

Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Loose Part

Fany Maulany¹, Taopik Rahman², Qonita³

Info Artikel

Keywords:
Creativity;
Early Childhood;
Loose Part;

Kata kunci:
Kreativitas;
Anak Usia Dini;
Loose Part;

Abstract

Early childhood is a very important developmental stage in shaping children's character, thinking skills, and creativity, where children quickly respond to stimuli through learning experiences that are appropriate to their developmental stage. This study aims to improve the creativity of children aged 5–6 years through loose parts learning at Amal Sholeh Islamic Kindergarten in Tasikmalaya. The study used the Classroom Action Research (CAR) method model of Kemmis and McTaggart with four stages: Planning, Acting, Observing, and Reflecting. The research subjects were 17 children. Children's creativity was assessed based on five indicators: Fluency, Flexibility, Originality, Elaboration, and Sensitivity. The results of the study showed a significant increase in the planning and implementation of learning by teachers, as well as the development of children's creativity. In the pre-cycle stage, children's creativity abilities only achieved 15.8% (Undeveloped). In the first cycle, the teacher's ability in planning only got 78.5%, then the teacher's ability in implementation only got 52.7%. After improvement, in the second cycle, the teacher's ability in planning increased to 92.8%, for the teacher's ability in implementation also increased to 75%, then for the child's creativity ability increased to 51.1% (Developing According to Expectations). Until its peak in the third cycle, the teacher's ability in planning increased to 98.2%, and the teacher's ability in implementation increased to 94.4%, and for the child's creativity ability increased to 83.8% (Developing Very Well). This finding shows that loose part learning is effective in stimulating the creativity of early childhood and can be a strategy for stimulating the development of creativity at an early age, and can be an alternative innovation in learning that is fun and meaningful.

Abstrak

Masa anak usia dini merupakan tahap perkembangan yang sangat penting dalam membentuk karakter, kemampuan berpikir, dan kreativitas anak, di mana anak cepat merespons stimulus melalui pengalaman belajar yang sesuai tahap perkembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui pembelajaran loose parts di TK Islam Amal Sholeh Tasikmalaya. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dengan empat tahapan: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Acting),

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: fanymaulany@upi.edu

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: opik@upi.edu

³ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: qonita@upi.edu

Observasi (Observing), dan Refleksi (Reflecting). Subjek penelitian berjumlah 17 anak. Kreativitas anak dinilai berdasarkan lima indikator: Fluency (kelancaran), Flexibility (keluwesan), Originality (keaslian), Elaboration (Keterperincian), dan Sensitivity (kepekaan). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran oleh guru, serta perkembangan kreativitas anak. Pada tahap pra siklus, kemampuan kreativitas anak hanya mendapatkan 15,8% (Belum Berkembang). Pada tahap Siklus I kemampuan guru dalam perencanaan hanya mendapat 78,5%, kemudian kemampuan guru dalam pelaksanaan hanya mendapat 52,7%. Setelah perbaikan, pada Siklus II kemampuan guru dalam perencanaan meningkat menjadi 92,8%, untuk kemampuan guru dalam pelaksanaan meningkat juga menjadi 75%, lalu untuk kemampuan kreativitas anak meningkat menjadi 51,1% (Berkembang Sesuai Harapan). Hingga puncaknya pada Siklus III, kemampuan guru dalam perencanaan meningkat hingga 98,2%, dan kemampuan guru dalam pelaksanaan meningkat hingga 94,4%, dan untuk kemampuan kreativitas anak meningkat hingga 83, 8% (Berkembang Sangat Baik). Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran loose part efektif dalam merangsang kreativitas anak usia dini dan dapat menjadi strategi stimulasi perkembangan kreativitas di usia dini, serta dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Artikel Histori:

Disubmit:
28 Juli 2025

Direvisi:
27 Agustus 2025

Diterima:
05 September 2025

Dipublish:
10 September 2025

Cara Mensitasi Artikel: Maulany, F., Rahman, T., & Qonita. (2025). Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Loose Part, Jurnal Ar-Raihanah, 5 (2), 359-368, <https://doi.org/10.53398/araihanah.v5i2.735>

Korepondensi Penulis: Taopik Rahman, opik@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.53398/araihanah.v5i2.735>

