunakan bahan *loose parts* seperti kerikil, pecahan genteng, balok kayu, dan batu-bata. Tema ini dipilih karena dekat dengan lingkungan keseharian anak-anak, sehingga diharapkan mampu merangsang daya imajinasi dan kreativitas mereka. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran pada siklus I, terjadi peningkatan pembelajaran anak menjadi 59,89%, meningkat 6,87% dari pra siklus yang termasuk dalam kategori rendah menuju sedang. Peningkatan ini mendukung pendapat Putri dan Marzuki (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang bersifat terbuka dan fleksibel seperti *loose parts* dapat mulai membangkitkan rasa ingin tahu anak.

Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak masih dalam tahap eksplorasi terhadap media *loose parts* yang disediakan, serta memerlukan lebih banyak bimbingan dalam membentuk ide dan menuangkannya secara konkret. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Mawaddah (2020) yang mengungkapkan bahwa anak-anak memerlukan waktu dan pengalaman berulang untuk mengembangkan ekspresi simbolik dan kreativitas melalui media *open-ended* seperti *loose parts*. Anak-anak mulai menunjukkan

minat dan kemampuan membentuk karya sederhana sesuai tema walau belum merata pada seluruh anak kelompok B.

Pada pelaksanaan kegiatan, sejumlah anak menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses eksplorasi dan penciptaan. Misalnya, siswa A dan Y bekerja sama membangun struktur rumah, yang mencerminkan kemampuan kolaboratif serta inisiatif dalam menciptakan bangunan sesuai imajinasi mereka. Penelitian Wijayanti (2019) menunjukkan bahwa permainan konstruksi dengan *loose parts* tidak hanya mendukung kemampuan spasial, tetapi juga menumbuhkan kerja sama dan kemampuan memecahkan masalah secara bersama-sama. Kemudian Penelitian Widiastuti (2020) menguatkan bahwa media *loose parts* memungkinkan anak untuk mengembangkan potensi berpikir kreatif dan rasa percaya diri, karena mereka diberikan kebebasan dalam memilih dan mengatur bahan sesuai gagasannya sendiri

Pada siklus II, Hasil yang diperoleh meningkat signifikan menjadi 84,62 % dengan peningkatan 24,73 % dari siklus I ke Siklus II. Siklus II memperlihatkan peningkatan kreativitas yang sangat signifikan. Kegiatan kali ini bertema "Membuat Rumah untuk Mainan Favoritku". Anak-anak tidak hanya diminta membangun secara fisik, tetapi juga diminta untuk menyesuaikan bentuk rumah dengan karakter mainan favorit mereka, sehingga terjadi keterhubungan antara ide dan hasil karya. Anak-anak terlihat sangat aktif, antusias, serta menunjukkan keberanian dan konsistensi dalam menyelesaikan tugas kreatifnya. Mereka tidak hanya menyusun benda secara acak, tetapi mulai memperhatikan keseimbangan, tinggi bangunan, dan nilai estetika.

Penemuan ini sejalan dengan pendapat Rahmah dan Suryana (2022) yang menyatakan bahwa media *loose parts* mampu meningkatkan dimensi utama kreativitas anak, termasuk orisinalitas, keluwesan, dan elaborasi, karena memberikan kesempatan berpikir divergen dalam proses bermain. Selain itu, Farida dan Sari (2023) menekankan bahwa anak yang terlibat dalam kegiatan konstruktif berbasis *loose parts* menunjukkan kemampuan yang lebih tinggi dalam *problem solving* dan pengambilan keputusan dibandingkan anak yang tidak terlibat dalam kegiatan serupa. Hasil ini memperkuat bahwa penggunaan *loose parts* bukan sekadar alat bantu bermain, tetapi sebagai

media yang menyentuh ranah kognitif dan afektif secara seimbang.

Dalam pelaksanaan siklus II siswa Ar dan siswa R tampak antusias dalam membuat bangunan untuk mainan kesayangan mereka. Rayyan menunjukkan ketekunan dalam menyusun struktur bangunan, serta memperkaya hasil karyanya dengan menambahkan berbagai ornamen seperti balok-balok kecil untuk memperindah dan memperkuat struktur. Hal ini mencerminkan kemampuan anak dalam berpikir imajinatif sekaligus memperhatikan unsur estetika. Nazila juga menunjukkan perkembangan signifikan dengan membangun rumah bertingkat menggunakan bahan *loose parts* seperti kaleng dan triplek, yang menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menyusun bentuk secara lebih kompleks dan terstruktur. Hal ini diperkuat oleh penelitian Indriani dan Mawardi (2022) yang menemukan bahwa penggunaan *loose parts* dalam kegiatan konstruktif mendukung perkembangan kognitif dan kemampuan memecahkan masalah.