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan tahap perkembangan yang sangat penting dalam membentuk karakter, kemampuan berpikir, dan kreativitas anak. Periode ini, yang kerap disebut golden age, ditandai dengan perkembangan potensi yang pesat sehingga anak perlu mendapatkan pengalaman belajar yang kaya, bervariasi, dan menyenangkan (Hasanah & Priyantoro, 2019). Salah satu aspek penting yang harus dikembangkan sejak dini adalah kreativitas, karena mendukung anak untuk mampu memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan mengekspresikan ide-ide secara mandiri. Kreativitas anak dapat tumbuh optimal jika mereka memperoleh stimulasi yang sesuai serta kesempatan untuk bereksperimen tanpa takut salah (Ariska & Sri Nugraheni, 2021).

Lingkungan belajar yang mendukung, baik di rumah maupun di sekolah, menjadi faktor penting untuk menumbuhkan kreativitas anak. Menurut Mappapoleonro (2019), ciri kreativitas alami anak antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, kegemaran bereksperimen, serta semangat mencoba sesuatu yang baru. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan media pembelajaran yang merangsang eksplorasi dan memberi ruang kebebasan anak untuk berkarya (Mayar dkk., 2022). Salah satu alternatif media yang sesuai adalah loose parts, yaitu berbagai bahan yang dapat disusun, dirangkai, dibongkar, dan digunakan sesuai imajinasi anak. Bahan loose parts bisa berasal dari alam, seperti ranting, batu, dan daun, maupun dari barang bekas yang mudah ditemukan (Siantajani, 2020).

Konsep loose parts pertama kali diperkenalkan oleh Simon Nicholson pada tahun 1971 melalui Theory of Loose Parts, yang menekankan bahwa kreativitas anak muncul dari interaksi bebas dengan

beragam material yang dapat dimanipulasi. Semakin banyak variasi material yang tersedia, semakin besar pula peluang anak untuk menciptakan ide-ide baru (Nicholson, 1971). Hal ini memperkuat alasan pemanfaatan loose parts dalam pembelajaran anak usia dini.

Namun, hasil observasi peneliti di TK Islam Amal Sholeh menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 5–6 tahun belum berkembang optimal. Dalam kegiatan belajar, khususnya saat menggambar, guru lebih sering menggunakan metode teacher centered. Anak diminta meniru contoh karya guru sehingga cenderung pasif, ragu dalam menyampaikan ide, dan kurang memperhatikan detail. Kreativitas mereka tampak terbatas pada peniruan tanpa variasi gagasan mandiri. Selain itu, pembelajaran di kelas masih didominasi penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) yang berfokus pada menulis dan berhitung. Kondisi ini sejalan dengan Hairiyah dan Mukhlis (2019) yang menegaskan bahwa pembelajaran monoton tanpa pengalaman langsung membuat kreativitas anak tidak terstimulasi secara optimal.

Masalah tersebut dapat disebabkan oleh kebiasaan pembelajaran yang terpaku pada contoh guru, minimnya variasi media eksploratif, serta terbatasnya kesempatan anak untuk bereksperimen. Jika berlanjut, anak akan semakin bergantung pada arahan guru dan kurang terbiasa berpikir kreatif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu memberikan kebebasan, menstimulasi eksplorasi, sekaligus menumbuhkan nilai peduli lingkungan, salah satunya melalui media loose parts.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan manfaat loose parts dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan anak (Rahma, 2022; Sipahutar dkk., 2023). Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada konteks luar ruang (outdoor play) atau penggunaan terbatas pada kegiatan tertentu. Masih sedikit kajian yang meneliti penerapan loose parts dalam pembelajaran indoor di kelas formal, khususnya di Indonesia. Selain itu, ukuran efek (effect size) dari penggunaan media ini terhadap indikator kreativitas anak belum banyak diungkap secara rinci pada penelitian sebelumnya. Dan juga pada sekolah yang dituju belum pernah dijadikan penelitian sebelumnya. Gap inilah yang menjadi dasar penelitian ini, yakni untuk menguji sejauh mana penggunaan loose parts dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun dalam konteks pembelajaran kelas di TK Islam Amal Sholeh.

Berdasarkan pandangan Guilford (dalam Susanto, 2011), kreativitas anak dapat dianalisis melalui lima dimensi, yaitu sebagai berikut; (1) Fluency (kelancaran), Yaitu kemampuan menyampaikan ide-ide dalam waktu yang singkat. Semakin banyak ide yang dihasilkan, semakin besar kemungkinan untuk menemukan Solusi kreatif; (2) Flexibility (keluwesan), Yaitu kemampuan dalam menuangkan ide-ide dalam memecahkan suatu permasalahan di luar kategori biasa. Atau juga bisa dikatakan bahwa orang flexible ini bisa melihat masalah dari berbagai sisi dan dapat beradaptasi dengan berbagai cara yang berbeda untuk mencari sebuah Solusi; (3) Originality (keaslian), Yaitu kemampuan untuk memberikan tanggapan yang berbeda atau Istimewa. Atau juga disebut dengan seseorang yang mampu menghasilkan berbagai ide yang unik dan berbeda dari yang sudah ada sebelumnya; (4) Elaboration (keterperincian), Yaitu kemampuan untuk mengungkapkan, mengembangkan atau merinci ide-ide yang telah ada. Seseorang yang memiliki keterampilan elaborasi ini dapat memperluas ide menjadi konsep yang lebih mendalam dan lebih detail; (5) Sensitivity (kepekaan), Yaitu kemampuan atau kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi. Sikap ini berhubungan dengan kemampuan dalam mengalami dan memahami masalah dengan baik. Sensitivitas terhadap masalah tidak menutup kemungkinan bahwa itu bisa menjadikan seseorang bisa merasa lebih peka terhadap berbagai aspek yang memerlukan perbaikan atau pemecahan suatu masalah yang mungkin tidak terlihat oleh orang lain.

Melalui loose part, anak dapat lebih bebas memilih bahan, merancang, dan menciptakan karya sesuai ide sendiri. Pembelajaran ini memungkinkan anak merasakan tekstur, memegang, dan mengamati berbagai material dengan seluruh panca inderanya (Rahma, 2022). Penggunaan bahan dari

lingkungan sekitar atau barang bekas juga menjadi sarana mengenalkan anak pada pentingnya menjaga alam. Menurut Olivia Chirilda Sipahuntar (2023) mengatakan bahwa pembelajaran loose part ini mempunyai kelebihan yaitu (1) Anak diberi kebebasan untuk menentukan sendiri tujuan dari karya yang akan mereka buat dan mereka bisa menentukan serta memilih cara terbaik untuk menggunakannya; (2) Penggunaan benda atau bahan dari loose part ini disesuaikan dengan kemampuan dan tahap perkembangan masing-masing anak; (3) Anak mendapatkan pengalaman bermain yang lebih beragam, termasuk bermain sosial, membangun, serta aktivitas eksploratif; (4) Bahan-bahan ini mudah ditemukan, tidak memerlukan biaya besar, dan bisa dikumpulkan dengan cara yang menyenangkan; (5) Aktivitas ini dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting seperti kemampuan memecahkan masalah, bekerja sama, membuat keputusan, koordinasi motorik halus dan kasar, kemandirian, memperluas kosakata, serta memperkenalkan konsep seni, dan matematika.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena sesuai untuk mengatasi masalah nyata di dalam kelas sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran. Widayati (2008) menjelaskan bahwa PTK merupakan penelitian yang dilakukan dalam konteks kelas dengan tujuan memperbaiki praktik pembelajaran yang dilaksanakan guru. Sementara itu, Kemmis dan McTaggart (1998, dalam Fahmi et al., 2021) menekankan bahwa PTK bersifat reflektif dan dilaksanakan melalui siklus spiral yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setelah satu siklus selesai, guru dapat memulai siklus berikutnya berdasarkan hasil refleksi sehingga terjadi perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran.

Subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK Islam Amal Sholeh Kota Tasikmalaya dengan jumlah 17 anak, terdiri atas 9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Jumlah ini konsisten digunakan sepanjang penelitian dan tidak ada anak yang keluar dari kegiatan selama proses berlangsung. Partisipan yang terlibat dalam penelitian meliputi kepala sekolah yang memberikan izin dan informasi profil sekolah, guru kelas sekaligus penulis yang bertindak sebagai kolaborator, dosen pembimbing yang memberikan arahan akademik, serta peneliti yang berperan sebagai pengamat utama selama pembelajaran.