Sementara itu, siswi YS membuat bangunan menyerupai istana untuk mainan kesayangannya. Ia menggunakan bahan kaleng dan triplek yang disusun secara bertingkat dan menunjukkan sikap pantang menyerah, meskipun sempat terganggu oleh temannya. Hal ini mencerminkan adanya kemampuan regulasi emosi dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas yang dipilih sendiri. Siswa RA juga menunjukkan sikap serupa, yakni sabar, tekun, dan fokus selama kegiatan berlangsung. Perilaku ini menunjukkan adanya motivasi intrinsik, sebagaimana dikemukakan oleh Utami dan Ramadhani (2023) bahwa anak-anak yang diberikan kebebasan berkarya dalam lingkungan bermain terbuka cenderung menunjukkan konsentrasi lebih tinggi dan ketahanan dalam menghadapi tantangan selama proses berkegiatan.

Dari segi hasil, terjadi peningkatan rata-rata kreativitas anak dari 53,02% pra siklus menjadi 59,89%, pada siklus I, lalu meningkat menjadi 84,62 % pada siklus II. Capaian ini mencerminkan keberhasilan tindakan, baik dari sisi perencanaan kegiatan, pemilihan media, maupun pendekatan pembelajaran berbasis eksplorasi. Hampir semua anak sudah mampu menggunakan media *loose parts* untuk membuat berbagai bentuk sesuai imajinasi dan tema yang diberikan serta menunjukkan kreativitas yang optimal. Pelaksanaan Siklus II dilakukan dengan

melibatkan 13 orang anak kelompok B di KB Al-Hikmah Gotong Royong. Setelah melakukan berbagai persiapan, peneliti dan guru melaksanakan tahap tindakan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan menggunakan media *loose parts*

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II difokuskan pada penciptaan suasana belajar yang kondusif. Guru secara aktif mengingatkan anak tentang pentingnya kerja sama dan eksplorasi kreatif. Dengan strategi tersebut, anak mampu menunjukkan kreativitas secara optimal, sehingga tindakan pada Siklus II dapat dinyatakan berhasil dan tidak memerlukan siklus lanjutan. Dengan demikian terjadi peningkatan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* secara terencana dan konsisten sangat efektif dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini.

Penelitian ini juga didukung oleh hasil studi Nugroho (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran PAUD dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan, karena anak memiliki kebebasan dalam memilih, merancang, dan merealisasikan ide-ide mereka. Hasil penelitian ini juga relevan dengan temuan Rahmah dkk (2022) yang menyatakan bahwa media *loose parts* mampu meningkatkan dimensi utama kreativitas anak, termasuk orisinalitas, keluwesan, dan elaborasi, karena memberikan kesempatan berpikir divergen dalam proses bermain. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas telah tercapai karena seluruh anak menunjukkan kreativitas yang berkembang sangat baik.

Peningkatan yang terjadi dari siklus ke siklus menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* secara terencana dan konsisten sangat efektif dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini. Adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui penggunaan media *loose parts* yang telah memenuhi target sehingga tidak perlu melakukan tindakan pada siklus selanjutnya. Hal ini dikarenakan kekurangan yang terdapat pada pra siklus telah diperbaiki pada siklus I, Kekurangan pada siklus I diperbaiki pada siklus II dengan menerapkan langkah-langkah sesuai dengan yang telah direncanakan. Dengan demikian secara keseluruhan proses kegiatan belajar dengan media *loose parts* yang di lakukan pada

siklus II telah berjalan sebagaimana mestinya Oleh karena itu, tidak diperlukan lagi tindakan pada siklus berikutnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B melalui media *loose parts* terbukti efektif berdasarkan hasil dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Kreativitas anak mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan tindakan kelas secara bertahap dengan variasi media dan pendekatan yang sesuai minat anak. Pada pra siklus, anak masih beradaptasi dan cenderung kurang menunjukkan kreativitas optimal karena keterbatasan media *loose parts* yang disediakan sehingga didapat presentase klasikal sebesar 53,02%. Pada Siklus I, kegiatan dirancang dengan tema “Membuat Bangunan di Sekitar Sekolah” dan *media loose parts* yang lebih bervariasi. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan rata-rata kreativitas yang signifikan dengan presentase klasikal 59,89% meningkat 6,87% dari pra siklus yang sebelumnya 53,02%. meskipun belum seluruh anak mencapai kriteria ketuntasan. Pada Siklus II, hampir seluruh anak menunjukkan perkembangan yang optimal, Peningkatan kreativitas anak sangat signifikan dengan Persentase 84,62 % dengan selisih peningkatan 24,73% dari siklus I ke siklus II dan semua anak menunjukkan partisipasi serta ekspresi kreatif yang lebih kompleks. Dengan tema yaitu “Membuat Rumah untuk Mainan Favoritku” dan *media loose parts* ditambah dalam jumlah dan jenis yang lebih beragam. Dengan demikian Peningkatan kreativitas anak kelompok B melalui media *loose parts* terbukti efektif berdasarkan hasil dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Kreativitas anak mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan tindakan kelas secara bertahap dengan variasi media dan pendekatan yang sesuai minat anak.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada kedua orangtua yang sudah mendukung dan berdoa di setiap langkah yang penulis ambil. Tidak lupa juga ucapan terimakasih kepada dosen pembimbing Ibu

Nurhasanah, S.Pd., M.Pd dan Bapak Muhammad Tahir, M.Sn atas bimbingan, arahan dan motivasi yang selalu diberikan kepada penulis serta seluruh guru yang berada di Kb Al-Hikmah Gotong Royong yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini, terima kasih juga kepada teman-teman dan semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini

## REFERENSI

- Alfiliya, F. (2023). Penggunaan Media *Loose Parts* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Tarbiyatul Atfal 04 Kaliwungu Selatan Tahun Ajaran 2022/2023. *Skripsi*
- Astuti, D. M., & Hidayati, I. N. (2021). Pembelajaran berbasis minat untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 6(1), 33-42.
- Buahana, B.N., & Sativa, F. E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Saintifik Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *JPSS: Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 10 (10).
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Panduan Penyusunan Kurikulum tingkat satuan Pendidikan jenjang Pendidikan dasar dan menengah*. Departemen Pendidikan Nasional
- Fahrudin., Astini, B. N., Suarta, I. N. & Shavina, H. R. (2022). Dampak Tayangan Film Kartun Terhadap Perilaku Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 3(1) 373-379.
- Farida, N., & Sari, D. A. (2023). Pengaruh *loose parts* terhadap kemampuan *problem solving* anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1).
- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak kelompok B di Kober Peupado Malanua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3).
- Habibi, M. (2015). *Kreativitas dan pengembangannya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Indriani, R., & Mawardi, M. (2022). Pengaruh media *loose parts* terhadap kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Golden Age*, 7(2), 88-96.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Nusa Tenggara Barat (2019). *Panduan Pelaksanaan Model SMETON Kemaritiman Melalui Loose Parts Play*.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2020). *Panduan Pengelolaan Loosepart*.
- Kemmis, S., Mc Taggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Singapore: Springer.
- Komara, H. W., & Rohmalina. (2023). Media Pembelajaran *Loose Parts* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(5).
- Mar'atani, H., Habibi, M., Rachmayani, I. & Astawa, I. M.S. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Bahan Alam. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2 (1), 197-201.
- Mawaddah, N. (2020). Eksplorasi media *loose parts* terhadap ekspresi simbolik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 45–55.
- Maxwell, L. E., Mitchell, M. R., & Evans, G.W. (2017). Effects of Play Materials and Loose parts on Childrens Play. *Environment and Behavior Journal*.
- Munandar, U. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas anak sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Murgiyanti. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Bahan *loose parts* pada kelompok B TK IT Almawaddah. *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu Semnastekmu*.
- Muryaningsih, S. & Utami, O.D. (2021). Media Pembelajaran Berbahan *Loose Part* dalam pembelajaran eksak di MI Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 1-10.
- Nanda, D.S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Konsep dan aplikasinya dalam pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nicholson, S. (2018). The Theory of Loose parts: How Noticing and Creating Loose parts Supports Children's Learning. *Early Childhood Education Journal*.
- Nugroho, A., & Suyadi. (2020). Inovasi pembelajaran anak usia dini berbasis *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 57–66.
- Olivia, M., & Julita. (2023). *Pembelajaran kreatif Melalui Looseparts*. Jakarta: Edukasi Anak.
- Piaget, J. (2013). *The origins of intelligence in children* (Terjemahan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pizzulidim, & Emmalinda. (2014). Penelitian Tindakan Kelas: Konsep dan Praktik. Alfabeta.
- Putri, M. A., & Marzuki, R. (2020). *Loose parts sebagai media stimulasi kreativitas anak usia dini*. *Jurnal PAUD Inovatif*, 8(2).
- Rahmah, L., & Suryana, D. (2022). *Eksplorasi kreativitas anak melalui pendekatan loose parts dalam pembelajaran tematik*. *Jurnal Kreativitas Anak Usia Dini*, 9(1).
- Rosdiana, A. (2023). Efektivitas penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran tema lingkungan. *Jurnal Kreativitas Anak*, 7(1), 88-97.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samsudin, A., & Martaningsih, S. T. (2021). *Kurangnya stimulasi kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 6(3).
- Siantajani, Y. (2023). *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Sipahutar, O. (2023). Pemanfaatan Permainan *Loose parts* Pada Anak Usia Dini. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3).
- Sit, Masganti. (2016). *Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktis*. Medan: Perdana Publishing.
- Srinahyanti. (2022). Pemanfaatan *Loose Parts* Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Guru Kita*, 6(3).
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y.N. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks.

- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utami, R. D., & Ramadhani, T. (2023). Kebebasan berekspresi anak melalui *loose parts* dalam meningkatkan konsentrasi dan daya tahan belajar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Nusantara*, 5(1), 74-82.
- Vygotsky, L. S. (2012). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Terjemahan). Jakarta: Rajawali Pers.
- Wagiana, Eka. (2024). Implementasi Pemanfaatan *Loose Part* Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Curup. *Skripsi*.
- Widiastuti, I. (2020). Pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8 (2), 134-142.
- Wijayanti, R., & Sulistyorini, S. (2019). *Loose parts* dan kemampuan spasial anak TK kelompok B. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13 (1), 93-104.
- Yuliani, E., & Wibowo, H. (2020). Bermain konstruksi dan pengaruhnya terhadap kemampuan visual spasial anak usia dini. *Jurnal Cakrawala Dini*, 9(2), 112-120.