Intervensi yang diberikan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts*. Bahan yang digunakan dipilih berdasarkan kriteria aman, mudah ditemukan, dan tidak membahayakan anak, seperti tutup botol, stik es krim, kancing warna-warni, kacang hijau, jagung kering, dan kerang. Guru melaksanakan kegiatan berdasarkan modul ajar yang telah disusun. Modul ini memuat langkah-langkah kegiatan, alokasi waktu, dan panduan penggunaan media loose parts sehingga intervensi dapat direplikasi oleh guru lain pada konteks serupa.

Instrumen utama penelitian adalah lembar observasi kreativitas anak usia 5–6 tahun. Lembar observasi ini dikembangkan berdasarkan lima indikator kreativitas menurut Guilford, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*), dan kepekaan (*sensitivity*). Instrumen ini telah melalui validasi isi oleh dosen PAUD. Validitas juga dilakukan melalui pra siklus pada anak yang akan menjadi subjek penelitian.

Proses penilaian untuk mengetahui ketuntasan belajar data Analisa yang menggunakan statistic deskriptif sederhana menurut Acep Yoni (2010). Data yang diperoleh kemudian diinterpretasikan kedalam 4 kriteria, yaitu: 1) Kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 76- 100%. 2) Kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 51-75%. 3) Kriteria MB (Mulai Berkembang) yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 26-50%. 4) Kriteria BB (Belum Berkembang) yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 0-25%.

Seluruh proses penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan etika penelitian. Peneliti memperoleh persetujuan dari kepala sekolah serta izin tertulis dari orang tua atau wali anak. Partisipasi anak dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan, dan dengan tetap menjaga kenyamanan mereka selama kegiatan berlangsung. Identitas anak dijaga kerahasiaannya, dan seluruh kegiatan dilaksanakan dengan prinsip keamanan serta kesejahteraan peserta didik.

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek	Indikator	Deskriptor
Kelancaran (<i>Fluency</i>) Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide dalam waktu yang singkat.	Anak mampu menyampaikan gagasan/ide saat menciptakan karya dari bahan <i>loose part</i> .	1. Anak mampu membuat berbagai bentuk dari <i>loose part</i> sesuai imajinasi
		2. Anak dapat membuat lebih dari satu karya dalam satu waktu bermain.
		3. Anak menunjukkan ide yang terus mengalir tanpa banyak kebingungan.
		4. Anak mampu menambahkan banyak elemen pada karya yang sedang dibuat.
		5. Anak cepat merespons ketika diberikan tantangan atau instruksi baru.
Keluwesannya (<i>Flexibility</i>) Kemampuan untuk mencoba metode yang berbeda dan beragam	Kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah yang muncul saat membuat karya <i>loose part</i> dengan mempertimbangkan berbagai cara atau sudut pandang.	Catatan:
		1. Anak mengubah bentuk atau desain saat menghadapi kesulitan.
		2. Anak mencoba berbagai teknik (menumpuk, menyambung, mengelilingi, dll.).
		3. Anak menggunakan <i>loose part</i> dengan kombinasi tak biasa dalam satu karya.
		4. Anak mampu beradaptasi dengan bahan terbatas dan tetap berkarya.
Keaslian (<i>Originality</i>) Kemampuan dalam menghasilkan ide yang baru dan berbeda	Kemampuan Anak dalam menunjukkan kreativitas dalam memperluas hasil karyanya dari <i>loose part</i> dengan ide-ide yang tidak biasa.	5. Anak mengolah bahan untuk tujuan berbeda dari penggunaan umumnya.
		Catatan:
		1. Anak menciptakan karya yang tidak mirip dengan karya anak lain.
		2. Anak menggunakan bahan dengan cara yang tidak umum.
		3. Anak memiliki ide visual atau naratif yang tidak terpikirkan oleh teman sebayanya.
Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Mampu menjelaskan dengan rinci tentang	Anak menunjukkan kemampuan untuk menambahkan elemen baru pada karya <i>loose part</i> dengan pendekatan yang orisinal dan tak terduga.	4. Anak memberi makna khusus atau cerita pada karyanya secara pribadi.
		5. Anak menghasilkan bentuk yang tidak lazim dari <i>loose part</i> .
		Catatan:
		1. Anak menambahkan ornamen/dekorasi pada karyanya
		2. Anak mampu menjelaskan bagian-bagian dari karyanya secara rinci.
		3. Karya anak memiliki struktur yang kompleks dan tersusun jelas.

bagian-bagian dalam hasil karyanya.		4. Anak memperhatikan keselarasan warna, bentuk, dan ukuran dalam karyanya.
		5. Anak menunjukkan usaha memperbaiki/memperhalus detail karya.
		Catatan:
Kepekaan (<i>Sensitivity</i>)	Anak menunjukkan kepekaan dalam memilih dan menyesuaikan material berdasarkan warna, bentuk, dan tekstur untuk menghasilkan karya <i>loose part</i> yang estetik, harmonis, dan fungsional, meskipun dengan keterbatasan bahan yang tersedia.	1. Anak peka terhadap ketidaksesuaian bentuk dan memperbaikinya.
Kemampuan untuk melihat aspek yang perlu diperbaiki dalam permasalahan tersebut		2. Anak memilih bahan berdasarkan tekstur atau warna yang cocok.
		3. Anak menunjukkan ide spontan yang relevan dengan tema saat berkarya.
		4. Anak mampu mengatasi keterbatasan bahan dengan alternatif baru.
		5. Anak menunjukkan perhatian pada estetika keseluruhan karya (keseimbangan, harmoni).

Sumber: Guilford (dalam Ahmad Susanto (2011)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media *Loose Part*

Pada hasil penilaian pada perkembangan kreativitas anak juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada tahap pra siklus, pengamatan memperoleh skor kreativitas anak hanya 54 dengan persentase 15,8% yang termasuk kategori BB (belum berkembang). Pada tahap ini anak belum terbiasa menggunakan bahan *loose part* dan cenderung hanya meniru.



Gambar 1. Pembelajaran *Loose Part* Siklus I

Pada Siklus I dilaksanakan pengamatan dan pembelajaran tema Binatang dan Subtema Binatang Air Laut. Saat pembelajaran *loose part*, beberapa anak ada yang langsung lancar membuat karya, beberapa anak juga ada yang kebingungan ingin membuat apa, mereka membutuhkan waktu untuk berpikir. Selama kegiatan guru berkeliling melihat progress anak dan bertanya kepada mereka apa yang anak-anak buat. Progress anak bermacam-macam, ada yang lama untuk berpikir, ada yang cepat dalam berpikir dan membuat karya, ada yang suka mengobrol dengan temannya. Ada yang lama dan bagus dalam membuat latar lautnya, ada juga juga yang bagus dalam membuat binatang menggunakan *loose part* nya namun sedikit dalam membuat latar lautannya. Kegiatan *loose part* ini berlangsung selama kurang lebih 40 menit. Dan pada saat Siklus I terjadi peningkatan menjadi 31,1% dalam kategori MB (mulai berkembang). Anak mulai menunjukkan minat dan ketertarikan untuk menggabungkan berbagai bahan meskipun masih membutuhkan bimbingan.



Gambar 2. Pembelajaran *Loose Part* Siklus II

Pada Siklus II melakukan pembelajaran Tema Lingkunganku dengan Subtema Ruamhku. Saat pembelajaran *loose part*, anak-anak senang sekali dan berkreasi sesuai apa yang mereka imajinasikan. Namun memang di awal anak-anak mendapat hambatan, saat anak-anak membuka *double tip* yang akan digunakan untuk menempel bahan-bahan *loose part*. Sebagian anak-anak meminta bantuan kepada guru, namun ada juga yang meminta bantuan kepada temannya untuk membuka *double tip* itu. Saat guru membantu mereka, guru hanya membantu membukakan ujung *double tip* itu lalu anak bisa membuka nya sendiri dengan usaha mereka sendiri. Saat anak-anak menempelkan kertas origami sebagai atap rumah, anak-anak sedikit kesulitan karena atap kertas origami itu tidak mau menempel pada gelas kertas itu, guru memberitahukan kepada anak-anak bahwa lem itu memerlukan waktu untuk mengering pada kertas origami dan gelas kertasnya, guru pun memberikan solusi kepada anak-anak, jika mereka masih kesusahan, anak-anak bisa menempelkan atapnya di akhir saja setelah selesai menghias rumahnya. Akhirnya anak-anak pun bisa kondusif dan bisa melanjutkan pembuatan karya nya. Pembuatan karya *loose part* ini memakan waktu sekitar 27 menit dan tidak melebihi waktu yang tertera di modul ajar. Setelah dilakukan pengamatan dan pencatatan menggunakan instrumen penilaian, skor pada Siklus II meningkat menjadi 51,1% dengan kategori BSH (berkembang sesuai harapan). Anak mulai lebih mandiri, mampu menyampaikan ide, dan terlibat aktif dalam proses berkarya.



Gambar 3. Pembelajaran *Loose Part* Siklus III

Puncaknya terjadi pada Siklus III, pada pembelajaran ini menggunakan Tema Kendaraan dengan Subtema Kendaraan Darat. Pada pembelajaran Siklus III, suasana kelas terasa begitu hidup. Anak-anak, terutama anak laki-laki, tampak sangat bersemangat karena kegiatan kali ini adalah membuat dan menghias mobil. Mereka memulai dengan menempelkan tutup botol sebagai ban, lalu menambahkan berbagai bahan *loose part* pada badan mobil. Berkat persiapan guru yang sebelumnya sudah membukakan pelindung *double tip*, proses menempelkan bahan menjadi lebih mudah sehingga anak-anak bisa fokus menuangkan ide-idenya.

Kreativitas mereka terlihat jelas dari beragam mobil yang dihasilkan, ada yang berbentuk mobil balap, ada pula yang menyerupai mobil impian versi masing-masing anak. Guru tidak hanya mendampingi, tetapi juga memberikan tantangan menarik, seperti membuat knalpot tambahan pada mobil. Tantangan ini justru membuat anak-anak semakin antusias untuk menyelesaikan karyanya. Rasa

bangga pun terpancar dari wajah mereka, terlebih ketika mobil yang dibuat sudah benar-benar selesai. Banyak anak yang ingin membawa pulang hasil karyanya agar bisa ditunjukkan kepada orang tua, dan guru pun mengizinkan hal itu sebagai bentuk apresiasi atas usaha mereka. Pengamatan pada Siklus III ini mencapai skor keseluruhan 285 atau 83,8% dan masuk kategori BSB (berkembang sangat baik). Anak mampu menciptakan karya secara mandiri dan orisinal, menunjukkan kepercayaan diri, serta aktif menyampaikan pendapat mengenai proses karyanya.

Pada penelitian ini menunjukan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK Islam Amal Sholeh melalui pembelajaran *loose part*, hal itu terlihat melalui tabel rekapitulasi hasil peningkatan kreativitas anak Siklus I, Siklus II, dan Siklus III yang akan di lampirkan sebagai berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran *Loose Part*

Tahap Penelitian	Total Skor	Total Maksimum	Persentase	Kriteria
Pra Siklus	54	340	15,8%	BB
Siklus I	106	340	31,1%	MB
Siklus II	174	340	51,1%	BSH
Siklus III	280	340	83,3%	BSB

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penerapan pembelajaran dengan media *loose part* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Media ini memberi kesempatan anak untuk berkreasi secara bebas selama kegiatan belajar, tanpa adanya batasan yang menghambat imajinasi mereka (Ridwan dkk., 2022).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Nurfadilah dkk. (2020) yang menyatakan *bahwa loose part* mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari keterampilan memecahkan masalah, meningkatkan fokus, merangsang perkembangan motorik halus dan kasar, hingga mendukung literasi awal, numerasi, dan bakat seni.

Dalam penelitian ini, terlihat adanya peningkatan kreativitas anak dari pra-siklus hingga Siklus III. Pada pra-siklus, skor total hanya 54 (15,8%) dengan kategori Belum Berkembang (BB). Pada Siklus I meningkat menjadi 106 (31,1%) dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Selanjutnya pada Siklus II meningkat menjadi 174 (51,1%) dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Peningkatan paling tinggi terjadi pada Siklus III dengan skor 285 (83,8%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kenaikan bertahap ini menunjukkan bahwa media *loose part* efektif merangsang kreativitas anak secara berkelanjutan.

Jika dibandingkan dengan penelitian Supriani dan Rahardjo (2024), hasil penelitian ini menunjukkan tren peningkatan yang relatif serupa, meskipun dengan persentase yang sedikit berbeda. Penelitian mereka mencatat kenaikan dari 48,3% pada Siklus I menjadi 77,8% pada Siklus II, sedangkan penelitian ini mencapai 31,1% di Siklus I, 51,1% di Siklus II, dan 83,8% di Siklus III. Perbedaan angka tersebut dapat dipengaruhi oleh durasi intervensi, jumlah siklus yang dilakukan, maupun instrumen penilaian kreativitas yang digunakan. Hal ini menguatkan pandangan bahwa *loose part* memang fleksibel dan efektif, meski hasil peningkatan bisa berbeda-beda tergantung konteks pelaksanaan. Hasil ini juga didukung oleh studi terbaru tahun 2023–2025 yang menekankan pentingnya variasi bahan *loose part*, keterlibatan guru, dan konsistensi penerapan agar kreativitas anak berkembang lebih optimal.

Meski hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, jumlah sampel masih kecil (17 anak) sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk semua anak usia dini. Kedua, penelitian ini tidak melibatkan kelompok kontrol, sehingga peningkatan kreativitas belum bisa dipastikan sepenuhnya sebagai dampak dari *loose part*. Ketiga, potensi bias observasi masih mungkin terjadi karena penilaian dilakukan oleh peneliti sendiri. Selain itu, penelitian ini hanya dilakukan dalam jangka waktu terbatas, sehingga belum dapat melihat dampak jangka panjang penggunaan *loose part*.

Dari sisi praktis, penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting bagi guru PAUD. Pertama, guru dapat menyiapkan checklist bahan *loose part* (misalnya tutup botol, stik es krim, kancing, biji-bijian, atau kerang) agar pelaksanaan pembelajaran lebih terstruktur. Kedua, guru perlu memastikan aspek keamanan dengan memilih bahan yang tidak tajam, tidak beracun, dan sesuai usia anak. Ketiga, alokasi waktu sebaiknya diatur dengan jelas, misalnya 30–40 menit untuk eksplorasi, dilanjutkan sesi refleksi singkat agar anak dapat menceritakan karya mereka. Dengan langkah-langkah praktis ini, penggunaan *loose part* di kelas tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aman, menyenangkan, dan bermakna.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *loose part* secara konsisten mampu meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Islam Amal Sholeh, terlihat dari peningkatan signifikan pada setiap siklus hingga mencapai kategori berkembang sangat baik. *Loose part* memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi bebas, mengekspresikan ide, dan menghasilkan karya orisinal, sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif, menyenangkan, dan bermakna. Temuan ini menegaskan bahwa *loose part* dapat menjadi strategi inovatif dalam pendidikan anak usia dini untuk menumbuhkan kreativitas sekaligus membangun rasa percaya diri. Ke depan, penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan desain komparatif sangat dianjurkan guna memperkuat bukti efektivitas pendekatan ini dan memperluas penerapannya di berbagai konteks pendidikan anak usia dini.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ariska, K., & Sri Nugraheni, A. (2021). *Pemanfaatan Bahan Bekas dengan Decoupage untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Pembelajaran Online*. 4(2), 189–200. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12481>
- Fahmi, P. :, Chamidah, D., Suryadin, I., Muhammadong, H. I., Saraswati, S., Muhsam, J., ... Pd, I. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Praktis* (H. A. prasetyo, Ed.). Indramayu: CV. Adanu Abimata. Retrieved from <https://penerbitadab.id>
- Hadiyanti, S. M., Elan, & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 237–245.
- Imamah. S & Muqowim. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part. In *Husnatul Hamidiyyah Siregar* (Vol. 15). <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Mappapoleonro, A. M. (2019). *Profesionalisme Guru PAUD Abad 21 dalam Mengembangkan Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini*.
- Mayar, F., Uzlal, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Nufadillah, Nurmalina, & Amalia, R. (2020). Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4–6 Tahun di Bangkinang Kota. *JOTE*, 2.
- Rahma, B. A. H. (2022). *Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Metode Pembelajaran Loose Part Pada Anak Usia Dini*. Retrieved from <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>

- Ridwan, A., Azian, N., & Faniati, F. (2022). Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konselling*, 5. <https://doi.org/10.46963/mas>
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts* Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD. Semarang : Sarang Seratus Aksara.
- Sipahutar, O. C., Herawati, J., Agama, I., & Tarutung, K. N. (2023). Pemanfaatan Permainan Loose Part pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3). Retrieved from <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Siti Hairiyah. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Edukatif*.
- Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Supriani, R., & Rahardjo, M. M. (2024). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media Berbasis Loose Part*. Retrieved from <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Widayati, A. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*.